

Теренові ігри

Ці ігри більше складні за попередні. Вони вимагають заздалегідь докладного планування і приготування. Теренові ігри є дуже популярні в пластуванні своїм пригодництвом і своєю романтикою. Цінною характеристикою їх є вплив на вироблення ініціативності і провідництва.

У плануванні теренових ігор беремо до уваги:

Пори року. Найчастіше теренові ігри проводиться літом, рідше — весною та осінню, і дуже рідко зимою.

Терен. Треба бути добре ознайомленим із місцевістю, де плануємо провести гру.

Час. Спочатку починаємо з коротких, одногодинних ігор. Потім переходимо до двогодинних ігор і т. д. Деякі теренові ігри можна опрацювати на цілий день, а то й на два дні (такі ігри рекомендується для пластунів скобів).

Назви. Найкраще тереновим іграм давати історичні назви. Цим ми надаємо більшу привабливість.

Виряд. Потрібно мати топографічну мапу даної мі-сцевості і повний виряд, відповідно до вимог тієї гри і пори року.

Правила гри. Потрібно виготовити їх завчасу. Приклади:

1. Кожна гра мусить мати однаково опрацьовані функції для обох груп (наприклад: атаки і оборони). Ніколи не давати перевагу одній із груп, б — Для розрізнення „ворожих” груп найкраще вживати барвні пов'язки на руках або „латки” на плечах.

2. Установити методу „полону” чи „вбивства”. Наприклад, через відірвання пов'язки чи „латки”.

Перебіг гри. Беремо до уваги наступне:

1. Обидві групи учасників гри мусять дорівнювати одна одній.
2. Визначити вихідні пункти, пункти зустрічі з „ворогом” і кінцевий пункт збірки обох груп.
3. Устійнити час початку і кінця гри.
4. Для більшої цікавості ще можна передати провідникам груп завчасу приготовлені інформації в заклеєних ковертах. У визначений час провідники відкривають коверти і знайомляться із змістом гри, метою гри, правилами і вимогами. Можна додати ще шкіц місця теренової гри, або подати азимути, при помочі яких провідник зможе визначити маршрут по мапі. (Цю, більш складну, форму гри рекомендується застосовувати до пластунів, які або пригтовляються до третьої пластової проби, або вже мають третю пл. пробу. Іншими словами — застосувати до пластунів, які мають добрий досвід і вишкіл).

„Полювання на оленя”

Гуртковий — це олень. Він не ховається, але або стоїть, або рухається в колі, промір якого є 20 кроків (для відміни гри „олень” може стояти або рухатися на одному місці). Пластуни стоять довкола „оленя” на віддалі 100-200 метрів (ярдів). На поданий знак пластуни вирушають, щоб знайти „оленя” і непомітно підкрастися до нього. Коли гуртковий побачить когось із пластунів, викликає його ім'я, і той виходить із гри. По 15-20-30 хвилинах гуртковий подає сигнал, що гри кінець. Всі встають на тому місці, до якого дійшли. Виграє найближчий. Цю гру можна проробити в іншій формі, а саме: „олень” має зав'язані очі. Тоді пластуни-мисливці стоять від нього на віддалі 50-ох кроків. Час гри тоді скорочується до 10-15 хвилин.

„Розвідування за ворогом”

За місце править частина терену чи міста розміром з квадратну милю (або 2 кілометри) і з визначеними межами. Один гурток (або півгуртка) — це „ворог”. Він вирушає першим і ховається в межах визначених кордоном. Другий гурток (або друга частина півгуртка) вирушає 15 хвилин пізніше і намагається розшукати ворога. Другий гурток (або півгуртка) можуть діяти всіляко, навіть розсипатись одинцем, те саме відноситься і до „ворога”. Але одні і другі звітують своїм провідникам (або гуртковим) про рух протилежної групи. Коли другий гурток за

визначений час (наприклад, одної години) не розшукає „ворога”, то „ворог” виграє. Пластуни з обох груп записують імена бачених пластунів із протилежної групи. За кожного баченого одержують 2 пункти.

„Облава партизанів”

Розвідувачі доносять, що в лісі, в точно визначенім терені, сховалась група ворожих партизанів кількістю 5-7 людей. Курінь одержує доручення виловити їх. Провідник вправи розділяє своїх на менші відділи, кожному відділові доручає перешукати визначений відтинок терену, забезпечуючи його мапою, шкідом із напрямними кутами маршу або іншими деталями, як час вимаршу, особливі доручення тощо. З усіх боків одночасно починається наступ, перстень облави затіснюється. Усі учасники гри одягнені однаково, особливих відзнак не мають, однак кожен член одної і другої сторони носить на рукаві нитку кольору своєї групи. Взятому в полон або „вбитому” учасникові гри зривають нитку, і він випадає з гри. Його відводять на умовлене місце. Члени облави порозуміваються між собою прийнятим гаслом. Поклик і відклик слід вимінювати з близької віддалі, щоб не підслухали його супротивники, бо тоді легко могли б прослизнутися поміж чатами облави. Партизани є добрі й проворні розвідувачі. Вони вміють добре ховатися, непомітно просмикнутися, стараються використати кожен тактичний помилку облави, бо знають, що на кожний оклик „стій”, звернений в їх бік, мусить кожний учасник стати. Утікати, обдурювати, мовляв, „я свій, чого чіпляєшся” — не вільно, бо можна цим пошкодити своїм і знищити цілу вправу. Вправа може тільки тоді добре вдатися, коли буде збережена між учасниками: глибока тиша, щоб навіть птах не сполохати. Це стосується взагалі всіх польових ігор. Виграє облава, якщо переловить усіх партизанів або якщо тільки один втече від неї; у кожному іншому випадку виграють партизани. Терен вправи, простір кількох квадратних кілометрів, мусить мати багато природних схованок (гайків, хащів, ровів, ям). За зловлення провідника партизанів 4 пункти, за зловлення звичайного партизана 2 пункти. Кожний партизан, що висмикнувся, виграє 3 пункти.

„Оборона Січі”

Більша група — це „татари”, які здобувають Січ. Менша група — це „запорожці”, які обороняють Січ. Відношення між групами 1 до 2. Січ представляє хоруговка, від якої на віддалі 50-100 кроків розміщені чати. Кошовий Січі не має права наблизитися до хоруговки ближче, ніж 20 кроків. Довкола хоруговки хащі, природні заслони терену. Чатам не вільно змінити становища, хібащо на наказ кошового. Гурток розвідувачів досліджує околицю, стежить за рухами ворога, що наступає, і про все доносить кошовому, який на основі цих вісток пересуває чати. Чати недоторканні, треба їх оберігатися, але можна переловлювати гінців, що їх висилає кошовий до чат, і так перешкодити у його зв'язку з чатами. Січ тоді здобута, коли хоч один „татарин” дійде до хоруговки. Гра триває 1-2 год. Пункти обчислюються так само, як і при вправі ч. 3.

„Фронтові лінії”

Два курені в кількості 40-60 людей, рівні силою, розташовуються на віддалі 1-2 кілометрів один напроти одного або під кутом. Провідники пробоевих гуртків висилають розвідувачів, що мають розвідати про становище чат противника, про розміщення хоруговок, про рухи пробоевого гуртка. З нарисом становища ворога вертаються (якщо їх не переловлять) до свого гуртка. Починається наступ, або приготується у певній віддалі від хоруговок засідка. Тих, що наступають, переловлюють чати противника. Якщо хтось прокрадеться через лінію ворожих чат, — забирає тільки одну хоруговку і з нею вертається до своїх, прокравшись ще раз через лінію ворожих чат. Чатам не вільно наблизитися до хоруговок на ближчу віддаль, як 200 кроків, але вільно посилати до булави пробоевого гуртка гінців із проханням допомоги. Чати недоторканні, не мають жадних бойових відзнак, але гонець, що поспішає до відділу, дістає бойову відзнаку і тоді втрачає недоторканність, значить, можна його „вбити” (зловити). Для гри мусять бути точно визначені межі і терен. Гра триває дві години.

Пункти: убитий (роззброєний) противник — 2 пункти, гонець — 2 пункти, здобута хоруговка — 5 пунктів; втрачений ігрець — 1 мінус. Виграє група, що втратить менше хоруговок, менше членів, отже здобуде більше пунктів.

Цю гру можна ускладнити, даючи особливі доручення поодиноким гурткам, наприклад, збудувати кладку через річку і дістатись до ворога з боку, звідки він найменше сподівається нападу чи підходу, виконати нарис становищ противника відповідно до вимог картографії, переслати депешу в даному часі та умовленими засобами (семафором або Морзівською абеткою — хоруговкою чи світлом) до провідника даної групи тощо.

Посібник зв'язкового для виховної праці в Уладі Пластунів Юнаків. Торонто–Нью-Йорк, 1970. — С. 206-208, 258-263