

2337 бр

# ВОЕННИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ ПИОНЕРОВ

Проверено  
ЦНБ 1989

Центральная Национальная  
Библиотека

2337/15

СТАВРОПОЛЬСКОЕ КРАЕВОЕ  
КНИГОИЗДАТЕЛЬСТВО

г. Ставрополь

1944

59

Цена 1 р. 25 к.



344.8

344.8

# **ВОЕНИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ ПИОНЕРОВ**

**Ставропольское краевое книгоиздательство—1944**

*ГИБ*

Редактор А. И. КОЛОСКОВ

Сдано в набор 11|VII-44 г.

Подписано к печати 2|VIII-44 г.

Объем 1 п. л.

БГ—08389, Заказ 3614. Тираж 3000.

## ВОЕНИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ПИОНЕРСКИХ ДРУЖИН

Основной задачей пионерских организаций является воспитание пионеров в духе глубокой преданности своему народу, большевистской партии, делу Ленина — Сталина.

Пионерский отряд, дружина должны выработать у пионеров сознательное отношение к учебе и труду, любовь к военному делу, стойкость, дисциплинированность, непоколебимую готовность переносить любые трудности и невзгоды. Каждый пионер и пионерка, школьник и школьница должны ежедневно тренировать и готовить себя к труду и защите социалистической Родины.

Пионер должен овладеть основами военного дела, знать азбуку Морзе, дорожные знаки, ориентироваться в любых условиях по компасу, азимуту, уметь ходить на лыжах, бегать на коньках.

Все эти знания необходимы пионеру в его будущей жизни. В пионерских отрядах и дружинах необходимо чаще проводить военизированные игры, которые подготовят ребят к службе в Красной Ар-

мии, выработают у них необходимые военные навыки.

Настоящая брошюра содержит описание нескольких военизированных игр, рекомендуемых для проведения в пионерских дружинах и отрядах.

## 1. ВЗЯТИЕ КРЕПОСТИ

Обыкновенную ледяную горку легко превратить в отличную крепость.

Вправо и влево от горки полукольцом возводят из снега прочные стены, примерно в один метр высотой. Это — укрытие для стрелков, обороныющих крепость. Троє бойцов могут смело защищать ее от вдвое большей группы наступающего противника.

Теперь нужно подготовить наступающих. Небольшие кучки снега, срезанные сзади, ящик или бочка — все это можно использовать для укрытий. Их надо расположить на игровой площадке в определенном порядке так, чтобы бойцы наступающей группы могли постепенно — от укрытия к укрытию — подвигаться к крепости.

Для каждого участника игры нужно приготовить по две-три переносных мишени. Устройство их несложно: вырезать из картона или выпилить из фанеры кольцо и прикрепить его к палочке, внутреннюю часть кольца заклеить бумагой.

Надо заготовить как можно больше снежков. Обороняющаяся группа хранит эти «боеприпасы»

у себя в крепости, а наступающая — за укрытиями.

Третья часть всех играющих защищает крепость, остальные наступают. За соблюдением правил игры следит посредник.

**Правила игры:** 1. Вести огонь т. е. бросать снежки, можно только после того, как поставил свою мишень около себя на видном месте. Кончил стрелять — сейчас же убери свою мишень, чтобы не подвергать себя лишней опасности.

2. Пораженная снежком мишень выбывает из строя. Потеря мишени означает потерю одного условного бойца.

3. Наступление ведется из самых удаленных от крепости укрытий. Если во время перебежки попадут снежком в стрелка, он обязан одну мишень отдать посреднику, который ставит ее в том месте, где стрелок попал под выстрел. Там она остается до тех пор, пока не будет поражена. Попадание в противника, находящегося за укрытием, не засчитывается.

4. Бойцам обеих групп разрешается выбегать из-за укрытий для пополнения запаса снежков, но при этом попадание в бойцов засчитывается как при перебежках.

5. Командиры групп, кроме обязательных для всех стрелков мишеней, имеют еще по одной дополнительной мишени. Во время боя командиры выставляют свои мишени, подчиняясь общему правилу.

Игра начинается с того, что наступающая группа занимает исходные позиции для наступления и водружает там свой флаг. Выставляет свой флаг и обороняющаяся группа. После этого командир наступающей группы ставит свою мишень на видное место, открывая этим бой. Из крепости по этой мишени начинают вести огонь, а это можно делать, только выставив свои собственные мишени. Отвечают огнем и наступающие. Так завязывается бой.

Возможно, что в какой-то момент наступает на фронте затишье и ни та, ни другая сторона не будет выставлять своих мишеней. Тогда командиры групп разжигают бой по своему усмотрению, выставляя для этого свои мишени.

Игра заканчивается победой группы, сумевшей сбить все мишени противника. Если это удалось сделать наступающей группе, то по знаку посредника она с криком «ура» врывается в крепость и овладевает флагом. Если побеждает обороняющаяся группа, бойцы ее выбегают из крепости и захватывают флаг противника.

## 2. ИГРЫ РАЗВЕДЧИКОВ

Игры эти названы играми разведчиков, но качества, которые они вырабатывают — внимание, память, находчивость, ориентировку, сообразительность, глазомер, наблюдательность и т. д. — нужны не только в военной обстановке, но и в

школьной учебе, они необходимы также в любой профессии.

### **Вблизи, поодаль и на горизонте**

Участники состязания выходят на место, откуда открывается вид вдаль, и молча, в течение двух минут, осматривают местность перед собой. Затем они поворачиваются спиной к обозреваемой местности и каждый записывает как можно подробнее, что он успел разглядеть вблизи себя, поодаль и на горизонте.

Время отсчитывает один из неучаствующих в игре или посредник (если нет часов, надо считать про себя до ста двадцати). До того, пока записи не закончены, ни в коем случае нельзя оглядываться. Выигрывает тот, кто опишет больше подробностей. Ему присуждается одно очко.

### **Что изменилось?**

Одну-две минуты участники игры внимательно приглядываются к расположению предметов на столе и затем выходят из комнаты.

Посредник, оставшийся в комнате, изменяет положение одного из предметов, например, перекладывает книжку или ручку, переворачивает монету и т. д., потом зовет играющих.

Каждый играющий говорит посреднику на ухо о замеченной им на столе перемене. Получает очко тот, кто заметил, что изменилось.

## **Название предметов**

Посредник кладет на стол 16 разнообразных мелких предметов, например, карандаш, кусочек бумаги, ключ, осколок блюдца, гвоздик, резинку, щепку, перо, коробочку или другие предметы, которые окажутся под рукой. Затем он зовет участников игры и дает им ровно одну минуту смотреть на эти предметы. Через минуту он накрывает стол газетой и предлагает каждому записать, что тот запомнил (если у посредника нет часов, он может отсчитывать про себя от 1 до 60). Запомнивший лучше всех получает одно очко.

## **Кружки в клетках**

К каким-нибудь пяти клеткам шахматной доски (или к бумаге, разрисованной в виде такой доски) прикладывают 5 бумажных кружков. Доску или лист с кружками показывают всем одновременно в течение 5 секунд. Затем каждый должен показать, к каким клеткам были приколоты кружки. Для этого каждый участник игры должен заранее приготовить себе на бумаге квадрат и разбить его на 64 клетки. Выигравший получает очко.

## **По дороге**

Участники игры идут минут пять по дороге или улице (желательно по незнакомой или мало знакомой). Затем останавливаются и, не

оглядываясь назад, записывают, что они заметили в пути. Важно указать, какие деревья, дома или заборы встречались, их окраску, где было самое высокое дерево, какие ворота или подъезды встречались и т. п.

Выигрывает и получает очко тот, кто заметил больше подробностей.

### **Лоскутки**

С завязанными глазами вы должны угадать, какой лоскуток материи вам дают в руки: шерстяной, бумажный или шелковый. До начала состязаний играющие не должны видеть этих лоскутков. Очко присуждается тому, кто не ошибся вовсе или ошибся меньше других.

### **По звуку**

Проят кого-нибудь спрятаться во дворе, в саду или в комнате. Спрятавшийся слегка постукивает или посвистывает. Участники игры с завязанными глазами должны по звуку отыскать его. Тому, кто точно ориентируется по звуку, записывается очко.

### **Запахи**

Участнику игры завязывают глаза и дают потюхать 5 различных пахучих веществ, например, имитацию отравляющих веществ или луковицы,

огурец, кожу, землю, сырую картофелину, цветок, нафталин и т. п. Кто угадает лучше других, получает очко.

**Правила:** 1. класть все эти вещества нужно отдельно, чтобы не смешались их запахи; 2. нафталин, перец и другие вещества с острыми запахами нужно давать шохать в мешочке; 3. играющий не имеет права дотрагиваться до предмета, который ему дают понюхать.

### **Самый меткий**

Прикрепите к стене лист бумаги величиной с ученическую тетрадь и киньте в него 5 раз подряд мячиком или камушком с расстояния 10 шагов. Кто большее число раз попадет в мишень, получает очко.

### **Как далеко до столба**

Определите наглаз, какое расстояние до ближайшего телефонного столба (или фонаря, забора, дерева и т. д.). Измерьте это расстояние. Тому, кто определил точнее всех, записывается очко.

## **3. ИГРЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ И МАСКИРОВКИ ПО ЗНАКАМ**

### **Найди флагок!**

Какое либо звено получает задание: как можно лучше спрятать флагок, уйдя за один—два километра от лагеря в любом направлении. Чтобы остальные звенья отряда могли отыскать

флаг, за звеном, прячущим флагок, могут двигаться по одному разведчику от звеньев, оставшихся в лагере. Разведчики следуют за звеном на дистанции 50 метров и отмечают свой путь дорожными знаками или разбрасывая клочки бумаги. Спрятав флагок, звено, разведчики кратчайшей дорогой возвращаются в лагерь (или к месту походного бивуака), а оставшиеся звенья, по указанию разведчиков, отправляются на поиски флага. Разведчики не должны идти со своими звеньями. Выигрывает звено, первым нашедшее флаг.

### **Быстрей шагай!**

Подготовка к игре: на расстоянии 10 — 15 шагов от стены чертят линию. Выбирают одного водящего, — пусть он станет спиной к играющим. Все остальные станут за черту. Водящий закрывает лицо руками и говорит: «Быстрей шагай! Смотри, не зевай! Стоп!» В то время, когда он говорит эти слова, играющие быстро подвигаются вперед по направлению к водящему. На слове «стоп!» все замирают на местах, а водящий быстро оглядывается. Если кто-нибудь не успел во время остановиться и сделать какое-нибудь движение, водящий посылает его за черту и тот начинает двигаться снова. Водящий опять закрывает глаза и говорит те же слова.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не подойдет к водящему на расстояние одного шага. Тогда подошедший «салит» и все бегут за черту. Водящий бежит за ними, стараясь

«осалить» кого-нибудь. «Осаленный» делается водящим. Игра продолжается.

### Маскировка

Вожатый говорит ребятам: «Вы прекрасно знаете, как важна маскировка во время военных действий и, в частности, в случае воздушного нападения. Сейчас над нами нет самолетов, а все же маскироваться мы поучимся. Давайте условимся о позах маскировки. Вот, если я скажу «пень», вы все должны разбежаться в разные стороны и присесть, как пеньки; если я скажу «копна», вы должны встать в кружки по три — четыре человека и, взявшись за руки, поднять их вверх. Давайте попробуем сделать копну. Правильно! Только вот Валя отсталла. Смотрите, надо делать все быстро и дружно. Вот, если я скажу «тропинка», вы все должны встать друг за другом, положив руки на плечи стоящему впереди товарищу. Давайте попробуем. Тропинка! Правильно. Только вот тут разорвались. Сейчас поняли? Ну, начнем игру. Пошли все за мной. Запеваем песню «Легко на сердце от песни веселой...»

Пойте все и повторяйте за мной все движения. Пень! Зачем же вы в копну становитесь? На первый раз прощаю, а потом заставлю что-нибудь исполнить. Пошли дальше. Самолет! Тропинка! Вот молодцы!

### 4. ЧЕРЕЗ ЦЕПЬ

Игра проводится в роще, перелеске. Играют два пионерских отряда, равных по количеству

пионеров, это — «подразделения Красной Армии», обучающиеся искусству разведчиков. Один отряд, зайдя вперед на 0,5—1 километр, рассыпается цепью, повернувшись в сторону оставшихся позади товарищей из другого отряда. Расстояние между каждым игроком в цепи — 15—20 шагов. Цепь расставляет руководитель игры (он же и судья) или один из его помощников (посредников) в игре. Игроки маскируются, применяясь к местности.

За 40—60 шагов позади линии цепи, параллельно отмечается линия финиша, которую обозначают цветными стружками или проходящей по нужному направлению тропинкой, дорогой и т. п. Боковые участки также ограничиваются естественными при-метами (забор, опушка, яма и т. п.).

Пионерам второго отряда, оставшимся на ме-сте, раздают по флагжку. Когда зашедшая вперед цепь приготовится, подают условный знак к нача-лу игры (горн). Задача игроков — с флагжками осторожно проникнуть через расположенную впереди цепь, пересечь линию финиша, не будучи остановленными игроками другого отряда. Игра кончается, когда за линию финиша соберутся все игроки, сходятся на этом месте и производится подсчет флагжков. Игра считается законченной в пользу игроков с флагжками, если они перенесут не менее половины всех флагжков через линию финиша.

## 5. ДВА ФЛАЖКА

Игру проводят на знакомом руководителю участке пересеченной местности. Играют два отряда (либо играющие делятся на две группы, равные по количеству участников), которые представляют собой «подразделения Красной Армии», обучающиеся искусству разведчиков. При игре с двумя-четырьмя пионерскими отрядами отрядное деление может сохраняться: на одной и другой стороне могут играть по одному или по два отряда.

Место для игры делят на две части средней линией, обозначаемой цветными стружками, естественными приметами. Так же отмечаются новые границы площадки для игры. На каждой стороне устанавливают по флагштоку (на древке высотой в один метр), вокруг которых проводятся круги диаметром 20 метров.

Всем игрокам раздают по одному квадратному номерку из плотной бумаги. К началу игры обе группы располагаются (каждая на своей стороне) ближе к средней линии. По условному сигналу руководителя (судьи) начинается игра. В задачи игроков каждой группы входит:

1. Проникать незаметно на территорию другой команды, обнаружить там флагшток и, пробравшись к нему, схватить и унести его к себе за черту.

2. Препятствовать игрокам другой группы проникать на свою сторону. Игрока, оказавшего-

ся не на своей стороне, может остановить любой игрок другой команды, коснувшись рукой.

У остановленного отрывают один уголок от его номера, после чего этого остановленного отводят на его сторону и он может вновь играть. Игрок выбывает из игры, если: 1) на номерке окажутся оторванными все 4 угла; 2) номерок будет потерян. Останавливаться в круге, в центре которого находится флагок, нельзя. Перебегать круг разрешается.

Если игрока, уносящего флагок, коснулись рукой, то он обязан отдать флагок догнавшему его товарищу из другой группы, а также и свой номерок, у которого отрывают один из уголков. Игрука отводят на его сторону.

Игрок, уносящий флагок, имеет право, в случае опасности, передать флагок из рук в руки другому игроку своей группы (перебрасывать флагок, кидать его на землю запрещается).

Выигрывает группа, перенесшая флагок другой группы на свою территорию. В случае, если за установленное для игры время (до 2 — 3 часов) ни один из флагков не будет перенесен на другую территорию, выигрывает группа, у игроков которой окажется меньшее количество оторванных уголков номера. Потеря номерка засчитывается при подсчете результатов как за 4 оторванных угла.

## **6. ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ В ТЫЛУ**

Игра для двух-четырех отрядов. На территории игры наземными силами устанавливают условные таблички с надписями: «Судоверфь», «Авиазавод», «Склад боеприпасов» и т. д. и на охрану этих объектов ставится сторожевое охранение, назначение которого — охранять их от воздушного десанта.

Задачей второй партии играющих является: незаметно пробраться на территорию «противника» и уничтожить, как можно больше военных объектов. Каждый парашютист должен быть вооружен 5 гранатами (бумажные кульки с золой). На рукаве у играющих — опознавательные повязки. Те, кто лишается ее, выбывают из игры. Проводя эту игру зимой, играющие могут укрепить свои « заводы » снежными крепостями и запастись «боеприпасами» — снежками.

## **7. АЗБУКА МОРЗЕ**

Для передачи и приема флагограммы выделяют два поста: передающий и принимающий. Азбука Морзе передается флагами следующим образом:

1. Производят вызов взмахом флагков над головой до тех пор, пока принимающий не ответит тем же.
2. Передают точку поднятием вверх желтого флагка.

3. Передают тире: обе руки с флагжками поднимают вверх.

4. Делают отмашку, означающую окончание буквы.

5. Делают отмашку обоими флагжками, означающую конец слова.

6. Перекрещиванием флагжков над головой показывают, что разговор кончен.

Передача может осуществляться стоя, с колена и лежа. Желтый флагжок — всегда в правой руке, красный — в левой. При отсутствии желтых флагжков можно пользоваться одними красными.

А . —	Л . — . .	Х . . . .
Б — . . .	М — —	Ц . — . —
В . — —	Н — .	Ч — — — .
Г — — .	О — — —	Ш — — — —
Д — . .	П . — — .	Щ — — . —
Е .	Р . — .	Ы — . — —
Ж . . . —	С . . .	Ю . . — —
З — — . .	Т — .	Я . — . —
И . .	У . . —	Ь — . . —
К — . —	Ф . . — .	

### 8. ИГРА НА ЛЫЖАХ

Играют 10—20 лыжников. Лучший лыжник изображает медведя. Он заранее уходит и прячет-

2337/сп.

ся где-нибудь за горой, за сугробами снега и готовят снежки. Через 5—10 минут играющие отправляются по его следам. Их цель — «убить медведя», 5 раз подряд попав в него снежками. Задача «медведя» — запутать следы и спрятаться, чтобы его не нашли в течение 15—20 минут. Один снежок «медведя», попавший в охотника, выводит охотника из строя.

### 9. БЕГИ ЗА МНОЙ!

Игроки выстраиваются в затылок друг другу. По сигналу водящего они бегут вслед за водящим. Водящий должен внезапно менять направление, преодолевать препятствие, спускаться в овраги, переходить канаву и т. д. Все эти препятствия должны начинаться с самых простых и постепенно осложняться.

Эту же игру можно провести, как командную. Тогда игроки разделяются на две части — команды. Во главе каждой становится вожак. Каждый из них имеет право вести свою команду в любом направлении. Победившей считается та группа, из которой по истечении установленного времени выйдет наименьшее число пионеров.

### 10. ГОНЧИЕ И ЗАЙЦЫ

Игра происходит в лесу. Играющие делятся на две партии — «зайцев» и «гончих». У «зайцев» на поясах прикрепляются мешочки с песком или золой. В нижней части мешочка делают не-

большие дырочки, откуда тонкой струйкой высыпается песок, зола.

По сигналу «зайцы» убегают в лес прятаться. Через 10—15 минут вслед им отправляются «гончие». Они идут по следу песка. «Заяц» имеет право двигаться до тех пор, пока в мешочках есть песок. Когда песок весь высыпится «заяц» должен остановиться. Через 10—15 минут после отправления «гончих» дают новый громкий сигнал. По этому сигналу поиски прекращаются и к руководителю собираются «гончие» с пойманными «зайцами». Если часть «зайцев» не отыскана, то все отправляются их искать, причем ненайденные «зайцы» должны подавать голосом знак, где они находятся. «Заяц» считается ненайденным, если след (песок) кончается не дальше 10 метров от места его стоянки. Если гончая дошла до явного конца следа и «зайца» вблизи не окажется, то она может остаться на месте до момента поверки. «Заяц» в этом случае считается пойманным.

## 11. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЯ ПО КАРТЕ

Предположим, что на карте обозначены цель (окоп противника) и пулемет. Нужно измерить расстояние от пулемета до цели циркулем, пользуясь численным масштабом. Оно, скажем, равно 7,6 сантиметра, а масштаб указан такой: 1:21000, т. е. один сантиметр на карте равняется 21000 см. местности. Следовательно, мы должны 7,6 см.

умножить на 21000. Получим 159600 см., а превращая сантиметры в метры, т. е. поделив 159600 на 100, получим 1596 метров. Это и есть действительное расстояние от пулемета до цели.

Теперь измерим расстояние между деревнями А и Б циркулем, пользуясь графическим масштабом. Здесь мы также прежде всего измеряем циркулем расстояние между А и Б, а измерив, поменяя раствора циркуля, прикладываем его ножку к масштабу и таким образом узнаем, какому расстоянию на местности соответствует раствор циркуля.

## 12. УСЛОВНЫЕ ТОПОГРАФИЧЕСКИЕ ЗНАКИ

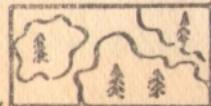
Все предметы, встречающиеся на местности, на карте изображаются особыми знаками, которые называются условными военно-топографическими знаками. Предметы, занимающие большие площади (лес, луга, болота и т. п.) делаются на карте и плане в масштабе в виде контуров (очертания), внутри которых ставят определенные фигурки. Такие знаки называются контурными.

Небольшие же местные предметы: деревья, отдельные строения, памятники и т. д., которые невозможно уменьшить на чертеже во столько же раз, во сколько уменьшены крупные местные предметы, изображают условными, так называемыми масштабными знаками.

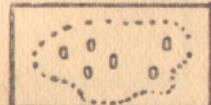
# Простейшие тотографические знаки



Листственный лес



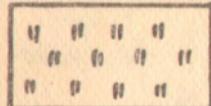
Хвойный лес



Ворубленный лес

$\Psi = \vee = \vee = \Psi$   
 $= \Psi - \Psi - \Psi =$   
 $\vee = \Psi = \vee = \Psi$

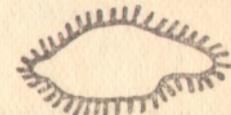
БОЛОТО С КИМЫШЕМ



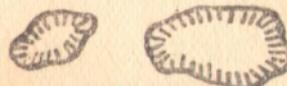
ЛУГ



Песок



Курган



Ямы



Озеро,  
речь,  
пристань



Река  
с перепр. и брод.



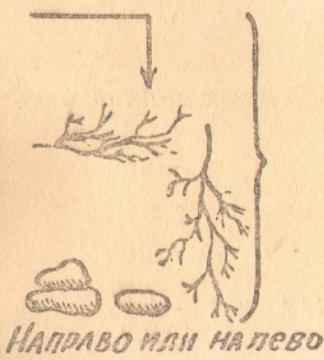
Мост  
через реку



ТЕЛЕГРАФНАЯ ЛИНИЯ



## ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ



## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. Взятие крепости	4
2. Игры разведчиков	6
Вблизи, поодаль и на горизонте	7
Что изменилось?	7
Название предметов	8
Кружки в клетках	8
По дороге	8
Лоскутки	9
По звуку	9
Запахи	9
Самый меткий	10
Как далеко до столба?	10
3. Игры с применением дорожных знаков и маскировки по знакам	
Найди флагок!	10
Быстрей шагай!	11
Маскировка	12
4. Через цепь	12
5. Два флагска	14
6. Воздушный десант в тылу	16
7. Азбука Морзе	16
8. Игра на лыжах	17
9. Беги за мной	18
10. Гончие и зайцы	18
11. Определение расстояния по карте	19
12. Условные топографические знаки	20

