

М. А. ЧЕРЕВКОВ

1837 бр

1837/бр.

# ВОЕНИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ НА ЛЫЖАХ

(В ПОМОЩЬ ВОЕННЫМ РУКОВОДИТЕЛЯМ  
СРЕДНИХ ШКОЛ)

Проверено  
ИЧБ 1930

Государственное издательство  
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“  
Москва 1943 г.

307.8

798

Подписано к печати 25 IX 1943 г. Л-71922. Объем  $\frac{5}{8}$  печ. л. 0.78 авт. л. 62750 тип. зн., в 1 печ. л. Тираж 30000 экз. Заказ 5407. Цена 1 руб

Набрано в 1-й Образцовой тип. Огиза РСФСР треста „Полиграфкнига“  
Москва, Валовая, 28.

Отпечатано в тип. „Красный печатник“. Ул. 25 Октября, 5. Зак 1751

## ЗНАЧЕНИЕ ИГР НА ЛЫЖАХ

Военизированные игры на лыжах — хорошее средство подготовки лыжника-бойца и разведчика. Участвуя в этих играх, учащиеся усваивают основные навыки, необходимые в боевой обстановке — умение ориентироваться на местности, маскироваться на месте и в движении, скрытно наблюдать за местностью и противником, располагать лыжные следы и сбивать врага со своего следа, выполнять элементарные тактические задания по охране колонны в походе, по разведке огневых точек, по поиску и т. п.

Опыт войны с белофиннами зимою 1939—1940 гг. и Великой отечественной войны против фашистской Германии показал, что в зимних боях и походах огромное значение имеет тренированность лыжников-бойцов в передвижении по снежной целине, без дорог и заранее проложенных лыжней. Боевые игры на лыжах побуждают участников сойти с накатанных лыжней на целик, приучают их передвигаться по снежным сугробам и завалам и выбирать наиболее труднопроходимые пути для движения — дно оврага, русло ручья, густой кустарник и лес.

Участвуя в военизированных играх, лыжники учатся выполнять ряд боевых приемов: переползание на лыжах, перебежки, преодоление различных препятствий — изгородей, канав и т. п. Увлеченные игрой лыжники выполняют эти приемы с большой тщательностью и старанием.

Переползая или делая перебежку в игре, лыжник стремится остаться незамеченным противником и поэтому проделывает эти приемы, применяясь к условиям местности, используя для скрытного передвижения каждый кустик, пенек и неровность снежной поверхности.



Боевые игры на лыжах должны найти широкое применение в подготовке молодежи школьного возраста.

Военизированные игры на лыжах должны быть простыми и доступными, чтобы их с одинаковым успехом мог проводить не только военрук, но и вожак пионерского звена, активист-физкультурник.

Предлагаемый в этой брошюре практический материал подобран именно на основе этих соображений. Вначале проводятся наиболее элементарные игры, подчас близкие к играм-заданиям на воспитание отдельных навыков по ориентированию, по маскировке, по распознаванию лыжных следов и т. п. Эти игры мы назовем элементарными играми. Далее дается несколько более сложных игр, приступать к которым целесообразнее после ознакомления с элементарными играми. Более сложные игры требуют применения уже целого комплекса боевых навыков. Участвуя в них, лыжник одновременно упражняется в ориентировании на местности, маскировке, умении вести наблюдение и т. п. Для этого он должен обладать минимальными знаниями по топографии, тактике, стрелковому делу.

## КАК ПРОВОДИТЬ ИГРЫ НА ЛЫЖАХ

Проведение игры на лыжах всегда должно связываться с проработкой какого-либо специального раздела военных знаний. Так, перед игрой с ориентированием по памяти следует ознакомить участников с значением этого навыка для бойца и особенно разведчика, объяснить им, что такое местные ориентиры, показать условные топографические знаки, какими они изображаются на картах. Такая же беседа должна предшествовать игре с маскировкой. Участники знакомятся с значением маскировки в современном бою, со средствами и правилами маскировки лыжника в хвойном и лиственном лесу, в поле, в движении и на месте.

Такие беседы лучше начинать с конкретных примеров из боевой практики Великой отечественной войны. Материалы для примеров нетрудно отыскать, если просмотреть

комплекты газет «Красная звезда», «Красный спорт», «Правда», «Известия» и др.

Не следует перегружать занятия теоретическим материалом. Беседы должны быть краткими, не более 10—20 мин, и сообщенные в них сведения сейчас же должны закрепляться практически, в игре. В конце беседы следует ознакомить лыжников с содержанием и правилами предстоящей игры, чтобы не терять на это время на морозе. Беседу лучше проводить непосредственно на лыжной станции перед выходом на снег.

Боевой игре может быть посвящено лыжное занятие целиком или она может войти в него, как составная часть. Так как лыжную подготовку нельзя ограничить только играми, то в большинстве случаев они будут включаться во вторую часть лыжного урока. В этом случае лыжное занятие будет иметь примерно следующую схему:

- |   |          |
|---|----------|
| 1. Построение и выход группы на снег . . . . .  | 3—5 мин  |
| 2. Ходьба на лыжах без палок, строевые упражнения на ходу . . . . .   | 10—15 »  |
| 3. Отработка элементов лыжной техники (способы передвижения на лыжах, горно-лыжная техника) и боевых приемов (переползание, перебежки, метание гранаты и т. п.) . . . . . | 30—45 »  |
| 4. Ходьба на лыжах по пересеченной местности с проведением игры и тренировки выносливости . . . . .   | 60—100 » |
| 5. Возвращение на лыжную станцию в спокойном темпе, ходьба без палок, выполнение строевых упражнений на ходу . . . . .  | 10—15 »  |

---

Всего 120—180 мин.

Проводя игры на лыжах, следует принимать во внимание температуру воздуха и состояние снежного покрова. В сильные морозы нельзя давать игр, в которых часть участников вынуждена оставаться неподвижной, ведя на-



блюдение за другой командой играющих. В такое время можно проводить лишь те игры, в которых все играющие находятся в движении. Игры, связанные с распознаванием лыжных следов, лучше всего устраивать после снегопада, когда старые лыжни запорошены и уже не могут сбивать с толку участников.

Многие игры проводятся на участке местности, ограниченном какими-либо ясно заметными рубежами. Хорошо, если избранный для такой игры участок ограничен дорогами, просеками, лесной опушкой, оврагом, руслом реки или ручья. Тогда участники не спутаются и не сойдут с намеченного участка.

Необходимо почаще проводить игры в ночное или вечернее время. Наша доблестная Красная Армия продемонстрировала отличное умение вести ночные боевые действия. Надо и будущих бойцов готовить к ночным боям и разведкам.

Некоторые игры требуют предварительной подготовки местности — размещение макетов «кукушек» на деревьях и в кустарнике, макетов пулеметов, противотанковых пушек и других приспособлений, изображающих огневые точки противника и т. п.

Подготовка местности к игре должна выполняться специально выделенными для этой цели лыжниками за 1—2 часа до начала занятий. Если нет возможности изготовить требуемые макеты, их можно заменить более простыми приспособлениями. Противотанковое ружье изображат кол, установленный на подпорку из рогатины, орудие — бревно, поставленное наклонно и подпертое чурбаком и т. п.

## ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ИГРЫ

**Игра 1. «Запомни».** Отделение лыжников идет по маршруту, известному руководителю, но не знакомому участникам. По пути следования руководитель указывает лыжникам наиболее важные ориентиры и предлагает их запомнить. По возвращении с тренировки каждый лыжник самостоятельно изготавливает схему пройденного маршрута,

обозначая на ней условными топографическими знаками встреченные ориентиры. Выигрывает лыжник, нанесший на свою схему все указанные руководителем ориентиры в том порядке, в каком они расположены на местности.

Указания. Перед игрой проводится беседа о значении наблюдательности и памяти на местность для бой-

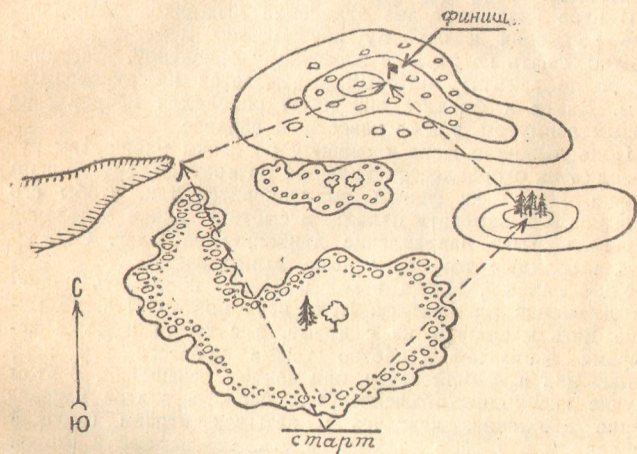


Рис. 1.

ца и разведчика, восстанавливаются в памяти топографические знаки, правила перевода шагов в метры и понятие о масштабе схемы. Расстояние между ориентирами определяют приблизительно по времени, затраченному на переход между ними.

Игра 2. «Ближе к флагу». Руководитель намечает на местности два маршрута, начинающиеся с общего старта, расходящиеся под некоторым углом в стороны и имеющие по одному повороту, после которых маршруты постепенно



сходятся к общему финишу. Поворотные пункты маршрутов устанавливаются у бросающихся в глаза ориентиров (рис. 1). В точке пересечения маршрутов на финише руководитель заранее ставит флаг (вбивает в землю колышек и т. п.) с таким расчетом, чтобы его можно было увидеть лишь с расстояния 10—15 шагов (поставить флаг среди кустов, деревьев и т. п.).

В игре участвуют два отделения лыжников. Направление движения к первому поворотному пункту, который можно узнать по заранее известному ориентиру, участники берут по азимуту, который указывается им руководителем. Далее к финишу они идут, определяя направление новым азимутом, также известным заранее.

Пока лыжники идут к финишу по своим маршрутам, руководитель отправляется туда же по кратчайшему направлению. Придя на финиш, он становится так, чтобы его нельзя было заметить издали, и смотрит, какое отделение вернее возьмет направление движения на флаг. Отделение, вышедшее точнее на флаг, выигрывает.

**У к а з а н и я.** Перед игрой в беседе напомнить правила движения по азимуту. Если игра повторяется, то можно дать маршруты не с двумя, а с тремя и даже четырьмя азимутами. Полезно также провести эту игру ночью или в зимний вечер, при ночном освещении. В этом случае необходимо объяснить, как держать взятое направление движения, двигаясь в затылок втроем (идущий последним в тройке должен видеть, что первый и второй номера движутся точно в затылок. Если первый уходит в сторону, то третий указывает ему на ошибку; так же он поступает, если направление теряет второй номер).

**Игра 3. «По звуку».** Игра проводится на участке, покрытом лесом, кустарником, но относительно ровном. Два — три отделения лыжников располагаются на опушке, на расстоянии 200—300 м друг от друга. Один из лыжников заранее уходит в лес, отойдя на 1—2 км, останавливается и втыкает в снег флаг. Затем лыжник в продолжение 1—2 мин. подает с небольшими перерывами звуковые сигналы: трубит в горн или ударяет в гонг, барабан и т. п.



Каждое отделение определяет азимут по направлению, откуда до него доносится звук. Затем по команде руководителя все отделения пускаются в путь, сверяя направление своего движения с найденным азимутом. Отделение, первым пришедшее в полном составе к флагу, выигрывает.

**У к а з а н и я.** Перед игрой рассказать, как наши доблестные артиллеристы засекают по звуку выстрела место нахождения пушки, пулемета и других огневых средств врага. Игру можно проводить, устанавливая азимут не по звуковому сигналу, а по зрительному. Лыжник, подающий зрительный сигнал, может развести дымовой костер и через 2—3 мин. засыпать его снегом; ночью сигнал можно подать факелом или электрическим фонарем. Игру в этом случае следует проводить на относительно открытой местности, которая может быть более пересечена, если игра устраивается днем, и быть почти ровной, если она организуется ночью.

**Игра 4. «На север и юг».** Игра проводится на незнакомой участникам сильно пересеченной местности, покрытой кустарником и редким лесом. Заранее руководитель намечает два стартовых пункта, устанавливая их точно по компасу или карте на линии юг—север и на расстоянии от 2 до 3 км друг от друга. На стартовых пунктах в снег втыкают флаги или колья.

Участники игры делятся на две команды: «южан» и «северян». Команды идут на свои стартовые пункты: «северяне» — на южный, «южане» — на северный. К стартовым пунктам команды подходят под руководством контролеров по заранее проложенным лыжням, не торопясь. В заранее условленное время контролеры дают старт обеим командам. Лыжники пускаются в путь: «северяне» — на север, «южане» — на юг, ориентируясь по местным предметам, по часам и солнцу, а ночью по звездам. При правильном выборе направления движения команды встречаются примерно на половине пути и в дальнейшем идут по лыжне, проложенной товарищами. Выигрывает команда, первая пришедшая к своему пункту: «северяне» — к северному, «южане» — к южному. Время устанавливается

контролерами, замечающими часы и минуты старта и финиша.

У к а з а н и я. Перед игрой напомнить участникам правила ориентирования по местным предметам, солнцу, часам, звездам.

Игра 5. «Невидимки». Игра проводится на участке местности, покрытом кустарником, отдельно растущими деревь-



Рис. 2.

ями, желательно изрезанном канавами и неглубокими оврагами. Одна команда — «наблюдателей» — располагается на наблюдательном пункте, метрах в 50—100 сбоку от



направления, по которому должна пройти другая команда — «невидимок» (рис. 2).

Задача команды «невидимок» — пробраться незамеченной мимо команды «наблюдателей» по заранее указанному направлению. На выполнение задачи дается ограниченное время — 10—15 мин. «Невидимки» начинают передвижение по сигналу руководителя и заканчивают его по второму сигналу, подымаясь во весь рост там, где он их застиг. Пробираясь мимо наблюдательного пункта, «невидимки» используют в качестве прикрытий неровности, кустарник и т. п.; переползают, делают перебежки, маскируются ветвями хвой, белыми платками и т. п.

Команда «наблюдателей» ведет наблюдение за охраняемым участком, не сходя со своего наблюдательного пункта. Заметив кого-либо из команды «невидимок», наблюдатели громко называют его или указывают место его нахождения и приметы, например: «за кустом у отдельно стоящей березы вижу переползающего в рыжем лыжном костюме». Лыжник, место нахождения и приметы которого названы точно, обязан встать и идти на наблюдательный пункт. Он считается выбывшим, также считаются выбывшими «невидимки», не успевшие добраться до указанного рубежа в обусловленное время (до второго сигнала). После второго сигнала подсчитывается число выбывших, и команды меняются ролями. Выигрывает команда, сумевшая пробраться мимо наблюдательного пункта, потеряв меньшее число лыжников.

**У к а з а н и я.** Игру следует проводить в относительно теплые дни — не ниже —15°. Перед игрой рассказать о правилах маскировки лыжника, проработать способы переползания на лыжах и перебежки.

**Игра 6. «Что видел?».** Руководитель приводит команду лыжников на лесную опушку, откуда вдалеке видна деревня или поселок. В продолжение 5 мин. лыжники наблюдают за селением. Затем снова уходят в лес, и руководитель задает им ряд вопросов: «Сколько жилых дворов в деревне?», «Из скольких труб шел дым?», «С каких сторон подходят к деревне дороги?», «Кто ехал и шел по дороге и по какой?», «Есть ли удобные подхо-



ды к селению, по которым можно было бы приблизиться к нему незамеченным?» и т. п. Лыжник, давший наибольшее количество правильных ответов, выигрывает.

**У к а з а н и я.** Перед игрой провести беседу о наблюдательности и умении фиксировать в памяти мельчайшие детали замеченного, как о навыке, необходимом разведчику-лыжнику.

**Игра 7. «Ищи на деревьях и в кустах».** Игра проводится во время движения по заранее намеченному маршруту. Предварительно на некоторых деревьях и кустах привязывают клочки материи или жгуты, связанные из соломы, обозначающие вражеских снайперов. «Снайперов» располагают так, чтобы их можно было разглядеть при внимательном осмотре деревьев и кустов, не сходя с лыжни. Руководитель ведет лыжников, идущих ему в затылок. Они стараются заметить большее количество «снайперов» врага. Увидев на дереве или за кустом тряпку или соломенный жгут, лыжник громко объявляет об этом. Выигрывает лыжник, заметивший большее количество вражеских «снайперов».

**У к а з а н и я.** Первое время лучше вешать клочки более или менее яркой материи, в дальнейшем — белой. Перед игрой рассказать о том, как ведется выслеживание вражеских снайперов-«кукушек».

**Игра 8. «Через дорогу».** Игра проводится на лесистом участке местности, по которому пролегает дорога или просек. Одна команда играющих в составе 5—12 человек охраняет отрезок дороги, протяжением около 0,5 км; другая команда располагается в лесу и должна перейти через охраняемый участок. Охраняющая команда может двигаться только по дороге или просеку и не имеет права углубляться в лес. Лыжники этой команды могут держаться все вместе или рассыпаться цепью.

Лыжники, переходящие через дорогу, должны перебраться через нее, не будучи запятыми снежками, которыми их обстреливают защитники дороги. Поэтому они стараются подобраться незамеченными, и неожиданно и быстро, по-одному — по-двое, перебежать через дорогу.

Игра продолжается 10—15 мин. Затем команды меняют-

ся ролями. Выигрывает команда, перешедшая дорогу с меньшими потерями.

**Указания.** Эту же игру хорошо провести ночью. В этом случае надо уменьшить протяжение охраняемого участка дороги (примерно из расчета 15—25 м на лыжника, в зависимости от степени темноты). Охраняющий дорогу лыжник, заметив «перебежчика», называет его по имени. Оpoznанный считается выбывшим.

Перед игрой рассказать, как наши разведчики в тылу врага перебираются через дороги, по которым идет транспорт и движется войска противника.

**Игра 9. «Найти скрытый путь».** Игра проводится на пересеченном участке местности, имеющем, однако, достаточный кругозор. Участники делятся на две команды, имеющие отличительные головные уборы, например, лыжники одной команды повязывают головы белыми платками. Руководитель приводит лыжников на какой-либо холм или возвышенность и оттуда указывает ориентир на местности, к которому команды должны добраться скрытно и в кратчайший срок. Командирам команд дается 2—3 минуты на оценку местности и нахождения наиболее выгодного для движения маршрута, после чего по сигналу обе команды одновременно отправляются в путь. Они движутся, обходя открытые участки, пробираясь по кустарнику, оврагам и т. п. (рис. 3). Руководитель между тем идет к намеченному ориентиру по кратчайшему направлению, внимательно вглядываясь, не покажется ли кто-либо из лыжников, не сумевший достаточно хорошо примениться к местности. О каждом замеченном он делает пометку в блокноте. Выигрывает команда, имевшая меньшее количество замеченных руководителем лыжников, а при их равном числе — команда, первая добравшаяся до указанного ориентира.

**Указания.** Перед игрой рассказать, как передвигается боевая лыжная разведка по местности.

**Игра 10. «Связь с партизанами».** Игра проводится на участке сильно пересеченной местности, шириною в 500—800 м и длиной от 1,5 до 2 км. Длинные стороны участка должны быть ограничены ясно видимыми рубежами



(просек, дорога, русло ручья, овраг и т. п.). По середине коротких сторон участка располагаются два отряда «красных» и «партизан». Поперек участок пересекается двумя лыжнями, это — полоса фронта. По участку, огра-

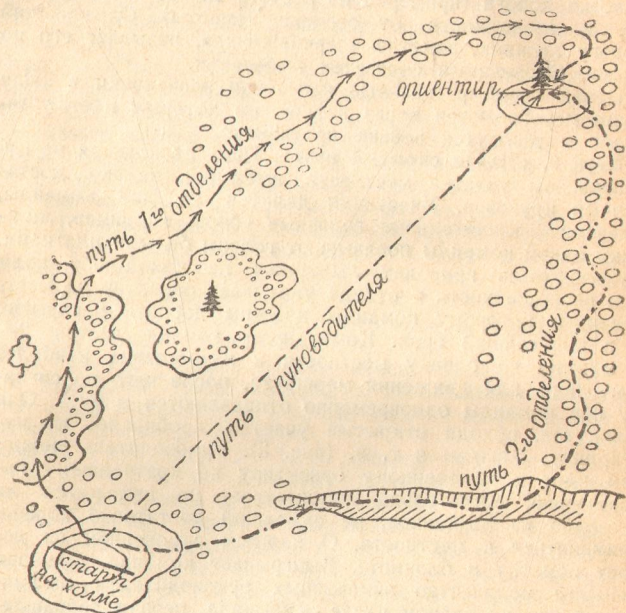


Рис. 3.

ниченному лыжнями вперед и назад, движется отряд «синих». Он состоит из 5—8 лыжников.

Отряды «красных» и «партизан» стараются наладить связь между собой. Для этого они посылают связных с донесением через линию фронта. Связные должны идти



в одиночку или вдвоем и не имеют права выходить за пределы участка, ограниченного рубежами. «Синие» стараются перехватить донесения. С этой целью они нападают на связных и стараются захватить их. Нападать на связных они имеют право только в полосе фронта, не выходя за пределы, обозначенные двумя лыжниками.

«Красные» и «партизаны» выигрывают, если им удастся переслать друг другу по три донесения из пяти, посланных каждой стороной, и потерять выбывшими не более чем по четыре лыжника. Если «синие», захватят хотя бы по три донесения из пяти, посланных каждой стороной, то выигрыш за ними.

Правила. 1. «Синие», захватывая связных, должны их поймать (дотронуться лыжной палкой до лыжи) на своей полосе. Ловить связного за пределами своей полосы нельзя.

2. «Красные» и «партизаны» не могут высылать для связи одновременно более чем по два лыжника.

Указания. Перед игрой напомнить, как составляются донесения, снабдить участников карандашами и блокнотами.

## СЛОЖНЫЕ ИГРЫ

Игра 11. «Разведка огневых точек». Против опушки леса, на сравнительно открытом участке местности, заранее заготавливаются огневые позиции с макетами ручных и станковых пулеметов, противотанковых ружей и орудий, минометов. Все перечисленные огневые средства располагаются на расстоянии от 200 до 400 м от опушки и устанавливаются замаскированно, однако настолько, чтобы их все же можно было разглядеть.

Играют два отделения или взвода. Одно отделение (взвод) занимает оборону у огневых точек, другое ведет разведку из леса. Лыжникам разведывательной группы указывается по карте, где предполагается противник, и они идут в указанное место. Лыжники обороняющейся группы отправляются с того же старта на свои позиции за 15—20 мин. до выхода разведчиков.

Приблизившись к опушке, разведчики маскируясь ведут наблюдение, стараясь установить место нахождения огневых точек противника. Затем они составляют донесение, в котором указывают, какие именно огневые точки (пулеметные установки, минометы и т. д.) ими открыты и где они находятся (примерное расстояние от опушки леса и ближайшие к ним ориентиры, например: «В направлении на отдельно растущую сосну, в 400 м от опушки — один миномет», «На 100 м западнее отдельно растущей сосны, на расстоянии 300 м от опушки — противотанковое орудие» и т. п.).

Обороняющиеся, в свою очередь, скрытно ведут наблюдение за опушкой леса, не приближаясь к нему ближе, чем на 200 м (проложить лыжню, переходить через которую охрана не имеет права). Заметив кого-либо из разведчиков, находящиеся в обороне сообщают об этом посреднику и, получив его подтверждение, что цель действительно видна, дают пулеметную очередь (трещеткой). Командир отделения (взвода) обороны составляет донесение о количестве замеченных разведчиков, подтверждаемое подписью посредника.

Через 20—40 мин. (по условию) после выхода разведчиков на опушку находящийся с ними второй посредник дает отбой и принимает письменные донесения обеих сторон.

Разведчики выигрывают, если обнаружат все огневые точки и потеряют «убитыми» менее трети лыжников. Если попавших под пулеметный огонь больше или если разведчикам не удалось обнаружить всех огневых точек, то выигрывает отделение (взвод) обороны.

**Правила игры. 1.** Разведчики имеют право маскироваться в специальные халаты, влезать на деревья, выходить за пределы лесной опушки, подбираясь ближе к огневым точкам.

**2.** И разведчики и обороняющиеся могут пользоваться биноклями.

**3.** Обороняющиеся могут передвигаться по своему участку, но не имеют права становиться так, чтобы закрывать своим телом огневую точку от наблюдения.



**Указания.** Перед игрой напомнить правила маскировки, составления донесений и рассказать о том, как ведется разведка огневых точек противника. Для разведчиков хорошо заготовить план участка, на котором составлены огневые точки, с тем, чтобы они отметили на нем условными знаками открытые ими пулеметы, орудия и т. п. Если лыжники имеют достаточную подготовку по топографии, то полезно предложить разведчикам начертить донесение-схему с нанесенными на ней огневыми точками.

**Игра 12. «Походное охранение».** Взвод или отделение лыжников движется по пересеченной местности, выставив головной, боковые и тыльный дозоры. Другой взвод (отделение) уходит вперед по тому же маршруту. Задача этого взвода — произвести нападение на колонну лыжников, обманув бдительность дозоров. С этой целью производятся ложные атаки мелкими подразделениями и отдельными бойцами, отвлекающие внимание дозорных. О всех замеченных передвижениях нападающих лыжников дозорные предупреждают охраняемую колонну условными знаками.

Если хотя бы одному звену нападающих лыжников удастся произвести нападение на колонну так, что дозорные не успеют предупредить об этом условными сигналами, то выигрывает нападающий взвод. Если все атаки будут предупреждены дозорными, то выигрыш за них взводом.

Игра проводится на время или на протяжении определенного участка маршрута, затем взводы меняются ролями и игра возобновляется.

**Указания.** Перед игрой рассказать о походном охранении, службе дозоров, средствах и способах связи между дозорными и охраняемой колонной. Во время игры сменять дозорных через каждые 10—15 мин. движения.

**Игра 13. «Кукушки» (осложненный вариант игры «Ищи на деревьях и в кустах»).** На местности избирается участок леса, в котором заранее на деревьях и в кустах прячутся чучела, одетые в белое тряпье, изображающие



вражеских «кукушек». На каждом дереве и кусте, где спрятаны «кукушки», прикрепляются нарисованные на фанере очень маленькие номерки. Они не должны бросаться в глаза. Лишь заметив «кукушку», лыжник, подойдя к дереву, может найти номерок.

Игра проводится в виде соревнования между двумя отделениями лыжников. Каждое отделение получает схему маршрута с обозначенным на ней участком, где засели вражеские «кукушки». Со старта идет сначала одно отделение, через 15—20 мин. — второе. Дойдя до участка с «кукушками», лыжники перестраиваются и, двигаясь цепью, «прочесывают» лес. При этом они внимательно вглядываются, стараясь отыскать «кукушек». Заметив «кукушку», лыжник находит номерок и, записав или запомнив его, идет дальше. «Прочесав» лес, лыжники снова перестраиваются в колонну по-одному, командир отделения составляет донесение о замеченных «кукушках», отмечая в нем их номера. Затем отделение идет дальше по маршруту и на финише сдает донесение.

За каждую незамеченную «кукушку» отделению прибавляется полминуты к показанному им времени. Выигрывает отделение, прошедшее маршрут с лучшим временем.

**Указания.** Перед игрой провести беседу о разведке леса и борьбе с вражескими «кукушками». Протяжение дистанции зависит от возраста и подготовленности участников: для школьников 12—13 лет — около 3 км, для 14—15 лет — от 3 до 5 км. Время на финише принимается по последнему лыжнику отделения.

**Игра 14. «Не попади под обстрел!».** В стороне от дистанции, по которой должны пройти лыжники, метрах в 100—150 устанавливается контрольный пункт, обозначающий пулеметную точку противника. Лыжники заранее знают, где расположена огневая точка, или их предупреждает об «опасности» контролер уже на дистанции. На контрольном пункте у огневой точки находится один посредник; у лыжников — другой.

Игра проводится в форме соревнования между двумя отделениями. Каждое отделение имеет свой отличительный знак или номер.

Со старта пускается сначала одно отделение, а минут через 15—20 — другое.

Отделение должно, проходя мимо огневой точки, сойти с лыжни и двигаться так, чтобы находиться в мертвых,



Рис. 4.

простреливаемых пространствах (по оврагам, за пере-  
бками местности и т. п.), или обойти обстреливаемую  
зону за пределами действительного пулеметного огня,  
то, наконец, пробраться скрытно, оставаясь не замечен-  
ным для посредника, находящегося у пулемета.



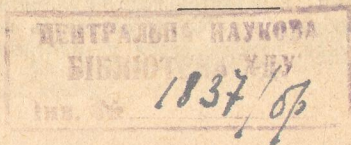
Заметив кого-либо из лыжников, пробирающегося в простреливаемой зоне, посредник у пулемета подает сигнал флагом посреднику, находящемуся у лыжни, и делает пометку в блокноте о замеченном лыжнике. времени, показанному отделением, прибавляется по одной минуте за каждого лыжника, замеченного посредником. Отделение, прошедшее дистанцию быстрее, выигрывает.

**Указания.** Предварительно рассказать участникам о мертвых пространствах обстрела, о дистанции действительного пулеметного огня и напомнить правила маскировки в движении.

**Игра 15. «Засада».** Играющие делятся на два отряда «синих» и «красных». Отряд «красных» уходит вперед запутывая свои следы. Выбрав место, где удобно устроить засаду, «красные» проходят мимо него и, сделав большую петлю, возвращаются к только что проложенной ими лыжне (рис. 4). Спрятавшись в лесу, канале или кустарнике неподалеку от лыжни, «красные» остаются на месте и ждут команду «синих», чтобы внезапно пасть на нее.

Через 15 минут после ухода «красных» «синие» отправляются по их следам. Команда «синих» высылает ловной дозор, который, двигаясь по лыжне, старается обнаружить засаду «красных». Если дозорным это удастся, то они сигналом указывают своему отряду, где укрылся «противник», и «синие», покинув лыжню, атакуют «красных», т. е. рассыпаются цепью и, сделав 2—3 перебега, поднимаются и бегут на «противника» с криком «ура». В этом случае «синие» побеждают. Если же они не обнаружат места засады и пройдут мимо, то «красные» атакуют их с тыла и победа остается за ними.

**Указания.** Перед игрой напомнить приемы запутывания и распознавания лыжных следов, правила маскировки наблюдательного пункта в зимних условиях и рассказать, как выбрать место для засады.



Цена 1 р.