**Н. Студенецкий**

**Занимательные военизированные игры**

|  |
| --- |
|  |

**ГОТОВЫ ЛИ МЫ К ОБОРОНЕ СТРАНЫ?**

Ты, вожатый, гордишься своими ребятами. Почти все они умеют стрелять. Некоторые носят на груди значок Ворошиловского стрелка. Среди них есть даже юные снайперы. Они метко прицеливаются и бьют без промаха.

Но достаточно ли этого, чтобы считать их готовыми к обороне страны?

Вот он стоит перед тобой, пионер твоего отряда. Он опоздал сегодня на урок, что-то сказал в свое оправдание. И вот он уже об этом забыл, полагая, что опоздать на пять минут — это такой пустяк. Недавно его попросили опустить письмо в почтовый ящик. Он сунул письмо в карман и забыл о нем. Он не исполнил поручения, которое согласился выполнить. Его не беспокоит это — пустяк! Он привык быть неточным и неаккуратным.

Ему дали задание, которое пришлось ему не по душе и которое поэтому он не выполнил. Он недисциплинирован. Его товарищ обжег себе руку, и он не знает, как ему помочь. Человек попал под автомобиль, — он стоит в толпе зевак, потому что не знает, как вызвать первую помощь. Он растерялся, и он беспомощен.

Он решил, что будет ежедневно делать гимнастику, чистить зубы не только утром, но и на ночь, обязательно мыть руки перед едой. Он этого не делает, потому что у него нехватает силы воли заставить себя поступать так, как он сам хочет.

Часто он не может повторить то, что ему только что говорили, потому что плохо слушал. Он невнимателен и рассеян.

Собирая грибы, он далеко зашел в лес. Куда нужно итти, чтобы вернуться обратно? Он этого не знает. Он, вероятно, легко заблудится и в незнакомом ему городе, потому что не умеет ориентироваться, не умеет запоминать дорогу. Что он будет делать, если его пошлют в разведку?

Куда выходят окна его комнаты — на юг? на восток? на запад? Он не знает, потому что ненаблюдателен.

Если ты внимательно приглядишься к своим ребятам, то обнаружишь, что им недостает многих качеств, необходимых для того, чтобы быть готовыми к плодотворному труду и к обороне своей страны.

Они конечно не сразу даются, эти ценнейшие качества человека. Их нужно упорно и настойчиво прививать ребятам в повседневной жизни, в учебе, в работе и в игре.

Предлагаемый твоему вниманию сборник военных занимательных игр поможет тебе воспитать в ребятах эти ценнейшие качества бойцов и строителей нашей социалистической родины.

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

**1. КРАСНЫЕ ПАРТИЗАНЫ**

**Обстановка**

Рано утром отряд уже в сборе. Сегодня большая военная игра.

У вожатого — короткое совещание с посредниками, прикрепленными к отряду для проведения игры.

Все в порядке. А теперь слушайте о том, в каких условиях эта игра начинается.

«Отряд синих сделал глубокий рейд в тыл красных. Три партизанских отряда сорганизовались в различных пунктах данного района для борьбы с синими.

Общая численность партизан превышает численность синих, но партизанские отряды не установили еще между собою связи и не знают месторасположения друг друга. Синие стремятся использовать разрозненность партизанских отрядов и уничтожить их поодиночке, прежде чем они успеют соединиться. Партизанские отряды, зная свое численное превосходство, стремятся объединиться, чтобы совместными усилиями разгромить синих.

У синих есть пулемет. Пулемет имеется также у одного из партизанских отрядов».

Таковы обстановка и боевые задачи обеих сторон. Ребятам не сказано, какие звенья будут на стороне красных и какие на стороне синих. Звено узнает об этом от посредника, как только придет на место. А пока известно, что каждый партизанский отряд выступает в составе одного звена; отряд синих — в составе двух звеньев.

Одно за другим уходят звенья с площадки. Посредники разводят их поодиночке в разные стороны. Ни одно звено не знает маршрутов других звеньев.

Место. Отведенный для игры район военных действий представляет собою сильно пересеченную местность — холмы, овраги, низины, покрытые кустарником. Величина района около 11/2 квадратных километров. С севера он ограничивается железной дорогой, с запада лесом, с востока шоссе, а южная граница района идет по линии телеграфных проводов. Почти по диагонали через весь район военных действий проходит извилистая речка. По берегам высокая трава и кустарник.

В таком месте хорошо играть: есть где спрятаться, можно близко подползти к противнику.

Звенья идут, соблюдая правила маскировки. Иначе нельзя — ведь это уже район военных действий. Посредники следят за тем, чтобы звенья случайно не встретились, не обнаружили друг друга.

Вот наконец и пришли на место. И тут каждое звено выясняет, на чьей стороне оно будет выступать. Посредники вручают командирам отрядов боевые знамена — флажки типа звеньевых. Партизанам — красный, их противникам — синий.

Ребята получают по одной ленточке, которая прикрепляется к рукаву (красные или синие ленточки). Начальник отряда нашивает себе две таких ленточки.

Флажок укрепляется на палке и втыкается в землю. Это штаб. У знамени конечно ставится часовой.

Где-то в нейтральном месте горнист дает сигнал.

**Игра началась**

Теперь посредники только наблюдатели, советчики и судьи. Боевыми операциями руководят командиры отрядов — вожаки звеньев.

Конечно каждый из них хочет быть Чапаевым. Посмотрим, посмотрим...

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

У командира в руках карта. Скорее всего самодельная, но по ней можно судить, что из себя представляет район военных действий. Командир глубокомысленно водит по этой карте пальцем. «Где красные и где синие? Кто красные и кто синие? Не простая это штука — воевать!»

Так какое же вы принимаете решение, товарищ командир?

Ну, ясно, начинать надо с разведки.

**Вести с фронта**

В центральный, руководящий штаб, к вожатому отряда, проводящему игру, начинают поступать первые сведения с фронта:

«Начальник синих отправился в личную разведку со своим ординарцем. С вершины дерева им удалось обнаружить вдалеке сигнальный пост одного из партизанских отрядов. Мгновенно зарождается отчаянный план: связаться с сигнальным постом и, выдав себя за партизанский отряд, заманить противника в ловушку. Результаты этого маневра пока еще неизвестны».

«Разведчик одного из партизанских отрядов, раздевшись на берегу, переплыл речку. Очевидно, он заметил нечто подозрительное. Опасность однако подстерегала его сзади. И рубашка и трусики, как боевой трофей, доставлены в штаб синих».

Игра только что началась, но события уже развиваются. Посредникам много работы.

**Правила игры**

1. Отряд, потерявший свое знамя, выбывает из игры как боевая единица.

2. Синие выигрывают, если им удастся разгромить хоть один из отрядов противника, сохранив при этом не меньше половины своего состава. Разгромить отряд противника — это значит забрать в плен не меньше 3/4 его состава.

3. Красные выигрывают, если им удастся собрать в одно место все три партизанских отряда, сохранив при этом не меньше половины своего состава.

4. Красные выигрывают и в том случае, если они не успели еще соединиться, но если они при этом сумели забрать в плен половину состава синих. Точно так же и синие выигрывают, если им хоть и не удастся разгромить один из партизанских отрядов, но все же удастся вывести из игры половину состава всех трех отрядов противника.

5. Взятый в плен отдает свою ленточку и отводится в штаб победителей.

6. Двое забирают в плен одного. Отсюда просто вести расчет: восемь бойцов могут забрать в плен четверых. В случае неточного расчета нападающих (например, шестеро обрушились на четверых) половина бойцов и с той и с другой стороны (три и два) — особенно неосторожные — забираются в плен. Остатки нападающих возвращаются обратно, т. е. атака считается отбитой. Спорные вопросы разрешаются посредниками на месте. Отступающего противника, если есть возможность, надо преследовать, не надо иметь также в виду, что при этом можно натолкнуться на неожиданность, например наскочить на пулемет.

7. Пулемет условно изображается какой-нибудь геометрической фигурой — квадратом или треугольником, прикрепленным к палке.

Наличие пулемета увеличивает в четыре раза мощность находящейся при нем группы бойцов. Если при пулемете трое и на них нападают шестеро противников (для троих этого вполне достаточно), то, нарвавшись на пулемет, они выбывают из игры, т. е, забираются в плен. Трое с пулеметом — это все равно, что 12 человек — количество вполне достаточное, чтобы разгромить шестерых. А ведь к этим трем бойцам еще может подойти подмога.

8. Как уже сказано, пленные отводятся в штаб противника. Их разоружают, т. е. у них отбирают ленточки. Но и разоруженный, взятый в плен боец кое-чего стоит.

Трое пленных по боевой мощи приравниваются к одному вооруженному бойцу. В самом деле — ведь пленных надо охранять, ставить около них своих бойцов, которые нужны для боевых действий.

На трех пленных полагается ставить одного бойца для охраны. Чем больше пленных, тем больше бойцов придется ставить на внутренний караул. И если в карауле, охраняющем пленных, меньше людей, чем требуется (например, на 7 человек пленных только двое охраняющих), то пленные имеют право совершать попытки к бегству, т. е. выбегать за пределы круга, в котором они находятся. И тогда, чтобы задержать пленного, необходимо дотронуться до него рукой.

А возьмем такой случай. На штаб, где помещаются пленные, нападают их товарищи — союзники. Правило «трое пленных приравниваются к одному вооруженному бойцу» и здесь имеет большое значение, поскольку в этой игре успех боевых действий строится на численном перевесе. При точном расчете нападающих пленные могут сыграть очень большую роль.

9. Игра заканчивается по решению главного посредника — вожатого отряда.

**Вариант той же игры**

Поскольку звенья только на месте узнают, на чьей стороне они выступают, можно сделать так, что обе стороны решали задачу за красных.

В этом случае для партизанских отрядов обстановка остается прежней, а их противникам обстановка дается примерно такого содержания:

«Остатки отступившей армии синих в количестве трех разрозненных отрядов скрываются в районе, занимаемом красноармейской частью. Общая численность синих превышает численность красноармейской части, но синие\_не установили еще...»

И так далее.

Тогда синие будут условными противниками для обеих сторон. Конечно при таком варианте обстановка дается каждому звену уже на месте.

**2. СЕКРЕТНЫЙ ПАКЕТ**

**Пока все тихо...**

На протяжении почти полукилометра проселочная дорога проходит по местности, пересеченной буграми и ложбинами, заросшей кустарником. Еще утром здесь был жаркий бой, в результате которого противник отошел за линию дороги. А сейчас здесь так тихо, что кажется, вокруг нет ни одной живой души.

В районе военных действий такая тишина обманчива. Сторожевая застава красных очень искусно расставила свои полевые караулы и сторожевые посты, замаскировав их в траве и кустах. Время от времени вдоль дороги проходят, а местами и проползают, дозорные. Нелегко будет неприятельским разведчикам пробраться через дорогу.

Но разведчики хитры и ловки. Надо быть на-чеку.

И сторожевая застава не дремлет.

**Важное сообщение**

Начальник сторожевой заставы был краток:

— Получены сведения, что противник направил пятерых лазутчиков в расположение наших частей. У одного из них секретный пакет с документами чрезвычайной важности. Этот пакет надо перехватить. Наиболее вероятный маршрут неприятельских лазутчиков лежит через дорогу, которая охраняется нашей сторожевой заставой. Приказываю: хорошо проинструктировать полевые караулы, усилить бдительность часовых и дозорных. О месте обнаружения лазутчиков срочно сообщить мне через связных и подавать условный сигнал свистком для предупреждения сторожевых постов.

Отдав еще раз распоряжение, он прибавил:

— Будьте осторожны и не поддавайтесь на хитрость противника,

Выслушав приказание, начальники полевых караулов отправляются на свои сторожевые участки.

**Неизвестный человек**

В стороне от сторожевой заставы в овраге сидит человек. Голова его повязана платком. На краю оврага воткнута палка, и к ней прикреплен газетный лист.

Человек этот не имеет никакого отношения к сторожевой заставе. Он сидит и читает книжку.

**Ловкий маневр**

Двигаясь взад и вперед по своему участку, дозорные тщательно следят за дорогой и за дорожным грунтом. И вот один из них ясно видит на земле новый, свежий след.

Здесь прошел лазутчик. След указывает направление, по которому лазутчик направился.

Дозорный дает условный сигнал. Будьте наготове!

А немного спустя еще и еще свисток. И еще один. Уже четверо лазутчиков перешли дорогу.

Один из дозорных видел даже, как кто-то прошмыгнул в кустах. Вот этого проще всего захватить. Дозорный вызывает на помощь ближайший сторожевой пост и преследует лазутчика, стараясь не упустить его из виду.

Вот и пойман неосторожный противник. И обыскан. На лицах задержавших его разочарование: этот не главный, секретного пакета с ним нет.

И второй и третий изловлены. Нет пакета.

Уже обнаружили и преследуют четвертого, пробравшегося далеко в глубь расположения сторожевой заставы.

И он наконец пойман. Но у него тоже нет пакета.

Остается пятый лазутчик, главный, у которого секретный пакет.

Начальник полевых караулов вместе с дозорными снова тщательно осматривают дорогу, пересчитывают следы: один, другой, третий, четвертый, пятый. Все пятеро лазутчиков перешли дорогу. Где же пятый?

Начальник сторожевой заставы недоволен. Ведь он же предупреждал быть осторожнее и не поддаваться на хитрые уловки врага. Ясно, пока гонялись за четырьмя лазутчиками и ослабили надзор за дорогой, пятый проскользнул незамеченным. Где он сейчас?

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Надо направить дозорных в глубь расположения сторожевой заставы.

**На-чеку!**

А пятый лазутчик, умело маскируясь в кустах и траве, уже миновал ряд сторожевых постов. Он доволен собою: его ищут сейчас где-то в стороне.

Он выглядывает из-под куста — нужно обойти еще один сторожевой пост, последний на его пути. А там дальше — небольшая полянка и за ней овраг. Лазутчик видит палку и торчащую на ней газету. Там, в овраге, сидит человек, которому он передаст секретный пакет.

Лазутчик прокрадывается мимо сторожевого поста. Двое часовых стоят спиной друг к другу. Внимание их напряжено. Неужели не удастся проскользнуть?

Он медленно ползет на животе. Ползти очень трудно, всюду сухая листва. Она предательски шуршит...

Оба часовых почти мгновенно повернулись в его сторону.

— Стой!

И тревожный свисток. Теперь уже не убежишь...

Секретный пакет в руках начальника сторожевой заставы. Он отдает распоряжение трубить в горн.

Неизвестный человек, сидящий в овраге, закрывает книжку и идет к сборному пункту. Игра окончена. Сейчас будет произведен разбор ее, будут отмечены все недочеты.

Правила игры.

1. Игра проводится за городом, на пересеченной местности, соответствующей природным условиям, которые отмечались выше.

2. Игра рассчитана на отряд. Одно звено выделяет пять или шесть лазутчиков и «неизвестного человека», которому должен быть доставлен секретный пакет. Остальные звенья выделяют полевые караулы. В каждом карауле три-четыре сторожевых поста (по два часовых в каждом) и один-два дозорных. Вожатый звена является начальником полевого караула. При нем связист. Лазутчики обязаны оставлять какой-нибудь след, переползая дорогу: отпечаток подковы, мелко порванную бумагу или же начерченный на земле знак, например стрелку.

4. Лазутчик считается пойманным, если двое дотронутся до него руками.

5. Игра считается законченной, когда пойман главный лазутчик, имеющий при себе секретный пакет, или же если главному лазутчику удалось доставить пакет по месту назначения.

**3. ВЗРЫВ ПОРОХОВОГО СКЛАДА**

На лагерь опускаются сумерки, а в соседней роще стемнело уже настолько, что в нескольких шагах ничего не видно.

Костер приготовлен для разжигания. Растопка обложена пирамидкой тонких сухих сучьев. Здесь же находится и коробка со спичками. Правда, в ней всего лишь две спички, но много ли надо спичек, чтобы разжечь костер!

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Гораздо сложнее до костра добраться.

Дело в том, что в данный момент это вовсе не костер, а пороховой склад противника. И как всякий пороховой склад, он охраняется караулом.

Одно из звеньев несет караул, остальные будут нападать.

В радиусе на 10 шагов от костра установлены два поста, по одному часовому в каждом. А несколько дальше, в радиусе на 50 шагов, по кругу ходят дозорные. Их четверо.

Охрана этим не ограничивается. Примерно в 150 — 200 шагах от склада, в двух пунктах, наиболее удобных для наблюдения за противником, залегли секреты. Два секрета, по два человека в каждом.

Три звена с разных сторон продвигаются к пороховому складу, намереваясь взорвать его. Три звена — тридцать отважных смельчаков — это внушительная сила! Тем более, что наступившая темнота способствует скрытому продвижению. Но мало быть смелым, надо быть еще и осторожным. Надо пробраться к складу так, чтобы ни секреты, ни дозорные тебя не заметили.

Все звенья с нападающей стороны продвигаются разомкнутой цепью, обжимая пороховой склад кольцом. Быть может, кому-нибудь и удастся проскочить через все препятствия.

Костер окружен веревочным кольцом, укрепленным на колышках (шагов 8 — 10 в диаметре). Тот, кому удалось пробраться внутрь веревочного кольца, может считать себя в безопасности. Он может спокойно приступить к взрыванию порохового склада, т. е. к разжиганию костра.

Спички под рукой, но... не забудьте, что спичек в коробке только две штуки. Поэтому и безопасность смельчака относительна. Если он не сумеет разжечь костер с двух спичек, то это будет означать, что склад взорвать не удалось, и бедняга, которому так не повезло, поплатится своей головой. Он будет считаться убитым.

Тогда в коробку кладут еще две спички (за этим следит начальник караула, который находится там, где считает это нужным, но за пределом круга, по которому ходят дозорные), и игра продолжается до конца установленного срока.

Продолжительность игры не должна превышать 45 минут, потому что игра входит в программу вечернего костра. Она является началом кострового действа.

Пробирающиеся к костру не имеют права нападать на караул. Все же находящиеся в карауле по первому шороху, который покажется им подозрительным, должны окликать предполагаемого противника, и тот обязан тотчас же замереть на месте.

Обнаруженный противник забирается в плен. Посредники отводят его в лагерь пленных, который нужно устроить где-нибудь в стороне от костра. Пленным не разрешается шуметь и разговаривать.

Если в течение установленного срока игры пороховой склад не будет взорван, победителем считается звено, находящееся в карауле. Оно и разжигает костер. Если же взрыв удастся, все собираются к костру. Игра на этом заканчивается.

**4. ПРОПАВШИЙ ЧАСОВОЙ**

**Лагерь экспедиции**

Уже несколько дней бродит научно-исследовательская экспедиция в предгорьях Памира, на границе с Китаем.

Сегодня исследователи готовятся к очередному походу в окрестности своего лагеря. В составе экспедиции 10 человек. Один из них начальник. Он назначает одного из членов экспедиции часовым. Лагерь нельзя оставить без присмотра, тем более, что имеются сведения о перешедшей советскую границу шайке басмачей — бандитов.

Часовой, получив подробные указания начальника, становится на пост около флага.

Экспедиция уходит на расстояние одного километра от лагеря, скрываясь от взора часового за ближайшими холмами, за кустарником, которыми изобилует данная местность.

Часовой один. По правде говоря, ему немного страшновато, но он не подает виду, храбрится. Он пристально всматривается в окружающие лагерь кусты, в высокую густую траву. Не подкрадывается ли кто? В руках у него свисток — сирена. В случае чего он даст сигнал тревоги.

Успокоенный, он садится на землю. Вокруг все тихо. Он даже считает возможным заняться несколько непонятным для нас делом — подвязывает к каблуку какой-то предмет.

И вдруг что-то с силой ударяет его в плечо.

**Нерешительность часового**

Часовой вскакивает, но уже поздно. Со всех сторон — из зарослей кустарника, из высокой травы — выбегают басмачи, устремляясь на лагерь. Их около 20 человек, Молчаливые и торжествующие, они бросаются на часового.

Но почему же тот не подает сигнала тревоги? Наоборот обескураженный и раздосадованный, он засовывает свисток в карман.

**Странное поведение басмачей**

Басмачи уводят часового в сторону от лагеря. Захватывают и флаг — трофей налета.

Часовой идет, прихрамывая на одну ногу.

А потом происходят странные вещи. Древко с флагом втыкается в землю, плененный часовой ставится около него. И вокруг очерчивается окружность диаметром в 10 метров.

Басмачи располагаются за чертой этой окружности. Они, собравшись в кучу, поднимают дикий визг и вой, в котором нельзя разобрать ни одного слова. А потом неожиданно коллективный выкрик: «Физкульт-ура!»

После этого они расходятся во все стороны от круга и занимаются каждый своим делом: играют, принимают солнечные ванны, просматривают газеты, — в общем, делают то, что басмачи за все время своего существования никогда не делали.

**По следам**

До слуха исследователей донесся раскатистый выкрик басмачей. Они со всех ног устремляются в свой лагерь.

Обнаружив отсутствие часового и лагерного флага, начальник экспедиции проводит экстренное совещание. Нет сомнений: на лагерь было произведено нападение. Тревожного свистка не было слышно, следовательно часовой был застигнут врасплох. Его нужно выручать, нужно сейчас же отправиться на поиски.

— В целях предосторожности, — говорит начальник экспедиции, — я снабдил часового железной подковкой, которую он должен был привязать себе к ноге. Успел ли он это сделать?

Мы-то знаем, что успел, да это и так ясно: отпечаток подковки легко обнаружить на грунте.

Исследователи, стараясь не выдавать себя, направляются по следу на розыски пропавшего товарища. Вскоре они видят развевающийся на ветру флаг и около него фигуру часового, уведенного басмачами.

По указаниям начальника экспедиции исследователи с разных сторон подползают к флагу.

**Разбор происшествия**

Полчаса спустя «исследователи» и «басмачи», мирно усевшись в кружок, подвергли тщательному разбору происшествие, в котором они только что принимали деятельное участие.

«Начальник экспедиции» подвел итоги обсуждения. Игра в общем прошла удачно, но вместе с тем налицо ряд недостатков. Это значит, что ребята недостаточно твердо усвоили правила игры. Считаю необходимым еще раз напомнить их вам:

1. «Исследователи» отходят от стоянки не меньше, чем на 1 километр, чтобы дать возможность свободно маневрировать нападающей группе, изображающей басмачей.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

2. «Басмачи» подкрадываются к часовому, имея в руках бумажные или тряпичные мячи. С любого расстояния, попав мячом в часового, они лишают его возможности подавать тревожный сигнал. Если же мяч пролетит мимо, или часовой раньше этого обнаружит присутствие «басмачей», он имеет право дать сигнал. Уводить пленного больше чем за 1 километр от лагеря «исследователей» нельзя.

3. Часовой, если он не успел привязать подковку, должен приложить все усилия к тому, чтобы оставить после себя какие-то следы, облегчающие его розыски.

4. Никто из «басмачей» не может переступить черту окружности, внутри которой находится пленный часовой. Переступить черту окружности никто из «исследователей» также не имеет права, но зато часовой может подойти к краю черты и протянуть руку. Часовой считается освобожденным, если кому-нибудь из «исследователей» удастся дотронуться до него ладонью. Если же вслед за этим часового тронет ладонью «басмач», он вновь считается пленным и возвращается в круг.

5. «Басмача считается убитым, т. е. выбывает из игры, если два «исследователя» одновременно ударяют его ладонями. «Исследователь», которого одновременно ударят ладонями двое «басмачей», считается пленным и помещается в том же кругу, разделяя участь часового. Теперь их обоих надо освобождать.

6. В случае, если при первоначальном нападении на лагерь «исследователей» часовому удастся подать сигнал тревоги, то «басмачи» ту же самую окружность проводят на месте лагеря и ожидают спешащих на выручку «исследователей».

7. Игра считается выигранной «басмачами», если «исследователи» в течение 30 минут с момента сигнала (коллективный выкрик «басмачей») не найдут местонахождения часового. Они выигрывают также и в том случае, если еще трое «исследователей» (из выручающих) попадут к ним в плен,

«Исследователи» выигрывают, если им удастся освободить пленного часового.

**5. ПРОРВАТЬСЯ К СВОИМ**

**Сложная задача**

Юрка сосредоточенно морщит свой лоб. Это бывает с ним в минуты, когда он решает особенно трудные задачи. А задача, которую он решает сейчас, куда сложнее любой математической задачи. Короче говоря, от него как командира зависит судьба отряда, который он возглавляет. В его руках жизнь девяти подчиненных ему бойцов.

Юрка решает сложнейшую боевую задачу. Он обязан ее решить и немедленно приступить к осуществлению своего решения.

А подумать действительно есть над чем.

Взгляните на чертеж. Это участок местности, являющейся районом военных действий. Отыщите внизу треугольник — это и есть злополучный Юркин отряд.

Отбившись от своей части, он оказался в тылу у противника. Единственная возможность присоединиться к своим (на чертеже заштрихованный квадрат сверху) — это путь в северном направлении. Единственный и чрезвычайно опасный путь. Взгляните на верхний левый угол чертежа. Три кружочка — три отряда противника, осведомленного о нахождении Юркиного отряда в его тылу. Несомненно, что противник, силы которого втрое превышают силы Юркиного отряда, примет все меры к тому, чтобы не дать ему возможности прорваться к своим.

Но прорваться нужно, другого выхода нет.

Вот почему Юрка морщит лоб. Что и говорить, очень сложная и очень ответственная задача. Да и времени у него немного. Через 10 минут будет дан условный сигнал, означающий, что игра началась и противник приступил к развертыванию своих сил. Ведь в его интересах как можно быстрее занять наиболее важные командные высоты.

Условия игры.

1. Границы района военных действий точно определены. Оставшийся в тылу отряд может прорваться к своим только через одну какую-нибудь границу, от которой он должен находиться на расстоянии не менее одного километра. Граница по возможности должна быть естественной — дорога, ров, лес.

2. Во главе трех отрядов противника находится главный штаб, руководящий их боевыми действиями.

3. Главному штабу объединенных отрядов противника и командиру отряда, находящегося в тылу, известно местонахождение друг друга к началу игры.

4. Бойцы отряда, находящегося в тылу, носят отличительные ленточки или повязки.

5. Двое нападающих выводят из игры (забирают в плен) одного противника при условии, если они одновременно дотронутся до него рукой.

При неточном расчете (например, шестеро нападают на четверых) посредник разводит противников в разные стороны с выводом из игры половины нападавших и полным сохранением состава тех, на кого было произведено нападение.

6. Отряд, находящийся в тылу, считается выполнившим свою задачу, если ему удастся вывести за обусловленную границу района военных действий половину своих бойцов.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

7. Силы участников игры распределяются следующим образом, отряд, находящийся в тылу, — одно звено; три отряда противника — три звена; могут быть и четыре звена, если местность и ширина границы допускают возможность участия в игре еще одного отряда.

«Свои», к которым стремится прорваться отряд, находящийся в тылу (на чертеже — заштрихованный квадрат), существуют условно.

**Командир улыбается**

Сейчас будет дан сигнал, и игра начнется.

Так как же поступит в данном случае противник?

Юрка наносит на карту условные значки, расставляя силы противника. Он решает за него задачу. Вот здесь и здесь, и здесь... На месте противника он именно так разместил бы отряды. Во всяком случаи такое распределение сил вполне вероятно.

Юрка хитро улыбается: он решил задачу и для себя. У него созрел какой-то замечательный план.

Когда командир улыбается, бойцы чувствуют себя уверенней. А Юрка так даже и не сомневается в успехе задуманной им операции.

— Положение серьезное — говорит он, барабаня пальцами по карте, — но нет такого положения, из которого не было бы выхода.

Он перечитывает ребятам условия игры.

— Обратите внимание на пятый и шестой пункты. Это наши преимущества. Ими надо уметь воспользоваться. Я уверен, что половину отряда доведу до границы, если только...

Но зачем преждевременно раскрывать его планы?

**Высота над озером**

В северо-восточном направлении от того места, где Юрка расположился со своим отрядом, за дорогой, лежит заросшее камышом озеро. А к северу от озера — небольшая высота, холм, похожий на курган. Отсюда до границы рукой подать.

Высота пустяковая, но в данном районе она является самой высокой точкой, и Юрка отметил ее кружочком.

Он не ошибся в своих предположениях — здесь действительно расположился один из отрядов противника. Отсюда отлично просматривается вся центральная часть района военных действий, включающая в себя значительный отрезок дороги Лучший наблюдательный пункт трудно себе и представить.

Двое наблюдателей дежурят здесь, замаскированные ворохом зеленых веток и травы. Ничто не укроется от их зорких глаз.

Но нужно ли быть особенно зорким, чтобы заметить, как со стороны озера метнулась человеческая фигура, перебежала дорогу и, впопыхах неуклюже рухнув в придорожную канаву, исчезла в ней. Другая, третья...

— Десять! — одновременно прошептали наблюдатели, переводя дух. — Весь отряд как один человек!

Они напряженно всматривались в кустарник, широко раскинувшийся по всему пространству за дорогой. Фигуры скользили в кустах. Сомнений не было — противник пробирался кустарником в лес, которым и надеялся пробраться к границе.

Через несколько минут отряд, расположенный на этой высоте, получил из главного штаба приказание: выйти к дороге и отрезать противнику обратный путь, зайдя ему в тыл.

Это значило, что Юркий отряд очутился в кольце, плотно обжимающем его со всех сторон, и что из леса, в который он неосторожно забрался, ему теперь не выйти.

Это значило, что разгром его неминуем.

**Неожиданная развязка**

Развязка приближается. Впрочем, она приближается быстрее, чем это думают руководители главного штаба, тремя отрядами стягивающие петлю вокруг Юркиных бойцов, петлю, из которой выхода нет. Они будут очень разочарованы, руководители главного штаба, когда в конце концов обнаружат всего только половину Юркиного отряда. Да и этого не успеют они сделать, потому что Юрка с остальной половиной своего отряда уже беспрепятственно подошел к границе совсем с другой стороны — пройдя берегом озера и миновав опасную для него высоту над озером, несколько преждевременно оставленную противником.

После, во время разбора игры, закончившейся победой Юркиного отряда, кто-то из противников язвительно заметил:

— Мы видели, как вы перебегали дорогу. Неопытные медвежата сделали бы это с большей ловкостью.

— Мы старались это сделать именно так, — возразил Юрка. — Мы боялись, что иначе ваши разини нас не заметят. Вы видели то, что и должны были видеть по нашему замыслу. А то, что вам не полагалось видеть, вы и на самом деле не увидели. Дело в том, что половина моего отряда, перебежав через дорогу, сейчас же вернулась обратно. Для этого не требовалось перебегать дорогу вторично, потому что это зрелище для вас не предназначалось. Мы воспользовались мостиком через дорогу, под которым и проползли незамеченными. Кстати, покидая высоту, вы могли бы, мне кажется, оставить на ней хотя бы пост для наблюдений и для связи с главным штабом. Откровенно говоря, я этого очень опасался. И не знаю, удалось ли бы нам в этом случае прорваться к своим.

**6. РАЗРЫВ ТЕЛЕФОННОЙ СВЯЗИ**

**Связь налажена**

Провод тянулся, глубоко запрятанный в траве, в корнях кустов, под слежавшейся прошлогодней листвой. Пересекая дорогу, связисты вырыли канавку, вынимая грунт кирпичиками. Провод был уложен на дно канавки и закрыт вынутым грунтом. Следы канавки совершенно исчезли, когда все это было засыпано дорожной пылью. Пересекая ручеек, провод ушел глубоко в песок, а местами лег под камни,

Это была обыкновенная суровая нитка длиною до трехсот метров, но зачем же брать настоящий провод, если это всего-навсего только игра?

Связисты отлично справились со своей задачей, телефонная линия была мастерски спрятана. Два пункта обороны, соединенные телефоном, поддерживали между собой непрерывную связь. А кто же не знает, какое важное значение имеет связь в боевой обстановке!

**Боевое задание**

Оба звена, получившие боевое задание разыскать и разрушить телефонную связь противника, разошлись по данным им направлениям.

Место, где предполагалось найти провод, было указано с весьма приблизительной точностью.

Вожатый, руководитель игры, сказал:

— Справа вон тот большущий дуб, слева выгон, где кончаются кусты. Между ними и ищите. Глубина участка может быть примерно до двухсот пятидесяти метров. Да, придется поискать... А главное — будьте осторожны. Если противник окликнет вас на расстоянии десяти шагов, вы считаетесь выведенными из строя.

Легко сказать — поискать! Линия телефонной связи охраняется целым звеном. А ведь провод надо еще найти!

**Защита провода**

Взгляните па схематический чертеж. Он показывает, как организована охрана линии телефонной связи. Пунктир — упрятанный провод. Впереди, примерно на расстоянии 150 шагов, расположились секретные посты. Пять человек разместились по всей ширине участка, зорко наблюдая за противником. Они конечно не торчат на виду, они тщательно замаскировались. Для того, чтобы добраться до провода, надо суметь пробраться между секретными постами. Ну, если ширина участка равна 300 метрам, то интервалы между постами будут равны 60 метрам. При известной ловкости и осторожности эта задача вполне осуществима. Находящиеся в секретных постах не имеют права сходить с места.

А пробравшись через цепь постов, надо искать провод. И нельзя сказать, чтобы этим делом можно было заниматься в спокойной обстановке. На охране линии стоит целое звено. Пятеро на постах, четверо в дозоре. По двое дозорных располагаются на концах линии. Как только дан сигнал к началу игры, обе пары дозорных отправляются друг другу навстречу, совершая обход линии. Так они ходят взад-вперед, из конца в конец.

Дозорные легко могут обнаружить тех, кому удалось пробраться через линию постов. Но дозорные в то же время и облегчают задачу нападающей стороне. Они обязаны ходить вблизи телефонной линии, не удаляясь от нее больше чем на 20 шагов в ту и другую сторону.

Рейсы дозорных можно проследить и разыскивать провод в промежутки времени, когда нет оснований опасаться, что дозорные тебя застигнут. Ведь им надо дойти до конечного пункта и вернуться обратно. Возвращаться, не заканчивая своего рейса, дозорные не имеют права.

Но... не забывайте, что имеется еще начальник охраны — вожатый звена. Он, как ферзь на шахматной доске, может ходить где угодно и как угодно. Всего только один человек, но он может доставить вам большие неприятности.

И секретные посты, и дозорные, и начальник охраны пользуются общим правом — выводить из игры противника, окликнутого на расстоянии 10 шагов.

Тот, кому удалось добраться до линии и обнаружить ее, должен взять с собой возможно больший кусок провода, как вещественное доказательство. Для этого не надо иметь с собой перочинного ножа — суровую нитку разорвать в двух местах ничего не стоит.

Игра заканчивается победой нападающей стороны, если кому-нибудь удастся разрушить телефонную связь.

Игра заканчивается победой звена, стоящего на охране, если ему удастся вывести из игры половину состава нападающей стороны.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

**7. ПРОБЕГ ЧЕРЕЗ ОПАСНУЮ ЗОНУ**

Еще накануне вечером Надя обо всем с нами договорилась.

— Мне нужна ваша помощь, — сказала она. — Помощь всего вашего звена.

— Рассказывай, в чем дело.

— Завтра я провожу со своим звеном новую игру — «пробег через опасную зону».

И Надя подробно объяснила нам содержание этой игры. Пользование маскировкой, скорость передвижения связиста в опасной зоне, умение преодолевать встреченные на пути препятствия — вот элементы, которые входили в эту игру.

— Наши ребята знают, что такое военная маскировка, — сказала Надя, — но маскироваться по-настоящему не умеют. Поэтому, чтобы как следует за ними проследить, мне понадобится много посредников. Потом ваши ребята нужны для того, чтобы отправлять со старта и принимать у финиша. Ваше звено будет обслуживать нашу игру.

Игра эта нас очень заинтересовала. Мы уговорились, что в следующий раз Надя со своими ребятами поможет нам провести такую же игру.

— А теперь, — предложила Надя, — идемте, я покажу вам место, которое я выбрала для игры — маршрут, опасную зону и препятствия.

Проселочная дорога образует полукольцо, огибая луг, пересеченный холмами. Тропинка срезает это полукольцо. Длиною около километра, она идет лугом, пересекает овраг, заросший дикорастущим малинником, проходит рощей и вновь смыкается с дорогой. Надя очень удачно выбрала эту тропинку для пробега через опасную зону.

Две точки дорожного полукольца, соединяемого тропинкой, — это старт и финиш.

Связист получает донесение, которое в возможно короткий срок он должен доставить в штаб.

У отправляющего со старта и у принимающего на финише точно сверенные часы. В этой игре каждая минута имеет значение.

Донесение — листок бумаги, на котором стартер отмечает время отправления связиста. На финише отмечается время его прибытия. А на протяжении всей опасной зоны — между стартом и финишем — за действиями связистов наблюдают посредники. И чтобы не допустить ошибки и облегчить работу посредников, каждый связист несет на себе отличительный знак — порядковый номер на груди и на спине. Ведь посредник может недостаточно хорошо знать в лицо участвующих в игре ребят, а крупно написанный номер видно издалека.

Высшую оценку получает тот, кто доставит донесение быстрее всех. Но быстрее всех доставит донесение не тот, кто быстрее всех бегает, а тот, кто проявит наибольшее умение в пользовании маскировкой, кто наиболее осторожен и сообразителен.

Связиста предупреждают: путь, которым придется ему итти, проходит через опасную зону. Ему попадутся дорогой отравленные газом места. Ему придется пробираться через открытые, поражаемые огнем противника, пространства. Не исключена возможность, что он встретится с неприятельской разведкой — тогда он должен проскользнуть так, чтобы не обратить на себя внимания. Ему самому предоставляется право решать, где можно бежать, где целесообразней итти медленно, где ползти, пользуясь всеми известными ему способами маскировки.

Донесение должно быть доставлено возможно скорее, но излишняя, необдуманная торопливость может привести к печальным последствиям: связиста могут убить по дороге.

Звено Нади на старте. Она сама вместе с нашими ребятами-посредниками в пунктах опасной зоны. Мы расстанавливаем обслуживающий игру «персонал». Посредники вооружены свистками и пулеметными трещотками. Они имеют красную повязку на рукаве.

Неприятельские разведчики имеют белую повязку на голове. Они в данный момент находятся в овраге, переходят его.

В продолжение всей игры они будут переходить овраг, не очень заботясь о своей безопасности. Поэтому связист, идущий с донесением, если он достаточно бдителен, имеет возможность своевременно заметить близость противника.

С интервалами в 5 минут отправляются со старта связисты с донесениями...

Первое препятствие — болото. Собственно, болота никакого нет, дорожка идет местом сухим и настолько хорошо защищенным кустами, что можно было бы смело бежать, тем более, что это рядом со «своими». Но посредник заявляет, что здесь болото, и показывает границы заболоченности.

Если верить посреднику, так болото «совершенно непроходимо». А как же не верить посреднику!

Болото приходится обходить, и тут злополучный связист узнает, что он очутился па открытом месте. Об этом предупреждает его продолжительный свисток посредника. Связист ползет краем болота, в тени кустов. Посредник идет за ним следом, не упуская его из виду.

Связист неосторожен — и посредник вновь предупреждает его свистком. Третьего предупредительного свистка не будет, вместо этого посредник сделает в своем блокноте соответствующую отметку: он выведет связиста из игры, поскольку тот пренебрегает мерами элементарной предосторожности, находясь в районе опасной зоны. И связист даже не будет об этом знать.

Но наш связист, вместе с которым мы совершаем этот пробег, не намерен так бесславно погибнуть в самом начале своего пути. И вот он снова на тропинке. Он ускоряет шаг И... внезапно останавливается. Тропинка перечерчена косым крестом. Это условный знак — место, отравленное ипритом.

Из укрытия выходит посредник, ведающий этим препятствием.

— Молодец! Bo-время остановился. Перед тобой тут один парень проскочил как ни в чем не бывало. Я его вывел из игры.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Зараженный ипритом участок тоже надо обходить. И опять попадаешь на открытое место, приходится итти с осторожностью.

Обойдено и это препятствие. Вот и овраг. Тропинка круто спускается вниз. Здесь можно наверстать потерянное время, можно бежать вниз, не боясь, что тебя зацепит пуля врага, Только вот что странно: ветра нет, а кусты на самом дне оврага шевелятся. Может быть, это отбившаяся от стада и случайно забредшая сюда корова общипывает листву? А возможно, что это и есть те самые таинственные неприятельские разведчики, о которых предупреждали. Во всяком случае, это надо выяснить.

Так оно и есть — белые повязки на головах. Они идут навстречу, надо спрятаться...

Прошли мимо, не заметили. Как кошка, крадется связист оврагом. Нет, тут не разбегаешься! Не одно, так другое.

Вот наконец и роща. Маршрут близится к концу. Но для того, чтобы попасть в рощу, надо пройти через участок, находящийся под обстрелом противника. Здесь орудуют двое посредников. Они своими трещотками подымают такую трескотню, что надо сейчас же ложиться на землю и, добравшись до ближайшего куста, обдумать свое положение. Вот уже первый предупредительный свисток. Место опасное, что и говорить.

Связист, пользуясь защитой куста, украшает свой костюм зелеными ветками и травой. Он тщательно осматривает лежащий перед ним участок и намечает путь своего продвижения от укрытия к укрытию. Он ползет — очень медленно и очень осторожно. Свистков нет, хотя трескотня не прекращается. Значит, он ползет хорошо. Вот он уже достиг и рощи. Здесь, под защитой деревьев, можно передвигаться значительно быстрее.

Наконец-то финиш!

В донесении связиста проставляется время прибытия. Он находился в пути 28 минут. Так как он вышел со старта последним, то игра на этом заканчивается, и теперь можно подвести итоги.

— Вероятно, я шел дольше всех, — говорит он. — Я шел так медленно.

— Напротив, ты шел быстрее всех, — возражает Надя, просматривая записи, которые велись на финише. — Среди тех, которым удалось благополучно преодолеть все препятствия, ты на первом месте. А те, которые шли слишком быстро, очень скоро выбыли из игры, и, следовательно, боевой задачи они не выполнили.

**8. ВОССТАНОВЛЕННЫЙ МАРШРУТ**

Утром, без четверти девять, машина остановилась у школы. Из нее вышел человек в военной форме. Он быстро поднялся на второй этаж, в пионерскую комнату, где Виктор собрал свое звено.

— Минута в минуту! — удивился Виктор, посмотрев на часы. — Прямо удивительно!

— Плохи ваши дела, если обыкновенная точность кажется вам необычайным явлением, — возразил пришедший, здороваясь с ребятами. — Но ведь не быть точным — значит не быть готовым к обороне страны.

Виктор кисло улыбнулся, принимая это замечание на свой счет. Он всегда почему-то опаздывал.

— Не все сразу, товарищ инструктор, овладеем и точностью. А дела наши не так уж плохи.

Виктор имел все основания гордиться своим звеном. В оборонной работе его звено было на первом месте в отряде. Все ребята были ворошиловскими стрелками и имели значки «БГТО». Они хорошо изучили противогаз, умели оказать первую помощь в несчастных случаях, умели раскинуть палатку и хорошо в ней устроиться. Сегодня предстояло испытание несколько необычное. Наблюдательность, умение ориентироваться в любой обстановке, зрительная память, находчивость — вот что лежало в основе предстоящей им сегодня игры.

Инструктор Осоавиахма лично сам взялся за организацию этой игры с лучшим звеном.

— Не будем терять времени даром, — сказал он. — Игра заключается в следующем. Я беру двоих из вас, завязываю им глаза и вывожу из школы. Они усаживаются вместе со мной в машину, и мы уезжаем. Куда — неизвестно. Я их привожу на место, устраиваю в комнате, и здесь они получают возможность снять повязки с глаз. Теперь их задача будет заключаться в том, чтобы на основании всех своих наблюдений составить письмо, по которому вы могли бы их разыскать. Письмо вам привезет шофер, и на машине вы направитесь по их следам. Конечно главное будет зависеть от составителей этого письма, но возможно, что их наблюдения будут недостаточны, чтобы дать вам точные указания о маршруте. Очень может быть, что и вам придется пораскинуть мозгами. Понятно? Назначайте двоих ребят, только быстрее.

После короткого совещания ребята остановили свой выбор на Боре и Гале.

— Обращайте внимание на каждую мелочь, — взволнованно предупреждал Виктор, устраивая им повязки на глаза. В ответ ребята молча кивали головой, переживая всю ответственность возложенного на них задания.

— Сейчас восемь минут десятого, — сказал инструктор, выводя ребят из комнаты. Через два часа за вами приедет машина и доставит вам письмо.

Ехали минут двадцать пять.

— Вот мы и добрались! — весело сказал инструктор, за всю дорогу не проронивший ни одного слова. Он взял ребят под руки, и, пройдя некоторое расстояние пешком, они вошли в дом. Здесь им сняли повязки. Оба зажмурились — яркий свет слепил глаза.

— В окна смотреть можно, из комнаты выходить нельзя. Стол к вашим услугам, вот бумага и чернила.

Это была жилая комната, но, кроме них, в ней никого не было.

Посмотрев в окно, они увидели большой двор, по которому бродили куры. Множество маленьких одноэтажных домов расположены были вокруг. Это была какая-то деревня. Над воротами двора висел лозунг, растянутый между столбами. Написанные клеевой краской буквы пропитали материю насквозь, и лозунг можно было прочитать с обратной стороны. Ворота выходили на улицу.

— Припомните все, обдумайте как следует и пишите письмо, — сказал инструктор. — Дверь я, извините, запру на ключ. Из окна вылезать тоже не советую, Через полчаса я зайду.

«Мы поехали от школы направо, и солнце было сзади. Потом машина круто свернула влево, и солнце оказалось с левой стороны. Это значит, что мы поехали на юг. И действительно, ехали по Ленинской улице, потому что пришлось переезжать по деревянному настилу — вы знаете это место.

Мы отсчитывали секунды. Пока машина шла напрямик (солнце все время было слева), прошло восемь минут. Машина шла по шоссе, которое является продолжением Ленинской улицы. Очевидно, мы проехали километров семь-восемь. Потом шоссе сменилось проселочной дорогой, солнце оказалось против нас. Примерно через километр дорога пошла вниз — машина шла на тормозах. А когда спустились, машина остановилась. Шофер полез в радиатор — что-то было не в порядке. И тут мы решили незаметно выбросить Галин носовой платок. Он и сейчас, наверно, лежит на дороге, разыщите его. Это место, где мы стояли. А потом, лишь только тронулись, свернули направо, хотя можно было ехать и прямо. Это для нас ясно, потому что, пока мы стояли, какая-то машина промчалась мимо нас, не сворачивая. Значит, тут две дороги. Мы свернули направо, и слева от нас где-то купались ребята. Вероятно, мы ехали мимо Зеленого пруда, он где-то в этих местах. Машина пошла на небольшой скорости, не больше двадцати километров в час. И так мы проехали еще десять минут. Тогда машина остановилась, и мы дальше пошли пешком. Мы насчитали 340 шагов. Шли улицей какой-то деревни. Дом, в котором мы находимся, имеет крыльцо с тремя ступеньками, крыльцо выходит на юг. Рядом с домом двор, на воротах лозунг: «Ударно проведем уборку урожая!»

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Мы в каком-то колхозе. Если бы у нас была карта, мы, вероятно, точно могли бы указать место, где сейчас находимся».

Кто-то постучал в дверь. И Боря и Галя опрометью бросились открывать. На пороге стоял Виктор.

— Все в порядке! — радостно воскликнул он. — Указания исчерпывающие. Мы сразу, как только сверили ваши указания с картой, поняли, что вы находитесь в колхозе «Красный луч».

Проводя эту игру, выбирайте маршрут не очень отдаленный, но несколько запутанный. Не отчаивайтесь, если вам не дадут автомобиля. Наверное даже не дадут. Можно обойтись обыкновенной подводой. Восстанавливая маршрут по следам ребят, звено отлично может прогуляться и пешком.

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

Все знают, что работа разведчика сопряжена с большими опасностями. Смелость, бесстрашие, умение владеть собой — эти качества хорошего разведчика неоспоримы.

Но если единственное достоинство разведчика в том, что он «отчаянная голова» и «ничего не боится», толку от неге будет мало.

Хороший разведчик должен обладать еще такими весьма важными качествами, как наблюдательность и осторожность. Мы предлагаем вам провести в звеньях соревнование на лучшего разведчика. Вот вам несколько интересных игр, результаты которых покажут, кто из вас действительно понял, в чем заключается искусство разведки.

**1. ДОНЕСЕНИЯ РАЗВЕДЧИКОВ**

От дороги до берега реки примерно 500 шагов. Заключенный между ними участок, покрытый кустарником и деревьями, впадинами, буграми и глыбами камней, очень удобен для скрытого продвижения отдельных разведчиков.

Вдоль этого участка на расстоянии полукилометра друг от друга находятся противники — два соревнующихся звена.

На своей половине участка вожатый звена в различных пунктах ставит четыре секретных поста. Пятый секретный пост устанавливается сзади, как резервный.

Секретный пост — один часовой. Его задача — следить за продвижением неприятельских разведчиков и самому не быть обнаруженным ими. Секретный пост поэтому должен быть хорошо замаскирован. Часовому не разрешается покидать свой пост в продолжение игры.

Пятый, резервный пост занимает вожатый звена. Остальные ребята назначаются разведчиками.

Точно так же распределяются силы и в другом звене.

Расставив посты, вожатый звена набрасывает план их расположения, зарисовывая топографическими знаками местность и дополняя текстом. Например: «Пост № 1 — в двадцати шагах от дороги, в траве за камнем, рядом с осиной, имеющей ободранный ствол».

Указание местонахождения секретного поста должно быть возможно более точным.

За линией секретных постов, примерно в 100 шагах от последнего резервного поста, находится штаб звена. Здесь у флажка располагается посредник. Получив от вожатого звена извещение, что все на своих местах, посредник дает сигнал свистком или горном. Как только другой посредник со стороны противника ответит таким же сигналом, игра считается начатой.

Часовые притаились. Разведчики с обеих сторон двинулись в путь.

В этой игре никто никого не будет ловить и забирать в плен. Будет стоять абсолютная тишина, но тишина напряженная.

Каждый часовой и каждый разведчик имеет с собой листок бумаги и карандаш. Часовой записывает, кто из разведчиков им замечен, в каком месте (надо точно объяснить это место) и в каком направлении продолжал движение. Не обнаруживая себя и предоставляя разведчику возможность продвигаться дальше, часовой продолжает выслеживание других разведчиков, которые могут оказаться в поле его зрения.

Разведчик, обнаружив секретный пост, должен записать его местонахождение и, насколько возможно, зарисовать, набросать план.

Пройдя все пять постов и отыскав штаб противника, разведчик, приблизившись к нему на расстояние 15 — 20 шагов, может голосом предупредить посредника и спокойно подняться на ноги. Теперь ему нечего опасаться, он добрался до штаба. До конца игры есть еще время, можно как следует обработать под свежим впечатлением свои записи, свое донесение разведчика.

Когда все разведчики соберутся в штабах противников, игра заканчивается. Вернее, заканчивается первая половина игры и начинается вторая, не менее интересная и уж конечно более оживленная. Происходит разбор записей и подсчет очков.

Только сейчас часовые и разведчики смогут выяснить, насколько успешно справились они со своими задачами.

1. Часовой получает 2 очка за каждого замеченного им разведчика при условии, что этот разведчик его пост не обнаружил.

2. Разведчик получает 2 очка за каждый обнаруженный и занесенный на план секретный пост, но лишь в том случае, если часовой этого поста его не заметил.

3. Разведчик получает 5 очков, если он добрался до штаба противника; не будучи замеченным ни одним часовым.

Звено, получившее большее количество очков, выигрывает.

При разборе записей-донесений сюрпризы следуют один за другим. Иной разведчик, добравшись до штаба, думает, что он свою задачу выполнил удачней всех. Он рассчитывает получить высшую оценку — 5 очков. А на поверку выходит, что все пять постов его обнаружили и зафиксировали его движение. Он не только ничего не выиграл в пользу своего звена, но, напротив, дал возможность противнику получить 10 очков благодаря своей неосторожности. А находись он в подлинной военной разведке — нет сомнения, сразу же попался бы в руки противника.

Вот теперь и рассудите, какой урон может нанести своим товарищам неосторожный и нетерпеливый разведчик, который «ничего не боится».

**2. СМОТРЕТЬ - ЕЩЕ НЕ ЗНАЧИТ ВИДЕТЬ**

Ты вытаскиваешь из кармана целый ворох всякой мелочи — тряпочки различного цвета, пуговицу, коробок из-под спичек, железную пряжку, кусок веревки, подкову, огрызок карандаша и тому подобное.

Все это ты раскладываешь перед своим звеном — запоминайте!

Предметы надо пересчитать. Их оказывается ровно 15. Ты говоришь ребятам:

— Мой маршрут — обычный для всех вас путь на станцию. Там, где дорога широкая, я, придерживаясь правил уличного движения, буду итти правой стороной. Ну, а там, где идет тропинка, я сходить с нее не буду. Так что вам легко будет итти по моим следам. Дорогой я буду раскладывать вот все эти предметы по одному. Каждый из них будет лежать ни виду, но это не значит конечно, что вам все их удастся заметить. Блокноты и карандаши имеются у всех?

В ответ — коллективный утвердительный кивок. Очевидно, звено у тебя образцовое, если блокнот и карандаш каждый имеет всегда при себе.

Теперь последнее распоряжение своему помощнику:

— Через пять минут после того, как я уйду, посылай ребят следом за мной, с интервалом через две минуты. Сам пойдешь последним.

Ты еще раз предлагаешь ребятам тщательно просмотреть и закрепить в памяти все 15 предметов. Потом забираешь их и уходишь. По пути ты стараешься каждый предмет положить так, чтобы он был отлично виден, но не бросался в глаза. Коробок спичек можно положить на изгородь, карандаш (огрызок, чтобы не соблазнил прохожих) — в трещину телеграфного столба, а пуговицу можно бросить прямо на дороге — все равно очень немногие заметят ее. Тропинка пойдет кустами — тут можно развесить тряпочки. Всему найдется место.

Конечно у тебя тоже с собой блокнот. Ты запишешь, куда что положил, чтобы ребята тебя не надули.

Кстати, мы забыли с тобой предупредить ребят, чтобы они не забирали с собой найденных предметов, а лишь отмечали в своих блокнотах, какой предмет где замечен. В следующий раз не забудь им об этом сказать, а то идущие следом ребята действительно ничего не найдут, даже не будучи ротозеями. На обратном пути вы все эти предметы соберете.

Просмотрев записи ребят, можно судить, кто из них годится в разведчики.

**3. СЛЕДЫ**

Разбираться в следах и делать умозаключения на основе своих наблюдений очень важно для разведчика. Это довольно сложное дело, и сразу оно не дается. Прежде чем проводить игры на чтение следов, сделайте несколько предварительных упражнений.

1. Знаешь ли ты след своей собственной ноги? Вероятно, не знаешь. Сделан несколько шагов по дорожке, усыпанной свежим песком, или по ровной площадке двора, предварительно расчистив ее слегка метелкой. Зарисуй свои следы.

А потом пробеги — и тоже зарисуй.

Найди разницу как в самом рисунке следов, так и в расстоянии от одного следа до другого.

Вот теперь ты уже сможешь по следам определить, когда шел, когда бежал человек.

Предложи и своим ребятам сделать то же самое. Это будет началом вашего ознакомления с азбукой следопытства.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

2. А вот упражнение несколько посложнее. Приготовь площадку для следов.

Пусть кто-нибудь из ребят пройдет по площадке. Все остальные зарисовывают отпечаток его следа. А потом осмотрите его обувь — какая часть подошвы оставляет наиболее четкий отпечаток? Какая часть подошвы дает наиболее слабый отпечаток?

Кто у нас следующий? Давайте его сюда. Осмотрим у него подошвы, прежде чем выпустить его на площадку. Ну-ка, попробуйте зарисовать след, который, по вашему мнению, должен был бы получиться от такой подошвы. А после того как предполагаемый след зарисовали, выпустим товарища на площадку и зарисуем его след в том виде, как он отпечатался.

Сравните предполагаемый и подлинный рисунки следа. В чем вы допустили ошибку? Проделайте это с каждым. После этого вы не только свои собственные следы, но и следы своих ребят по звену всегда сумеете отличить.

3. Вносите разнообразие в эти упражнения. Зарисовывайте следы босой ноги. Зарисовывайте следы взрослого человека — мужчины и женщины, следы ребенка. Зарисуйте следы лошади, коровы, собаки, кошки, курицы, следы птиц, которые живут в ваших краях; птицы охотно прилетят на кашу площадку, если вы бросите им корм.

Запоминайте рисунок каждого следа, это вам впоследствии очень пригодится. Принимая участие в очередной военной игре, вы не пожалеете, что потратили на это время.

**4. КНИГА ПОСЕТИТЕЛЕЙ**

В лагере, во дворе, в саду не мешает оборудовать как следует площадку для чтения следов. Разравняйте и утрамбуйте ее. Засыпьте песком, который время от времени смачивайте.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Это будет «книга посетителей». Стоит потрудиться для устройства такой своеобразной книги.

Теперь у вас ежедневно будут занимательные развлечения — угадывать, кто расписался в «книге посетителей» и что он делал на площадке.

А ну-ка, посмотрим, какие у нас сегодня записи.

У самого края площадки следы двух ребят. Один из них обутый, другой — босой. Нам уже известны эти следы, и мы догадываемся, что за посетители «расписались» сегодня в нашей «книге».

Но что они делали на площадке?

В «книге посетителей» и это довольно подробно записано. Вот здесь они вошли на площадку, шли рядом. А вот на этом месте остановились и некоторое время стояли, повернувшись в сторону. Что они там увидели?

Впрочем, голову ломать не приходится, в этом месте расписался еще один посетитель — собака. Ясно — они остановились и подозвали к себе собаку. Судя по следам, собака маленькая. Это подтверждается еще тем, что следы ее, едва появившись, тут же исчезают. Куда могла деться собака, если обратных следов не видно? Несомненно, ее взяли на руки.

И опять пошли... Еще остановка, снова появляются собачьи следы: собака спущена на землю. Но зато исчезли следы босых ног, а следы обутых ног стали выделяться гораздо отчетливей. Нетрудно разгадать — один другому на спину взобрался. Особенно сильно вдавлены в землю каблуки — вce-таки тяжело парня на себе тащить.

Собачьи следы вдруг уходят в сторону, через всю площадку. Убежала.

Вот опять две пары ног. А это что такое? Следы только правых ног. Ах, хитрецы, поскакали на одной ножке!

А вот уселись рядышком — вероятно, что-то записывали. Наверное, свой маршрут. Почему такое предположение? Ясно почему — зачем же им понадобилось чинить карандаш? Видите, карандашные стружки.

«Книга посетителей» все расскажет, надо только иметь наблюдательный глаз. Это дело привычки. Навык читать следы сразу не приобретается.

Научившись читать «книгу посетителей» (а это сравнительно легкое дело), вы сможете потом понимать и менее разборчивые записи — на тропинке, на дороге, в поле.

**5. ПОТЕРЯННЫЙ СЛЕД**

Это была веселая история, которая началась инсценировкой.

Выбрав укромное местечко, я проводил с ребятами беседу, рассказывая о качествах настоящего разведчика, о наблюдательности и умении делать выводы из своих наблюдений. «Любой человек, — говорил я, — которого вы встретите на улице или в трамвае, может дать вам богатый материал для на5людений. Приглядываясь к его внешнему виду, к манерам и жестам, вы сможете сделать выводы, которые дадут вам некоторое представление о нем, вполне достаточное, чтобы запомнить его, чтобы даже через день-два рассказать все характерные признаки этого человека».

Мне удалось довести до сознания ребят, что быть готовым к обороне страны — это значит быть бдительным. А что стоит бдительность человека, лишенного способности к наблюдениям!

В самый разгар нашей беседы к нам подходит какой-то парень и спрашивает дорогу на станцию. Ничего удивительного в этом не было, и, подойди этот парень к нам в другое время, на него никто не обратил бы внимания — объяснили бы дорогу, только и всего. Но в данном случае уже самая тема нашей беседы подсказывала иное поведение ребят. Поэтому, прежде чем ответить на такой, казалось бы, обычный вопрос, они воззрились на парня взглядами, настолько пытливыми и заинтересованными, будто всегда мечтали о возможности встретиться с ним и теперь хотели запомнить его на всю жизнь.

Под этими прощупывающими взглядами парень почувствовал себя не очень хорошо, но у него хватило самообладания повторить свой вопрос. Тогда ребята во всех подробностях наперебой стали объяснять ему ближайший путь на станцию, и он ушел.

— Что вы можете сказать об этом человеке? — спросил я. Ребята, стремясь щегольнуть своим первым опытом наблюдений, понесли несусветную чепуху, и я еле сдерживал себя, чтобы не расхохотаться, потому что, как я уже говорил, вся эта история началась с инсценировки, и парень был мною подослан. Но ребята ничего этого не знали, и каково же было их изумление, когда немного погодя к нам подбежал взволнованный дежурный по лагерю с вопросом: не проходил ли мимо нас такой-то парень? Приметы совпадали в точности.

— Он спрашивал у нас дорогу на станцию. А что такое случилось?

— Во что бы то ни стало разыщите его и постарайтесь задержать.

И убежал, не обращая внимания на расспросы, градом посыпавшиеся на него.

Все шло своим чередом. С дежурным по лагерю я конечно тоже сговорился. В общем, мне удалось создать обстановку, вполне благоприятную для игры, которую я задумал.

Ребята были готовы сейчас же броситься за ним в погоню и задержать парня, прежде чем он успеет дойти до станции. Я предостерег их от излишней поспешности:

— А почему вы уверены, что он пошел именно на станцию? Давайге выясним сначала, какими средствами мы располагаем, чтобы вести розыски его успешно.

И после короткого обсуждения мы пришли к выводу, что можем расспрашивать прохожих, называя приметы этого парня, а также итти по следам.

Вокруг нас была трава, и ясных отпечатков следов не могло быть, но наблюдательность одного из наших ребят дала нам очень ценное указание: правый сапог отличался от левого тем, что каблук его был подбит железной набойкой подковообразной формы.

По этому признаку мы без труда отыскали на дорожном грунте следы разыскиваемого парня. Как и следовало ожидать, следы шли в направлении, противоположном тому, которое мы ему указывали.

Шагов через двести след внезапно оборвался...

Накануне, инструктируя парня, я рассказал ему сущность игры. Играя роль преследуемого, он должен был время от времени обрывать след на расстоянии примерно 50 — 80 шагов, меняя при этом направление. (Парень для этого снимал с правой ноги обувь, и отпечаток подковки исчезал.) Задача идущих по следу ребят заключалась в том, чтобы вновь разыскать потерянный след. Через некоторый отрезок пути след опять обрывался, и так раза три-четыре, пока наконец следы не приводили к цели, т. е. к разыскиваемому человеку, мирно поджидающему нас. Человек, оставляющий следы, имеет в своем распоряжении 10 минут. Через 10 минут мы идем разыскивать его. А дальше все зависит от его ловкости и от нашей наблюдательности.

Мы потом нередко играли в «потерянный след» и добились значительных успехов в запоминании отличительных признаков людей, которых мы втягивали в эту игру, и в чтении следов. Но редко, когда ребята отдавались игре с таким увлечением, как в этот раз, в этой удивительной для них истории с парнем, истории, в которую все они охотно поверили.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

А игра особенно интересна тогда, когда ее в какой-то мере принимаешь всерьез.

**6. ОСТРЫЙ СЛУХ И БЕСШУМНЫЙ ШАГ**

Человек, обладающий даже очень острым зрением, в темную ночь все равно ничего не увидит, как бы он ни напрягал своих глаз. В боевой обстановке этак немудрено неожиданно для самого себя угодить прямо в объятия противника. А разведчикам и дозорным чаще всего приходится работать ночью. Для часового наиболее естественным является тоже ночное дежурство.

Там, где бессильно зрение, приходит на помощь слух.

Очень часто люди, обладающие хорошим слухом, многого не слышат, потому что слушают рассеянно. Но это недостаток, который можно и нужно преодолеть.

Надо тренировать свой слух на внимание.

Есть интересная игра, которая называется «слепой часовой». Часовому завязывают глаза. Ничего не видя, он чувствует себя в положении человека, находящегося в абсолютной темноте. Тогда он напрягает свой слух, стараясь уловить каждый шорох.

С разных сторон к нему подползают разведчики. Часовой должен не только уловить шорох, но и определить направление, в котором он был произведен. Указывая рукой в том или ином направлении, он говорит: «здесь!» Если указание сделано точно, неловкий разведчик, подползавший к часовому, выбывает из игры.

А кого же мы назовем ловким разведчиком? Конечно того, кто сумел подползти к часовому настолько близко, чтобы дотронуться до него рукой.

Это трудно, в особенности, если у часового острый слух. Но это вполне возможно, если научиться ползти, не производя шума.

У хорошего разведчика острый слух и бесшумный шаг.

Есть такие ребята, которые по комнате не могут пройти, не зацепив чего-нибудь. Это своего рода распущенность, надо себя подтягивать.

«Бесшумный шаг» — понятие конечно относительное. Будет очень хорошо, если вы научитесь хотя бы не производить излишнего шума.

Игра «слепой часовой» интересна для нас тем, что она тренирует не только слух часового, но и ловкость подкрадывающегося к нему разведчика, его способность двигаться бесшумно.

Чтобы правильно оценивать заслуги часового и разведчиков, установим порядок премирования очками.

1. Часовой, верно указавший направление, где произведен шум, получает 2 очка, если разведчик обнаружен им на расстоянии более 10 шагов, и 1 очко, если разведчик обнаружен на расстоянии менее 10 шагов.

2. Разведчик получает 1 очко, если он обнаружен часовым на расстоянии менее 10 шагов; он получает 2 очка, если ему удалось подползти к часовому на 5 шагов; и он получает 3 очка, если успел дотронуться до часового рукой, прежде чем тот его обнаружил.

В свободное время тренируйся в бесшумном шаге, в бесшумном подползании. Выработай для себя ряд последовательных упражнений. Например:

1. Пройди несколько раз по комнате или по площадке и, когда тебе удастся пройти наиболее тихо, постарайся понять, как тебе удалось этого добиться.

2. Пройди между кустами так, чтобы не зацепить ни одной веточки, не наступить ни на один сучок.

3. Проползи по сухой листве. Это наиболее сложное упражнение. Установи, при каком способе передвижения ты достигаешь наименьшего шума.

Научить бесшумно ползать нельзя. Этим искусством можно овладеть только на практике. Запомни только, что упорство и наблюдательность хорошие помощники в приобретении этого навыка.

**7. ОБРАТНЫЙ ПУТЬ**

Мы только что сошли с поезда, и я веду ребят местностью, которая им совершенно незнакома. Мы идем не по дороге. Мы идем лугами, лесом, оврагами.

Отойдя километра три-четыре от станции, делаем привал. Здесь будет стоянка нашей экскурсии.

Это не важно, как мы проводим здесь день. У нас есть план проведения экскурсии. В этом плане сказано: «на обратном пути — игра».

Игра эта так и называется — «обратный путь».

Она заключается в том, что назад ребята пойдут сами. Тем же самым путем, которым шли сюда.

Сначала все идет гладко. Последний отрезок пути запомнился лучше. Но вот среди ребят уже разногласие: а куда же идти дальше? 51

Я спрашиваю мнение каждого в отдельности. Тот, кто дает правильный ответ, получает 1 очко. Идем дальше. Опять сомнения — направо или налево? Опять спрашиваю каждого и делаю оценку.

У некоторых ребят количество очков будет быстро нарастать — у тех, которые лучше ориентируются в незнакомой местности.

Когда мы придем на станцию, выяснится, кто в этой игре остался победителем.

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

Чаще устраивайте прогулки со звеном за город. В поле, в лесу, на реке можно провести немало занимательных военных игр-соревнований силами одного звена.

**1. ОТЫСКИВАНИЕ ПРЕДМЕТА**

Я предлагаю ребятам разбиться на группки по два человека. От каждой пары я отбираю по одному человеку и отвожу их в сторону. Они сейчас получат от меня секретное задание. Остальные пусть пока отдыхают.

Каждому из отобранных мною ребят я вручаю какой-нибудь предмет — флажок, свисток, спичечную коробку и тому подобное. Кроме того у каждого имеется с собой листок бумаги и карандаш.

С места, где мы находимся, я намечаю ряд пунктов в разных направлениях, на расстоянии примерно 1 — 11/2 километров. Эти пункты я распределяю между ребятами. Каждый из них должен, придя на указанный пункт, спрятать где-нибудь врученный ему предмет и дать точное описание маршрута, которым он шел, и места, где предмет спрятан. Последнее должно быть указано особенно точно, так, чтобы, пользуясь составленным описанием, предмет легко можно было разыскать.

Ребята отправляются по своим маршрутам.

По дороге каждый из них набрасывает приблизительную схему своего маршрута, отмечая топографическими знаками самое основное, что поможет впоследствии ориентироваться в данном месте. Найти указанный в задании пункт и спрятать предмет — дело конечно нехитрое. Гораздо сложнее составить описание места, где предмет спрятан, и дать подробные указания, где именно его искать.

Выполнив поручение, ребята возвращаются обратно. Зарисованные схемы маршрутов и описание места, где предмет спрятан, передаются товарищу по своей паре. Тот должен этот предмет разыскать. Вот тут мы и выясним, насколько точно составлены описания. Пара, быстрее всех спрятавшая и доставившая обратно предмет, выигрывает.

**2. УКАЖИ ЦЕЛЬ!**

— Смотри-ка, что это за птица села вон на ту крышу?

— Где?

— Вон прямо, красная крыша.

— Красная? Но они все красные. И потом, прямо перед нами несколько крыш.

— Ну, как же ты не видишь! Смотри, куда я указываю пальцем. Вправо от кирпичной трубы сидит птица.

На всех крышах торчат кирпичные трубы. Попробуй угадать, которая из них имеется в виду. Вот и бьются ребята несколько минут, пока наконец птица не вздумает перелететь на другое место, чем и обратит на себя внимание.

А находись вместе с ними командир Красной армии, он в нескольких словах точно указал бы место, где находится птица, и ребята сейчас же увидели бы ее. И переспрашивать не пришлось бы.

В чем тут дело?

Дело в том, что командир Красной армии умеет указывать цели, выбирая для своих указаний не общие, а, наоборот, отличительные признаки предметов. В примере, который мы приводили, он прежде всего выяснил бы, чем данная крыша отличается от других. Он сказал бы: «крыша с уступом», если остальные крыши гладкие, или «крыша серого дома», если остальные дома другого цвета.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Умение указывать цели — навык, необходимый каждому бойцу. Этому никогда не поздно научиться, и овладеть таким навыком можно очень быстро. На звеньевой прогулке обязательно проведи\_игру-соревнование на указывание целей.

Выйдя на возвышенное место, предложи каждому из своих ребят выбрать какую-нибудь цель, и пусть каждый по очереди возможно короче и точнее укажет ее. А когда цель будет отыскана, обсудите сообща, нельзя ли еще более точно указать ее. Разобрав таким образом все целеуказания, вы кое-чему научитесь в этот же день.

Вытяни прямо перед собой руку и подними ладонь вверх. Закрой один глаз. Какую часть горизонта закрывает твоя ладонь? А какую часть горизонта закрывает один палец? Два пальца? Три пальца?

На местности, указывая отдаленную и малоприметную цель, ты можешь сказать: «Прямо передо мной небольшой домик. Правее — стог сена и отдельное дерево около него. На два пальца правее дерева идет человек, наполовину скрытый во ржи».

Это — цель.

Так кто же из вас лучше всех научился указывать цели? Пусть он объяснит своим товарищам, как это ему удается.

А еще лучше, если вы пригласите к себе командира Красной армии или красноармейца, чтобы вас научили указывать цели на практике.

**3. ОПРЕДЕЛИ НА-ГЛАЗ!**

— Сколько шагов до изгороди?

— Восемьдесят!

— Сто!

— Сто двадцать!

Самые разнообразные ответы. Сейчас проверим. И никто, оказывается, не угадал. До изгороди всего только 65 шагов.

65 и 120! Разница порядочная. Тот, кто назвал самую большую цифру, очевидно, не имеет ни малейшего представления о действительной величине расстояний.

Попробуем ему помочь.

Возьмем небольшое расстояние, ну хотя бы до ближайшего куста. Измеряем — 23 шага. Сделаем еще два шага — будет 25.

Вот теперь постарайся зрительно запомнить это расстояние. Сколько таких отрезков уложится до изгороди? Меньше трех. Значит, меньше 75. А ты говоришь 120!

Продолжаем игру. Сколько шагов до высокой ели с обломанной верхушкой? Сколько шагов до полотна железной дороги? До двухэтажного белого дома? У нас есть теперь масштаб — расстояние, равное 25 шагам. И мы видим, определение расстояний дается уже более точное.

Для больших расстояний можно брать и более крупные отрезки для сравнения. Мы уже знаем, например, расстояние до изгороди. Сколько раз уложится оно до реки?

Если чаще практиковаться, можно очень скоро овладеть навыком определять расстояния с довольно большой точностью.

А ну-ка, какова высота этого дерева?

Опять-таки, чтобы точнее определить, нужно взять какой-то масштаб.

Посмотрим, во сколько раз вся зеленая часть дерева больше открытой части ствола. Примерно в три раза, Значит, если знать высоту открытой части ствола, то нетрудно определить и высоту всего дерева.

Твой рост равен полутора метрам. Встань к дереву — голова достигает как раз половины ствола. Значит, высота открытой части ствола равна 3 метрам, а всего дерева — 12 метрам. Это будет довольно точная цифра.

Давайте определим на-глаз высоту дома, высоту телеграфного столба. Кто даст самый точный ответ? В конце книжки подробно рассказывается, как с еще большей точностью определить на-глаз высоту дерева или дома и ширину реки,

**4. РЕДКИЕ ЦВЕТЫ**

Какие цветы растут в тех местах, где мы устраиваем свою звеньевую прогулку?

Сейчас мы это выясним, снарядив получасовую экспедицию на ближайший луг или поле. Каждому из ребят задание: собрать по одному экземпляру всех цветов, которые здесь растут. Предупреждаем: собирать следует не только пышные, красивые цветы, но и скромные, не обращающие на себя внимания цветочки. Последние особенно важно собрать именно потому, что их обычно не замечают.

Когда все ребята соберутся и разложат около себя собранные коллекции, тогда мы начнем делать отбор.

Те цветы, которые найдутся хотя бы у троих ребят, откладываем в сторону. Таким образом наиболее распространенные в этих местах цветы будут изъяты из всех коллекций, так как найдутся, вероятно, у большинства ребят. Останутся редкие цветы, очевидно маленькие, невзрачные, малоприметные. Вот они-то и решат вопрос, кто из ребят выйдет победителем.

А победителем выйдет тот, у кого после тщательного отбора цветов останется больше, чем у других, — цветов, которых в этой местности немного.

Установив, кому принадлежат первое, второе и третье места в этом соревновании, сохраните все редкие цветы для просушки: они пополнят ваш гербарий. Узнайте их названия. Быть может, некоторые из них являются ценным лекарственным сырьем.

А в следующий раз, проводя такую игру, организуйте сбор листьев и трав.

**5. РАЗЖИГАНИЕ КОСТРОВ**

Каждый из вас должен научиться быстро и правильно разжигать костер. Дело это нетрудное, но требует сноровки. Иной раз в походе обстоятельства позволяют сделать привал всего на 20 — 25 минут. За это время надо успеть вскипятить себе чаю. А если с костром провозишься, где уж там чай кипятить — времени не останется.

Давайте проведем соревнование: кто быстрее всех разожжет костер и вскипятит воду в котелке. У каждого должны быть котелок и коробка спичек. Вот что должен сделать каждый участник этого соревнования:

1. Место, выбранное для костра, расчистить от сухой травы и легко воспламеняющегося мусора.

2. Набрать хвороста для костра и мелкого валежника на растопку.

3. Разжечь костер.

4. Пристроить над ним перекладину для котелка; перекладина укрепляется на двух рогульках.

5. Поддерживать огонь до того момента, когда вода закипит.

Когда соревнование будет закончено, не забудьте тщательно затушить все костры.

**6. НА РОЗЫСКИ ТОВАРИЩА**

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

— А где же Танюша?

Никто и не заметил ее исчезновения. Покричали — не отзывается. Пропала.

Вожатый доволен впечатлением, которое произвело на ребят исчезновение Танюши. Он хитро улыбается. Он-то знает, где она.

— Танюшу придется разыскать, ребята, — говорит он.

Ну, что ж, давайте искать. У нас имеются сведения, что невдалеке отсюда сидит на дереве какая-то девочка, спрятавшаяся туда от собак. Возможно, что это и есть наша Танюша — она в самом деле очень боится собак. К сожалению, неизвестно, где находится это дерево, послужившее пристанищем для бедной Танюши. Известно только, что дерево это клен и что девочка была вынуждена спасаться от собак в тот момент, когда она с увлечением лакомилась дикими ягодами.

Вот по этим признакам и придется ее разыскивать.

Вожатый дает свисток. Это значит, что нам пора отправляться на поиски «попавшего в беду» товарища. Это условный знак и для Танюши — не сидеть же ей все время на дереве! Вот теперь она на него заберется. А мы ищем поблизости ягодные места, Это первый признак. Вот кусты дикой малины. Но ничего похожего на клен поблизости не видно. Какие же ягоды собирала Танюша?

Кто-то открыл «богатое месторождение» брусники. Мы устремляемся туда. Первое, что нам бросается в глаза, — это красавец-клен. В его густой листве, вероятно, и спряталась Танюша — больше ей негде быть!

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

Мы совершаем прогулку по улице — идем коллективно в театр или возвращаемся из школы.

Давайте дорогой проведем какую-нибудь игру. К нашим услугам масса пешеходов, дома различной архитектуры, магазины, городской транспорт.

Мы заставим их играть вместе с нами.

**1. ЛАЗУТЧИК**

Заканчивая звеньевой сбор, Юрка вытащил из кармана пачку запечатанных конвертов.

— Сейчас вы получите секретные задания. Обязательное условие: вскрыть конверт можно только дома и содержание записки держать в строгой тайне. В записках — адреса. Завтра ровно в 19 часов 20 минут каждый из вас явится в указанное место и станет на секретный пост. Пост — два человека. Всего четыре поста.

— Это значит восемь человек. А девятый?

— Слушайте дальше. Ваша задача — задержать неприятельского лазутчика, который поставил себе целью снять общий план с дома № 19 по Ленинской улице. Условно будем считать, что это Центральный телеграф. Лазутчик пройдет по маршруту, проходящему через все четыре поста. Он находится среди вас, этот лазутчик. В его конверте подробный маршрут и указания, как снимать план. Имейте в виду, что лазутчику разрешается прибегать к переодевавиям и вообще пользоваться любыми средствами, чтобы не обратить на себя внимания. Но он не знает, где расположены посты. Он должен быть очень осторожен.

Юрка роздал конверты. Ребята разошлись по домам.

Распечатав конверт, Костя почувствовал себя счастливейшим человеком, выяснив, что лазутчиком поручено быть ему. И тут же у него возник план, для осуществления которого пришлось во все посвятить свою сестренку. Та охотно согласилась помочь ему выполнить это сложное задание.

В 19 часов 30 минут мимо первого поста прошли две девочки. В одной из них с трудом можно было узнать Костю...

Впервые шел Костя под руку со своей сестрой. Этого требовала конспирация. Впрочем, Костя мало над этим задумывался. У него в кармане был набросок плана. Это означало, что значительная часть задания была уже выполнена. Еще пройти два квартала, и тогда игра кончается в его пользу.

Кто-то тронул его за плечо:

— Это ты ловко придумал. Только тебе следовало бы надеть длинные чулки. Когда я увидел девчонку с такими грязными ногами, я сразу вспомнил о тебе.

**2. ПРОХОЖИЙ**

По улице навстречу нам идет прохожий. Он и не подозревает, что участвует в нашей игре, Когда он подойдет к нам ближе, его лицо несомненно будет выражать крайнее удивление: чего ради мы его так рассматриваем?

Но у нас нет времени объяснять ему причины нашей заинтересованности им, тем более, что прохожий идет довольно быстрым шагом.

Вот он уже и прошел. Некоторое время мы смотрим ему вслед.

Игра, которую мы проводим, называется «наблюдение над прохожим». В тот короткий промежуток времени, когда мы с прохожим встречаемся, мы должны запомнить его наружность, его костюм, и высказать те или иные предположения о нем.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Один из нас — главный наблюдатель. Он обязан сделать сообщение о человеке, над которым мы вели наблюдение. Потом остальные ребята добавляют то, что было упущено главным наблюдателем, но что удалось заметить им.

О прохожем, которого мы только что рассматривали, делаю сообщение я:

— Среднего роста, русый, лет тридцати пяти. Серый картуз, кожаная тужурка. Брюки бумажные, черные в полоску. Куртка расстегнута, под ней белая рубашка, ремень. Галстук темно-серый. Ботинки черные.

Вот и все. Мне кажется, что я успел очень многое заметить.

— А что было у него в руках? — спрашивают ребята.

— Вот уж этого я что-то не помню. Разве у него было что-нибудь в руках?

Оказывается, было. Продуктовая покупка в сером бумажном пакете. Кто-то даже разглядел на пакете клеймо — «Бакалея». Человек этот заходил в магазин.

Выяснилось, что я не заметил еще газеты, торчавшей из кармана куртки, — свежей, непрочитанной газеты. Выяснилось также, что на ботинках прохожего имеются следы невысохшей грязи. В городе сухо, дождей давно не было. Вероятно, он только что приехал. В это время обычно приходит поезд, а прохожий шел со стороны вокзала. Должно быть, на вокзале купил он и газету, а по дороге зашел в магазин.

Может быть, мы ошибаемся, но очень вероятно, что это так.

— А теперь возьмем под наблюдение вон ту женщину, пересекающую улицу. Лида, ты главный наблюдатель.

**3. ПЛАН ГОРОДА**

Перелистывая старый комплект какого-то иллюстрированного журнала, мы наткнулись на страничку географических игр. Здесь были изображены выхваченные из атласа кусочки различных материков и островов с реками, заливами и городами. Схематические рисунки без надписей. По очертаниям рисунков надо было догадаться, какие части земного шара здесь изображены. Мы неплохо знаем географию и поэтому большинство поставленных в играх вопросов решили правильно.

Танюша не принимала участия в этой игре. Она пыхтела над изготовлением какого-то чертежа.

Наконец, мы заинтересовались ее работой.

— Готово, — сказала она, отдуваясь. — Получилось не дурно. Эта часть земного шара вам всем хорошо известна. Это не Гренландия и не Огненная земля. Это гораздо ближе. Здесь изображено одно из центральных мест нашего города. Угадывайте.

Мы долго разглядывали чертеж.

— Надо иметь большое воображение, — усмехнулся Вовка, — чтобы догадаться, какая часть города здесь изображена. Это ни на что не похоже.

— Ручаюсь, что очень похоже, — возразила Танюша, — а воображение конечно необходимо, поскольку это чертеж*.*Без воображения ты ни в одной топографической карте не разберешься.

И тут Юрка вдруг разразился таким хохотом, словно он смотрел в кино сильно комическую картину.

— Я знаю, что здесь изображено, — сказал он. — Меня интересует только, зачем Вовке понадобилось большое воображение. Ведь это же площадь, на которой он сам живет!

Вовка заспорил. Тогда мы вышли на улицу и проверили чертеж. Он оказался правильным. Надо было принять во внимание, что Танюша делала его на память.

Давайте продолжим эту игру. Блокноты и карандаши у всех с собой. Мы разойдемся сейчас в разных направлениях, и каждый возможно более точно зарисует план какой-нибудь хорошо известной всем части города. Пусть это будет площадь, перекресток, бульвар. Уговоримся относительно условных знаков: памятник — кружочек, магазин — черный квадрат, учреждение — заштрихованный квадрат, кино, театр, клуб, школа — треугольник. Вечером соберемся и будем отгадывать.

**4. МАГАЗИННАЯ ВИТРИНА**

Магазинная витрина заполнена различными галантерейно-трикотажными товарами. Когда на них смотришь, то глаза разбегаются. Кажется, что их здесь выставлено не меньше сотни. Но Юрка утверждает, что здесь всего только 28 предметов. Он ознакомился с этой витриной раньше и переписал все вещи. Здесь, например, целая арка гребешков. Их не надо пересчитывать, достаточно только запомнить, что на витрине имеются гребешки.

Юрка дает нам возможность разглядывать все эти предметы только одну минуту, после чего он командует: «направо!» и уводит нас от окна.

Здесь рядом бульвар. Мы рассаживаемся на скамейках и начинаем припоминать все, что мы только что видели. Каждый составляет список вещей, которые удалось ему удержать в памяти. Потом мы по очереди подходим к Юрке и сообщаем, что нам удалось запомнить.

У Юрки заготовлена такая таблица:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Имена ребят  Названия вещей | Вовка | Таня | Витя | и т.д. |
| 1. Чулки |  |  |  |  |
| 2. Катушки ниток |  |  |  |  |
| 3. Моток тесемки |  |  |  |  |
| 4. Гребешки |  |  |  |  |
| 5. Бумажники |  |  |  |  |
| 6. Майки и т.д. |  |  |  |  |
| Всего |  |  |  |  |

В этой таблице Юрка отмечает называемые нами предметы.

А потом подсчитываем, кто больше запомнил. Каждый правильно названный предмет расценивается в одно очко.

Предмет, названный только кем-нибудь одним из ребят (остальные не запомнили), расценивается в два очка.

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

**1. СНАЙПЕРЫ**

Снайперами называют самых метких стрелков. Как только покажется мишень, снайпер моментально прицеливается и бьет без промаха.

Давайте играть в снайперов. Звено на звено. На площадке проводим две черты на расстоянии 25 шагов одна от другой. Каждое из звеньев располагается вдоль своей черты.

Условно будем считать, что черта — это укрытие, за которым прячутся стрелки.

Одно звено изображает снайперов, другое звено — неосторожных стрелков со стороны противника, которые время от времени на 5 — 6 секунд высовываются из-за укрытия. Снайперу этого короткого времени совершенно достаточно, чтобы произвести меткий выстрел. Снайперы бьют по внезапно появляющимся и исчезающим мишеням.

Звено неосторожных стрелков усаживается вдоль черты спиной к снайперам. В руках у ребят мишени — фанерные щитки 25 х 25 сантиметров, укрепленные на палках. На щитках цифры: 1, 2, 3... и так далее, смотря по количеству мишеней. Вожатый звена тихо командует: «Номер четвертый!». Тот, у кого мишень с этим номером, поднимает ее на 5 — б секунд и затем быстро опускает вниз.

Снайперов столько же, сколько и «неосторожных стрел ков». Мишени между ними распределены. Пока мишень № 4 на виду, снайпер, бьющий по ней, должен успеть прицелиться и произвести выстрел. А это не так-то легко потому что мишени появляются внезапно в вразбивку все время нужно быть наготове.

Снайперы бьют обыкновенными резиновыми или же самодельными тряпичными мячами. Бросать мяч можно из любого положения, но не сходя с черты.

По условию каждая мишень поднимается по одному или по два раза. Потом звенья меняются местами.

Попадание в мишень дает одно очко. Звено, набравшее большее количество очков, выигрывает.

**2. БОМБАРДИРОВКА**

Водящий стоит у стены — спиной к ребятам, лицом к стене. В данный момент он изображает некий укрепленный пункт, который вот-вот будет подвергнут бомбардировке.

Надо принять соответствующую оборонительную позу: наклонить голову вперед, принять устойчивое положение. Так становятся, играя в чехарду.

За спиной водящего шагах в десяти проведена черта. На ней выстроилась шеренга артиллеристов. У одного из них волейбольный мяч. Это — снаряд, который сейчас будет выпущен.

— Огонь!

Водящий приготовился... Раз! — мяч с силой ударяется об его спину. Два! — еще более меткий выстрел, сопровождаемый громким хохотом ребят-артиллеристов. Следующий...

Тот, который принимает на себя все эти удары, знает: если артиллеристы будут бить без промаха, то он так и останется в качестве мишени. Перспектива незавидная. Неужели никто не промахнется?

Ну, конечно кто-то промахнулся. Бросил мяч изо всех сил, зато проиграл в точности удара. Снаряд пролетел мимо и ударился в стенку.

Водящий только этого, и дожидался. Теперь мяч переходит к нему. Он имеет право сделать выстрел в любого из шеренги артиллеристов.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Он весело осматривает ребят, подбирая себе наиболее подходящую жертву. Артиллеристы ежатся — им разрешается увертываться от удара, но не сходя с черты.

Нужно быть очень неловким, чтобы не попасть в кого-нибудь, имея мишенью целую шеренгу. Задетый мячом артиллерист становится на место водящего, уступая последнему свое место в шеренге.

Бомбардировка продолжается.

Но если водящий все-таки промахнется, когда будет бить по шеренге, он остается водить.

**3. «БЛОХА»**

Эта очень живая и веселая игра не похожа на обычные военные игры. В ней нет ни разведчиков, ни часовых, ни выстрелов. И название у нее не военное. Но сыграть в нее стоит. Она приучает быть на-чеку.

Человек пятнадцать ребят, как угорелые, носятся по площадке. Один из них отмечен особым знаком — у него повязка на рукаве.

Это охотник.

Как и полагается охотнику, он преследует зверей, а те убегают от него, стараясь не подвернуться ему под руку.

Впрочем, не все боятся охотника. Один из играющих наводит страх и на самого охотника. Последний всячески стремится избежать встречи с опасным для него противником.

Скажем прямо — охотник боится «блохи». Голова у блохи повязана платком. Она угрожающе скачет по площадке, преследуя охотника.

Ясно, что при таких обстоятельствах не легко охотнику заниматься своим делом, но все-таки время от времени он настигает то одного, то другого «зверя».

Вот теперь ему станет полегче, потому что пойманные охотником звери становятся «охотничьими собаками». Собаки помогают охотнику ловить зверей. Две собаки, настигнув зверя, превращают его тоже в собаку.

Но собаки, как и охотник, боятся блохи. Стоит только блохе дотронуться до собаки, та должна покинуть площадку, выбывая из игры. Та же участь грозит и охотнику, и поскольку он один, ему нужно быть особенно осторожным.

Игра заканчивается победой охотника и его собак, если им удастся переловить всех зверей. Блоха и звери выигрывают, если блохе удастся вывести из игры охотника и его собак.

**4. ПЕРЕБЕЖКА**

Вот чертеж, на котором указано, как надо распланировать площадку для игры в «перебежку».

В отряде «А» — пять человек. Этот отряд защищает оборонительный рубеж.

Отряд «Б» наступает. Все знают, что под огнем противника наступать надо путем перебежки.

В наступающем отряде 11 человек, но попробуй — доберись до оборонительного рубежа противника, сохранив всех своих бойцов! К счастью, на пути продвижения отряда есть естественные укрытия — ложбины, канавки, холмики, бугорки. На чертеже они условно изображены четырехугольниками, треугольниками, квадратами и кругом.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Круг ближе всего к противнику. К нему отряд «Б» стягивает свои силы для атаки.

От укрытия к укрытию перебегают бойцы, направляясь к кругу. Перебежка — самый ответственный момент. Тут-то и может поразить пуля. Добежал до ближайшего укрытия — притаись и жди удобного момента для того, чтобы перебежать к следующему укрытию.

Если удалось тебе добраться до одного из квадратов — получаешь очко в награду. Тот, кто достиг круга, получает еще два очка.

Если все II человек доберутся до круга, то они будут иметь 33 очка. Но получить эти 33 очка почти невозможно. Противник метко стреляет и за каждого «убитого» получает три очка.

Теперь ясно: если наступающий отряд доведет до круга б человек — он выигрывает, потому что будет иметь 18 очков, в то время как его противник за 5 «убитых» получит только 15 очков. Если же до круга доберется меньше шести человек, выигрывает отряд, ведущий оборону.

А чем же стреляют по наступающему противнику?

Мячами. Самодельными тряпичными или бумажными мячами, потому что они мягче резиновых — не больно ударят.

Перебежка и стрельба ведутся по свистку судьи, а «Убитые» выходят из игры. После этого мячи возвращаются обратно. Следовательно, во время перебежки любой из бойцов обороняющегося отряда может сделать только один выстрел.

Длина площадки — 50 — 75 шагов. От круга до оборонительного рубежа — 8 — 10 шагов.

За каждым укрытием может спрятаться только один человек. Попадания в бойцов, находящихся за укрытием, в расчет не принимаются. Действительны лишь попадания вне укрытий. За этим следит судья.

**5. ПЛОВУЧАЯ МИШЕНЬ**

Кусок дерева плавает в пруду недалеко от берега. Пусть это будет военный корабль противника, подобравшийся к нашим берегам, чтобы произвести нападение.

Мы — береговая оборона. И каждый из нас — артиллерист и пушка одновременно. А снаряды — груда небольших камней, запас вполне достаточный, чтобы разгромить целую эскадру противника.

Впрочем, неизвестно еще как мы будем стрелять, — может быть и этого запаса нам нехватит.

Итак, дана команда: открыть огонь из всех береговых орудий по вражескому кораблю!

Легкий кусок дерева в воде не утопишь. Поэтому поставим себе задачей отогнать угрожающий нам корабль возможно дальше от берега.

Справа по одному выстрелу! Один, другой, третий... А когда все по одному выстрелу сделают, начнем опять справа, в той же последовательности.

Попадание в мишень дает артиллеристу одно очко.

Пловучей мишени можно по возможности придать форму корабля. Можно поставить мачты, водрузить флаг. Где-нибудь пристроить спичечную коробку — будем считать, что здесь сконцентрированы важнейшие механизмы корабля.

В этом случае расчет на очки придется вести так: простое попадание в мишень, не вызвавшее повреждений, — 1 очко; разрушение мачты — 2 очка, а тот, кто снесет метким выстрелом спичечную коробку, получит 5 очков.

Каждый сделал по 10 выстрелов. Теперь подведем итоги; кто имеет наибольшее количество попаданий?

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

Вот уже несколько дней подряд идут дожди. Волей-неволей приходится сидеть дома. Конечно дело всегда найдется — приготовить уроки, взяться за чтение какой-нибудь интересной книжки или же мастерить что-нибудь. А быть может, заглянут ребята. Это будет очень кстати.

Пусть на улице дождь — мы прекрасно проведем время.

Будем играть.

**1. ЗАПАХИ**

В один из таких ненастных дней мы были у Юрки в гостях. Вечер, надо прямо сказать, выдался не из веселых. Мы лениво вели разговор о всякой всячине, преимущественно о военной технике и о моральных качествах бойца. Юрка задумчиво гладил свернувшегося у его ног отнюдь не породистого пса.

У Юрки странная манера неожиданно перескакивать с одной темы на другую. Мы только что обменялись своими мнениями относительно различных автомобильных марок, и Юрка серьезно утверждал, что лучше «линкольна» он ничего не знает.

— Между прочим, — внезапно оживился он, — у собаки, даже у самой что ни на есть дворняжки, глаза во сто раз острее, чем у самого глазастого человека.

Это было очевидно, и мы согласились. Может быть, и не во сто раз острее, но во всяком случае животные и в темноте видят лучше, чем иной человек днем.

— И слух, — продолжал Юрка. — Человек с самым лучшим слухом — просто глухой по сравнению с собакой.

Это тоже было верно, и мы все это знали. Мы знали также, что чутье у животных развито в еще большей степени, но все же спросили: «А нюх?» — нам было интересно выяснить, какое определение даст Юрка человеку с хорошо развитым обонянием.

— И нюх, — согласился Юрка. — Ни один охотник не станет скрадывать зверя по ветру — тот сейчас же его учует. Наши носы ничего не стоят, — горько прибавил он, не без зависти поглядывая на безмятежно спавшую собаку. — Хотя у меня нюх все-таки хороший. Прежде чем войти в столовую, я уже знаю, что там готовят. Я на пять шагов могу узнать, если человек ел лук.

Юрка явно начинал уже хвастаться. Мы переглянулись — чего он задается?

— Нет, я правда, хорошо различаю запахи, — заметил Юрка, как бы оправдываясь. — Могу угадать любой.

Для нас было ясно, что если сейчас же, не разоблачить Юркино хвастовство, то он и на самом деле начнет верить в свой необыкновенный нюх. И мы тут же решили произвести экспертизу.

— Посмотрим, что стоит твой нос. Уйди минут на пять из комнаты.

Юрка, смекнув, что закручивается интересная затея, не заставил себя упрашивать. Мы мигом повеселели и быстро приготовили все необходимое для предстоящего испытания. Использовали все, что оказалось под руками.

В домашней аптечке мы нашли нашатырный спирт, иод, валериановые капли, Здесь же в комнате разыскали древесный спирт, бензин и уксус. Смоченные в этих жидкостях кусочки ваты мы разложили на столе — на некотором расстоянии друг от друга, чтобы запахи не перемешивались. Поиски пахучих вещей продолжались, и скоро на другом столике были выставлены: чеснок, кусочек кожи, щепотка зубного порошка, стиральная резинка, ломтик лимона, корочка черного хлеба, щепотка чая, кусочек мыла, ватка с гуталином, замазка и щепотка нюхательного табака. Нюхательный табак оставили на конец испытания, чтобы Юрка не расчихался раньше времени.

А потом завязали ему глаза и водили носом по всем выставленным пахучим предметам.

Мы покатывались со смеху, когда Юрка, тщательно обнюхивая корку черного хлеба, смущенно заявил, что запах этот ему очень знаком, но что это такое — он никак не может вспомнить. Та же история повторилась с иодом и с мылом.

Нужно сказать, что Юрка выдержал экспертизу неплохо. Из 17 выставленных предметов он не определил запаха только трех.

Получилась очень интересная игра. Ясно, что нам всем захотелось проверить свой нюх. Мы по очереди выходили за дверь, и каждый раз пахучие предметы распределялись в ином порядке; некоторые из них заменялись новыми.

А когда мы сравнили результаты, оказалось, что Юрка все-таки впереди всех, хотя и испытывался первым. Очевидно, нюх у него и в самом деле хороший.

**2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА**

В нашем распоряжении одна только шахматная доска. Но мы в шахматы играть не собираемся и нам этой доски вполне достаточно, чтобы провести пару интересных игр на испытание зрительной памяти.

Прежде всего каждый должен нарисовать у себя в блокноте квадрат, разлинованный на 64 клетки. Клетки нужно заштриховать через одну, чтобы получилось шахматное поле.

А пока вы занимаетесь этим делом, я приготовлю шахматную доску. Я беру восемь пешек одинакового цвета и размещаю их на доске как придется. Потом я накрываю доску газетным листом.

Теперь начинаем играть. Предлагаю всем вам в течение полминуты запомнить расположение пешек на доске.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Полминуты прошло, и доска снова накрывается газетой. В своих блокнотах отметьте, пожалуйста, клетки, занятые пешками.

Кое-кто из вас наделает ошибок. Скорее всего те, которые не играют в шахматы; у шахматистов уже есть навык запоминать расположение фигур на шахматном поле.

Полминуты — порядочный срок. Это для начала, а в дальнейшем давайте постепенно уменьшать время — 25, 20, 15 секунд.

Можно усложнить задачу. Можно взять пешки обоих цветов — черные и белые. В этом случае придется запоминать не только расположение пешек, но и цвет их.

Чтобы игра вызвала больше заинтересованности, давайте вести учет результатов соревнования. Каждая ошибка — штрафное очко. И впереди будет тот, у кого меньше всех будет набрано штрафных очков.

А вот еще не менее интересная игра.

Вырежьте из бумаги несколько штук квадратиков, равных по величине клетке шахматного поля. В двух-трех местах доски уложите их кучками, плотно сдвинув друг к другу, так чтобы квадратики как раз укладывались в клетки. На шахматном поле таким образом появятся два-три пятна различной формы.

Посмотрите на рисунке, как размещены на шахматном поле одиннадцать квадратиков. А можно те же одиннадцать квадратиков расположить и одним пятном самого причудливого очертания. Но это уже будет задача посложнее.

На несколько секунд покажем ребятам доску, а потом предложим им заштриховать занятые клетки у себя в блокнотах и посмотрим, у кого же наиболее наблюдательный глаз.

**3. ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

Вот здесь я собрал всякую мелочь — лезвие от бритвы, карандаш, спичка, почтовая марка, пробка, комочек бумаги, блокнот, кисточка, щепка, катушка. Ну и хватит, пожалуй.

Смотрите, ребята, и запоминайте не только самые предметы, но и как они расположены здесь.

Разрешается смотреть ровно одну минуту, но я для начала согласен удлинить этот срок.

Теперь я накрываю все предметы газетой. Кто из вас первый будет водить?

Водящий ушел, а мы тем временем произведем кое-какие изменения в нашей коллекции. Пробку переставим левее, спичку одним концом сдвинем на лезвие, а почтовую марку просто спрячем в карман.

А теперь пусть водящий скажет нам, что изменилось в расположении этих предметов и все ли они на месте.

**4. УТРО ЛЮБОПЫТНЫХ ВОСПОМИНАНИЙ**

Будь добр, повернись на своем стуле спиной к столу и послушай, что я тебе скажу.

Минут пятнадцать сидели мы с тобой за этим столом и аппетитно завтракали. За это время, надо полагать, ты достаточно хорошо успел ознакомиться со всеми предметами, находящимися на столе. Многие из них ты держал в своих руках.

А теперь я скажу тебе удивительную вещь. Если попросить тебя назвать все эти предметы, то ты скоро очутишься в затруднительном положении: часть из них ты уже не помнишь.

Попробуем. Три тарелки, две вилки, два ножа. Два стакана с блюдцами и две чайных ложки... Это просто. Стеклянная сахарница, два чайника. Солонка. Какого цвета солонка? Нет, не черного, а скорее коричневого. Эта солонка у вас уже несколько лет, а ты до сих пор не знаешь ее цвета. Хлеб. Масло. Ну, а еще?

Ты забыл про полоскательницу, коробку спичек и комочек бумаги — помнишь, ты протирал ножик?

Ну, а как выглядит клеенка, которой покрыт стол? Нет ли на ней пятен или повреждений? Не заметил? Чепуха! Справа от тебя клеенка разорвана, и ты только что разглаживал пальцем разорванное место.

Не огорчайся. Люди обычно не замечают вещей, с которыми встречаются повседневно. Одни в большей, другие в меньшей степени. Однако тренировать свою наблюдательность и зрительную память никогда не мешает — это очень ценные и нужные каждому человеку качества. Не обладая ими, нельзя считать себя вполне подготовленным к обороне страны.

У нас есть полчаса времени, и мы сейчас организуем с тобой утро любопытных воспоминаний.

С воспоминаниями выступишь ты, поскольку ты являешься хозяином этой комнаты. Твой рассказ будет состоять из ответов на следующие, несколько неожиданные для тебя вопросы:

1. Какого цвета обои в этой комнате, и можешь ли ты хотя бы приблизительно определить характер рисунка этих обоев?

2. Какие предметы стоят на письменном столе, за которым, кстати сказать, перед завтраком ты что-то писал?

3. Какие картины и портреты висят на стенах этой комнаты? Сколько их?

4. Какого цвета одеяло, которым ты покрываешься? Из какого материала оно сделано? Есть ли на нем какая-нибудь расцветка?

5. Какого цвета и какой формы ручка, которой ты обычно пишешь?

6. Здесь в комнате четыре стула, и все они разные. На каком из них ты сейчас сидишь?

7. Рубашка, которая на тебе надета, имеет расцветку всего только из двух красок. Каких красок?

8. На столе стоят цветы — ты собирал их вчера в поле. Не можешь ли ты припомнить, какие цветы находятся в твоем букете?

9. Сколько полок на твоей этажерке для книг?

10. Мы начали завтракать в 9 часов. Как ты думаешь, сколько сейчас времени? Между прочим, не знаешь ли ты, где сейчас стоит будильник?

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Как видишь, речь идет о предметах, находящихся в этой комнате, о тех хорошо известных тебе вещах, которыми ты постоянно пользуешься. Теперь, надеюсь, тебя не удивляет, почему я предварительно положил повязку тебе на глаза.

Итак, я тебя слушаю. Отвечай на каждый вопрос отдельно. Посмотрим, насколько твои воспоминания исчерпывающи.

**5. ОТКРЫТКИ**

Старый, потрепанный альбом битком набит открытками. В большинстве это пейзажи — красивейшие уголки Советского союза, виды Кавказа, Крыма, Средней Азии. Не один раз перелистывали мы страницы этого альбома, и каждая открытка хорошо нам знакома.

И если мы сейчас снова занялись разглядыванием альбома, так только потому, что нам нечего сейчас делать.

Нельзя ли этот альбом использовать для проведения какой-нибудь интересной игры?

Конечно можно.

Я вынимаю из альбома одну из открыток. Красочная фотография, какой-то горный ландшафт. Что это такое?

— Военно-Осетинская дорога на Кавказе, — хором отвечают ребята. — Урочище.

— Вы все видели эту открытку?

— Сто раз видели. Очень красивый вид, — заявляет Вовка.

— Ну, посмотрите на нее повнимательней еще раз. Хорошо. Теперь, Вова, сядь немного в сторону от нас — вот так. Ты нам сейчас расскажешь своими словами, что ты видел на этой открытке. А мы будем проверять, насколько ты точен в своих описаниях.

Вовка молчит. Он хмурится. Зато мы начинаем улыбаться. Да, это куда интересней, чем просто разглядывать альбом.

Если Вовке верить, так он сто раз видел эту открытку и она ему очень нравится. Он ее только что смотрел еще раз. И он не знает, что на ней изображено.

Тогда мы начинаем ему помогать. Открытка у нас перед глазами, и нам трудно войти в его положение. Нам кажется, что Вовка на редкость рассеянный парень.

— Чудак ты! Ну скажи: есть здесь дорога?

— Военно-Осетинская, — обрадовано цепляется Вовка за эту соломинку. Оказывается, он уже и про дорогу забыл.

— Так вот, вообрази, что ты идешь по этой дороге, — поучаем мы его. — Что ты видишь справа и слева от себя?

Вовка начинает несколько ориентироваться. Ну, ясно, по обе стороны дороги он видит горы. Но нас интересует, какие горы видит Вовка, потому что мы видим — горы очень отличаются друг от друга. Нет, Вовка на это не обратил внимания.

— Еще ручей, — припоминает он.

— Справа или слева от дороги? — ехидно спрашиваем мы. Вовка опять погружается в размышления. Это уже совсем весело. Что же он запомнил на этой открытке?

А мостик есть на дороге? А что это такое торчит за мостиком? А деревья какие — хвойные или лиственные? А что видно на горизонте?

Вовка оскандалился. Впрочем, мы рано торжествуем. Мы, очевидно, не лучше его.

Возьмем другую открытку — другой вид. Всмотримся в него как следует.

Ну, чья очередь? Рассказывай, что ты видел на этой открытке?

**6. НАЗВАНИЯ, ФАМИЛИИ И ЦИФРЫ**

Был у нас в лагере командир Красной армии. На вечерней беседе у костра он рассказывал замечательные истории из своей боевой жизни в годы гражданской войны.

Однажды, находясь в разведке, он подслушал разговор, сильно его заинтересовавший. В разговоре упоминались названия селении (Ольховка и Бирюлино), три фамилии (Самарцев, Кринько и Моргушин), две очень важных цифры — 43 (количество подвод, нагруженных боеприпасами) и 350 (численность белогвардейского отряда). Кроме того, упоминались даты 16 и 20 этого месяца. И время — около 12 часов.

— Мне было ясно, — говорил рассказчик, — какое значение имеют услышанные мною названия селений, фамилии и цифры, но главная трудность заключалась в том, чтобы запомнить их сразу, в тот момент, когда я их слышал. Надо вам сказать, что у меня уже был тогда кое-какой навык в этом деле. Стоит мне услышать чью-нибудь фамилию, и у меня сейчас же возникает зрительный образ, связанный с этой фамилией. Так и на этот раз. Ольховка — и мне представляется ольха; Бирюлино — игра в бирюльки; Самарцев — город такой был, Самара, теперь называется Куйбышев; Кринько — кринка для молока; Моргушин — тут я несколько раз моргнул для памяти. То же с цифрами. 43! Я сейчас же вспоминаю о своей сестре — ей 43 года. Ну и дальше в том же духе. Ничего не забыл, ничего не перепутал. И сведения эти оказались очень важными. Я очень доволен имеющимся у меня навыком запоминать названия, фамилии и цифры. В повседневной жизни мне приносит это громадную пользу. И вы конечно понимаете, какое значение имеет это в деле обороны нашей страны.

Командир, рассказавший нам эту историю, научил нас интересной игре в «названия, фамилии и цифры». Игра очень простая. Кто-нибудь выбирает из газеты небольшую заметку или телеграмму, в которой упоминаются имена собственные и цифры. Заметка прочитывается ребятам вслух один раз, но внятно. После этого каждый записывает у себя в блокноте содержание заметки. Записывать можно конечно своими словами, важно не перепутать и не забыть названия, фамилии и цифры.

А потом каждая запись прочитывается вслух. Тут-то и начинаются веселые дела — каждый что-нибудь да переврет.

Но тренировка много значит. Способ, о котором рассказал нам товарищ командир, очень облегчает запоминание. Мы пользуемся им и в школе, когда слушаем то, что рассказывает преподаватель на уроке.

|  |
| --- |
| Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры» |

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ ШИРИНЫ РЕКИ**

Во главе «Звено на прогулке» рассказывается, как научиться на-глаз определять расстояния. При некотором навыке этим простейшим способом можно добиться хороших результатов.

Есть способ еще более точный, основанный на принципе построения геометрической фигуры.

Попробуем определить ширину реки.

Отыщи на противоположном берегу какой-нибудь хорошо видимый предмет: камень, куст, столб, будку и т. д. Важно, чтобы предмет этот находился на самом берегу.

На рисунке таким предметом является дерево. Отметим его буквой *X*. Встань прямо против выбранного предмета и воткни палку в этом месте (на рисунке это место отмечено буквой *А).*Теперь иди вдоль берега под прямым углом к линии *АХ.*Пройдя, допустим, 40 шагов, остановись и воткни в этом месте еще палку; отметим эту точку буквой *В.*И опять продолжай итти в том же направлении. Пройдя 20 шагов, т. е. половину того расстояния, которое ты прошел от точки *А*к точке *В*, остановись и воткни третью палку. Отметим эту точку буквой *С*.

Теперь повернись спиной к реке и от точки *С* иди по линии, перпендикулярной к прямой *ABC.*т. е. в сторону от реки. Иди до тех пор, пока не достигнешь такого места, откуда можно было бы на-глаз провести условную прямую линию через точку *В* к точке *Х,*т*.*е. к предмету, который ты отметил на противоположном берегу. В этом месте воткни четвертую палку; это будет точка *D.*

Теперь тебе остается только измерить шагами расстояние от точки *D* до точки *С*. Расстояние это будет равно половине расстояния *АХ,*т. е. половине ширины реки. Выясни, чему равен твой шаг и переведи полученную цифру на метры.

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВЫСОТЫ ДЕРЕВА**

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

С такой же точностью можно определить и высоту дерева. На рисунке определяется высота дуба. Отмерь 4 метра в сторону от дерева и воткни палку в 1 метр высоты (точка *В).*А теперь пройди немного дальше в том же направлении и найди такую точку на земле (*С*), чтобы от нее на-глаз провести прямую линию через вершину палки *(D)*к вершине дерева *(X).*Выясняем путем точного измерения, что от места, где воткнута палка (*В*), до конечной точки *С* расстояние равно 11/2 метрам. Следовательно, все расстояние от основания дерева до точки *С* равно 5 1/2 метрам.

Прямая *АХ*(высота дерева) будет во столько раз больше прямой *BD* (высота палки), во сколько раз прямая *АС*будет больше прямой *ВС*.

А практически это делается так. Все расстояние *АС*(5 1/2 м.) множится на высоту палки *БД*(1 м.) и делится на расстояние *ВС*(1 1/2 м.). Получаем:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | . | 1 | . | 2 | = | 22 | = | 3 | 2 | (метра) или 3 м. 67 см. |
| 2 | 3 | 6 | 3 |

Оба приведенных способа определения ширины реки и высоты дерева настолько несложны, что и ребята, еще не начавшие изучать геометрию, легко усвоят их на практике.

**АЗБУКА МОРЗЕ**

На телеграфной ленте отчетливо вычерчиваются точки и тире. Непосвященный в премудрость телеграфных передач ничего не поймет в загадочной ленте. Премудрость однако невелика. Нужно только выучить условные обозначения букв.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

Вот она, азбука Морзе. Перепиши, ее себе в записную книжку и постарайся запомнить:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | **. -** | (А-бо) | П | **. - - .** | (Па-пи-ро-са) |
| Б | **- …** | (Бес-са-раб-ка) | Р | **. - .** | (Ра-ду-га) |
| В | **. - -** | (Ва-ви-лон) | С | **. . .** | (Самара) |
| Г | **- - .** | (Го-ло-ва) | Т | **-** | (Ток) |
| Д | **- ..** | (До-бав-ка) | У | **. . -** |  |
| Е | **.** |  | Ф | **. . - .** | (Фан-та-сти-ка) |
| Ж | **… -** | (Жатва зла-ков) | Х | **. . . .** | (Ха-на-ан-ка) |
| З | **- - . .** | (Звон бу-ла-та) | Ц | **- . -.** | (Це-за-ри-на) |
| И | **. .** |  | Ч | **- - - .** | (Че-ре-му-ха) |
| Й | **. - - -** |  | Ш | **- - - -** | (Ше-сти-днев-ка) |
| К | **- . -** | (Кон-стан-тин) | Щ | **- - . -** | (Щу-ро-гла-зый) |
| Л | **. - . .** | (Ла-до-жан-ка) | Ы | **- . - -** | (Ы-ка-ни-е) |
| М | **- -** | (Ми-нин) | Ю | **. . - -** |  |
| Н | **- .** | (Но-га) | Я | **. - . -** |  |
| О | **- - -** | (О-ло-во) | Ь | **- . . -** |  |

Слова в скобках, разбитые на слоги, облегчают запоминание азбуки Морзе. Слог, в котором имеется буква «а», означает точку. Остальные слоги означают тире. Слова эти (хоть некоторые из них и лишены смысла) легко запоминаются. Заучив их, твердо будешь знать азбуку Морзе.

Оба флажка, поднятые вверх, означают тире; один флажок — точку. Буква передана — правой рукой делается горизонтальный отмах. Слово передано — перекрестный взмах флажками.

Для того чтобы обратить на себя внимание, обе руки (оба флажка) поднимаются вверх, и положение это сохраняется (можно разводить флажки от центра в стороны) до тех пор, пока в ответ не поднимет свои флажки другой сигнальщик. Это значит, что он готов принять передачу.

Надо очень хорошо знать азбуку Морзе, чтобы принимать телеграмму вслед, не записывая. Поэтому обычно сигнальный пост устанавливается из двух человек: один принимает, другой записывает. Это очень просто. Принимающий говорит: точка, тире, точка, тире, двойной отмах, тире, точка, отмах, точка, тире, отмах, тире, тире и т. д. И в результате записана, скажем, такая телеграмма:

|  |
| --- |
| **. - . - //- . /. - /.. -/- - - ./../. - . . /... /. - . -//. - - . /- - -/** |
| **. - . . /- . . -/- - . . / - - - /. - - /. - / - /- . . -/... /. - . -//** |
| **. - /- - . ./- . . ./. . -/- . - /- - -/ . - - - // - - / - - - /. - ./** |
| **- - . . / . //** |

А ну-ка, расшифруйте ее!

Одна вертикальная черточка означает отмах рукой после буквы; две вертикальных черточки означают двойной (перекрестный) отмах, т. е. конец слова. Вертикальные черточки ставятся лишь для удобства расшифровки.

**МОЖНО ОБОЙТИСЬ БЕЗ КОМПАСА**

Определение стран света производится с помощью компаса. Магнитная стрелка указывает на север.

А если компаса под рукою нет, можно обойтись и без него. Север можно определить по часам, по звездам и по естественным приметам.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

**По часам.** Положи часы на ладонь циферблатом вверх и поверни их таким образом, чтобы часовая стрелка указывала на солнце. Карандаш, положенный посредине между часовой стрелкой и цифрой XII, укажет направление на юг; другой конец карандаша, следовательно, укажет направление на север.

**По звездам.** Большая медведица — одно из ярчайших созвездий ночного неба. Оно похоже на ковш с отогнутой в конце ручкой. Посмотри на рисунок. Через две звезды, образующие одну из сторон ковша, мысленно проведи линию (на рисунке она помечена пунктиром), и ты увидишь небольшую по величине, но яркую Полярную звезду. Она всегда указывает север.

**По естественным приметам.** У отдельно растущих деревьев, особенно у елей, с южной стороны сучья гуще и крупнее, чем с северной. Очень часто стволы деревьев с северной стороны сильно обрастают мхом. Пни отдельно растущих деревьев тоже могут служить указателями стран света. Утолщенные части колец у таких пней указывают юг.

|  |
| --- |
| [Н. Студенецкий «Занимательные военизированные игры»](https://www.simvolika.org/mars_096.htm) |

**НЕЗНАКОМАЯ МЕСТНОСТЬ**

Приучи себя, отправляясь в дальнюю прогулку, обращать внимание на следующие мелочи:

1. Выходя из дому, установи, в каком направлении дует ветер и с какой стороны солнце в отношении твоего пути.

2. Дорогой обращай внимание на предметы, которые легко запомнить — строения, особой формы деревья, особенности дороги или тропинки, переправы через речки и ручьи и т. п. На обратном пути, вновь увидя эти предметы, ты будешь уверен, что идешь верной дорогой.

3. По пути время от времени оборачивайся назад и старайся запомнить открывающиеся твоему взору панорамы. Это даст тебе возможность проверить, правильной ли дорогой возвращаешься ты обратно.

4. Оставляй какие-нибудь дорожные знаки на всем протяжении твоего пути, особенно в местах разветвления дорог, ухода с тропинки в сторону и выхода на новую тропинку: вычерчивай стрелки на земле, надламывай ветки кустов и деревьев в сторону, откуда ты идешь, и т. п.; дорожные знаки ты можешь установить для себя любые.