

# ТЕРЕНОВІ (ПОЛЬОВІ) ІГРИ

## ЗАГАЛЬНІ ВИМОГИ ДО ЇХ ПРОВЕДЕННЯ

**Польова гра** – це гра на пересіченій місцевості, де дві або більше груп змагаються між собою в справності проходження, обсервації, маскуванні тощо.

**Завдання польової гри** – виховувати почуття колективної відповідальності і співпраці з іншими, виробляти свідомість, що для загальної мети групи не входить в рахунок одиниця, тільки ціла група.

**Види польових ігор.** Більшість з них можна поділити на три групи:

- **пошуки** (скарб, людина) – де одна або більше груп намагаються знайти те «щось» й небренести це на задалегідь визначене місце. Інші групи можуть намагатися те «щось» обороняти або відбирати.

- **перехват чогось** – де дві групи переносять щось з одного місця на інше та одночасно намагаються відібрати те щось від іншої групи.

- **здобування чогось** (місця, прапорця, скарбу) – де одна група обороняє те щось, інша намагається те щось здобути.

## Планування й підготовка польової гри.

**Вибір теми гри й пристосування її до умов місцевості.** Тема додає грі романтику, а в гравців викликає більше бажання й зацікавленість. Тему гри вибираємо з історії, оповідань, книжок. Тема гри має бути виховна.

**Мета гри.** Призначити завдання для кожної групи та встановити правила гри.

**Знайомство з місцевістю.** Ознайомитися самому з місцевістю і чітко окреслити її межі. Позначити ті межі. Визначити місця, з яких групи починають і де закінчують гру.

**Час.** Спочатку проводяться короткі, одногодинні ігри. Потім переходять до більш тривалих. Деякі ігри (теренові) можна проводити цілий день (лише для досвідчених і підготовлених вихованців).

**Назви.** Найчастіше іграм дають історичні назви. Цим додається більша привабливість.

**Спорядження.** Треба мати топографічну мапу місцевості і повне індивідуальне спорядження, відповідно до вимог гри і пори року.

**Правила гри.** Визначаються завчасно з прив'язкою до місцевості. Наприклад:

Кожна гра мусить мати однаково опрацьовані функції для обох груп (атаки і оборони). Ніколи не давати перевагу одній з груп. Для розрізнення противника вживати кольорові пов'язки або «латки» на плечах. Установити методичку «полону» чи «вбивства».

**Перебіг гри.** Беремо до уваги наступне:

1. Обидві групи учасників гри мусять мати однакову кількість учасників.
2. Визначити вихідні пункти, пункти зустрічі з ворогом і кінцевий пункт збірки обох груп.
3. Визначити час початку і кінця гри.
4. Для більшого азарту можна передати отаманам груп завчасно приготовлену інформацію в заклеєних конвертах. У визначений час отамани скривають конверти і знайомляться із змістом гри, правилами і вимогами. Можна додати пошук місця польової гри з поданням азимутів на вихідні точки.

## ОБЛАВА

Розвідники доносять, що в лісі, в точно визначеному місці, сховалася група ворожих партизанів кількість 5-7 людей. Чота отримує завдання виловити їх. Чотовий поділяє групу на менші підрозділи, кожному доручає обшукати визначену ділянку місцевості, забезпечивши його мапою, з визначеними напрямками, маршрутом або іншими деталями, особливими дорученнями.

З усіх боків одночасно починається облава і коло звужується. Всі учасники особливих відзнак не мають, однак кожен учасник гри з обох сторін носить на рукаві нитку кольору своєї групи. Взятому в полон або вбитому учасникові нитку зривають і він вибуває з гри. Його відводять в умовлене місце.

Учасники облави спілкуються між собою прийнятим гаслом. Пароль і відгук слід називати з близької відстані, щоб партизани його не почули, бо тоді зможуть прослизнути між групами облави. Партизани – добрі розвідники. Вони вміють добре ховатися, непомітно пересуватися, маскуватися і скористатися кожною тактичною помилкою учасників облави, бо знають, що на кожний оклик «Стій», звернений в їх бік, кожний мусить зупинитися. Утікати зі словами «Я свій» не дозволяється. Гра тільки тоді може бути вдалою, коли між учасниками буде дотримуватися повна тиша, щоб навіть птахів не сполохати. Це стосується взагалі усіх теренових ігор. Облава виграє, якщо переловить усіх партизанів або тільки один втече з неї. У кожному іншому випадку виграють партизани. Терен гри – кілька квадратних кілометрів – мусить мати багато природних схованок (гайки, рівчаки, кущі, яри). За полоненого отамана партизанів 4 бали, за полоненого рядового партизана – 2 бали. Кожний партизан, який вийшов з облави, отримує 3 бали.

## КОЗАКИ І ТАТАРИ

Керівник за допомогою ведучого проводить цю гру. На середині галявини позначено хмизом чи камінням «станіцію» - чотирикутник розміром 5x5 кроків. Підрозділ ділять на 2 групи: козаків і татар. Група козаків обороняє станицю і має завдання відшукати і виловити татар, які ховаються в кущах навколо галявини, в межах дозволеної відстані.

Коли всі татари заховалися і їх керівник гукне «Готові!», козаки виходять з станиці, щоб обережно підійти і половити їх, залишаючи в станиці тільки одного вартового. Він мусить бути в станиці продовж всієї гри.

Кожен татарин, якого побачили, догнали і торкнулися рукою козаки, вважається полоненим. Його приводять до станиці той, хто спіймав і залишає під опікою вартового. Полоненого татарина може визволити його друг, коли скористається неухважністю вартового й інших козаків і доторкнеться до нього рукою, пробігши через станицю. Цей рятівник може також потрапити у полон, коли вартовий доторкнеться до нього рукою, але тільки в межах самої станиці. Гра закінчується, коли всі татари будуть виловлені або коли закінчиться визначений час гри.

## ПОЛЮВАННЯ НА ОЛЕНЯ

Ведучий – це олень. Він не ховається, але або стоїть, або рухається в колі, простір якого – 20 кроків.

Учасники стоять навколо «оленя» на відстані 100-200 м. на поданий знак гравці вирушають, щоб знайти оленя і **непомітно підкрастися** до нього. Коли ведучий (олень) побачить когось із гравців, називає його ім'я, і названий виходить з ігри. Через 20-30 хв. ведучий подає сигнал про закінчення гри. Усі зупиняються на тому місці, до якого дійшли. Виграє той, хто непомітно підкрався найближче.

Цю гру можна провести і в іншій формі, а саме: «олень» має зав'язані очі. Тоді гравці – мисливці стоять від нього на відстані 50 кроків. Час гри тоді скорочується до 10-15 хвилин.

## РОЗВІДКА ВОРОГА

Місце проведення – частина поля розміром в квадратний км з визначеними межами. Ворог вирушає першим і ховається в межах визначених кордоном. Друга команда вирушає через 15 хв. і намагається розшукати ворога. Друга команда може діяти будь-як, навіть розсипатись по одному, те ж стосується і ворога. Але і одні і другі звітують своїм командирам про рух протилежної групи. Коли друга команда за визначений час (наприклад, одну годину) не розшукає ворога, то ворог виграє. Гравці обох груп записують імена побачених гравців з протилежної групи. За кожного знайденого отримують 2 бали.

## ОБОРОНА СІЧІ

Більша група – татари, які здобувають Січ. Менша група – запорожці в Січі. Співвідношення між групами 1 до 2. Січ – намет. Кошовий Січі не має права наблизитися до намету ближче 20 кроків. Довкола намету хаші, природні заслони. Розвідники досліджують терен, стежать за рухом татар, які наступають, і про все доносять кошовому, який на підставі цих звісток намагається керувати перехопленням татар. Січ здобута, коли хоч один татарин дійде до намету. Гра триває 1-2 години.

## ЛІНІЯ ФРОНТУ

Два загони в кількості 40-60 людей, рівні силою, розташовуються на відстані 1-2 км один навпроти другого або під кутом. Провідники загонів висилають розвідників, що мають розвідати про становище ворога, розміщення його табору і наметів, про їх пересування. Зі звітом і схемою табору противника вертаються (якщо їх не переловить розвідка ворога) до своїх командирів. Починається наступ, або готується засідка на відстані від табору. Тих, хто наступає, ловить охорона противника. Якщо хтось прокрадеться через лінію ворожої охорони, забирає одну відзнаку ворожої команди (прапорець), і з нею вертається до своїх, прокравшись ще раз через лінію ворожої оборони.

Охороні не можна наблизитися до відзнак (прапорців) ближче 200 кроків, але можна посилати до командирів вістових (зв'язківців) з проханням допомогти. Охорона недоторкана, не має жодних бойових відзнак, але вістовий, що поспішає до відділу, дістає бойову відзнаку і тоді втрачає недоторканість, значить його можна «вбивати» (ловити). Для гри треба точно визначити межі терену. Гра триває 2 години.

Бали: убитий (роззброєний) противник – 2 бали, вістовий – 2 бали, здобута відзнака (прапорець) – 5 балів, втрачений гравець – мінус 1 бал.

Виграє група, яка втратить менше відзнак (прапорців), менше учасників, отже здобуде більше балів.

Цю гру можна ускладнити, даючи особливі доручення поодиноким гравцям, наприклад, збудувати кладку через річку і дістатись до ворога з боку, звідки найменше сподіваються нападу чи підходу, виконати схему розташування противника відповідно до вимог картографії, переслати інформацію умовними сигналами (семафором або азбукою Морзе – прапорцем або світлом) до провідника своєї групи.

## ЛИСТ ДО ВОЄВОДИ

Гравці – княжа дружина міста Києва. Столицю облягає орда печенігів. Нам треба вислати вістових, щоб ті перейшли крізь облогу, переправилися через Дніпро і повідомили воєводу Третича (означає місце в лісі), щоб прийшов на допомогу. Один вістовий буде нести листа від головного воєводи київських дружинників. Кожен вістовий має чорний шматок паперу причеплений спереду і позаду сорочки. Той, хто несе лист, має зелений папірець. Печеніги вбивають вістових закресленням крейдового знаку на папері (ззаду або спереду). Печеніги мають сині кольори паперу, їхній провідник – червоний. Якщо вістовий з листом «вбитий» і лист опинився в руках печенігів, то якийсь інший вістовий може відібрати та занести його до Третича.

Бали:

- лист переданий або переловлений – 20 б,
- вбитий командир – 10 балів,
- вбитий вістовий або печеніг – 5 балів.

## БЛУКАЮЧИЙ ВОГНИК

Гра проводиться вночі. Місцевість з невеликими пагорбами та рідким лісом. Приладдя: два електричних ліхтарика. Два учасники виходять з табору. Вони йдуть дорогою, вказаною керівником, і півколом повертаються до табору. Кожен з них має ліхтарик, яким подає сигнали приблизно один раз за хвилину. Інші учасники гри виходять через 10 хв після цієї пари вони намагаються йти на світло і зловити «блукаючі вогники» раніше, ніж ті повернуться до табору. Якщо їм це вдасться – вони виграють, ні – виграли «блукаючі вогники».

## НІЧНИЙ ПОШУК

Проводиться вночі. Вдень керівник розкладає в лісі листки білого паперу і дає оглянути місцевість гравцям. Учасники намагаються запам'ятати розташування кожного папірця. Коли стане темно, гравці збираються у визначеному місці і звідти йдуть шукати папірці, покладаючись на власну пам'ять. Перемагає той, хто означений час принесе більше листків.

## НІЧНИЙ ВІСТОВИЙ

П'ять гравців однієї команди відходять з ліхтариками на відстань 300-400 м від місця старту. Це вартові, які повинні постійно перебувати в одному місці і час від часу подавати світлові сигнали ліхтариком. Через 10 хв. після вартових, з ліхтариком виходить вістовий. На відміну від вартових, він не може вимикати ліхтарик. Завдання вістового – пошук вартових. Через 5 хв після виходу вістового в дорогу вирушає друга команда. Її завдання – взяття в полон вартових і вістового.

Коли вістовий знайде когось з вартових, він вимикає свій ліхтарик і повертається на стартову лінію. Якщо вістовий знайде всіх вартових і не буде при цьому захоплений в полон, його команда отримає 30 балів, за кожного вартового, взятого в полон. Вираховується 5 балів. Переслідуючі отримують за кожного полоненого вартового 5 балів і 10 балів за вістового. Перемагає група, яка отримає найбільшу кількість балів.

## НІЧНИЙ НАПАД

Команди будують кругові барикади з гілок. Із зовнішньої сторони барикади натягується сітка на висоті 60-100 см від землі. Учасники команди, що тримають оборону, мають електричні ліхтарики. Вони знаходяться всередині укріплення. Атакуючі намагаються проповзти під сіткою і подолати барикаду. Захисник, почувши звук, направляє на нього світло ліхтаря. Кожен нападник, освітлений ліхтариком, вважається полоненим і повинен відійти у призначене місце і не заважати грі. Якщо трьом атакуючим за встановлений час вдасться прокрастися всередину укріплення, вони перемагають. В іншому випадку виграють захисники.

## ПОШУК ПРАПОРЦІВ

Підготовка до гри починається вдень. Керівник встановлює кілька білих прапорців на різних лісових просіках, що розташовані на відстані 2-3 км від табору, і робить схему шляхів, що до них ведуть. На початку гри цю схему отримує кожна команда. Команди за схемою намагаються якнайшвидше знайти всі білі прапорці і повернутися в табір. Біля прапорців знаходяться судді, які видають кожній команді по контрольному листку. Перемагає команда, що виконала завдання скоріше. Кожен пропуск прапорця штрафується 3 хвилинами, які віднімаються від загального часу.

## ДОЛАННЯ ПЕРЕШКОД

**1. Осліплення.** Ви осліпли від сонця. Всім треба зав'язати очі і група направляє до керівника, який виводить усіх на трасу, якою вся група повинна дійти до означеного пункту.

**2. Болото.** Перед вами болото з гадюками. Ходулі видають такі високі, щоб гадюки не достали ніг. Перейти болото на ходулях і перенести спорядження найскоріше.

**3. Намет.** Ви вже цілий день в дорозі і вирішили заночувати в наметі. Коли його розгорнули, побачили, що забули усі палі і кілки. Поставте його якнайкраще.

**4. Повінь.** Нас щойно повідомили. Що за 5 хвилин почнеться повінь і вода підніметься на метр. Перенесіть табір і спорядження так, щоб вода не дістала до табору. Коли забезпечите себе, зваріть чай для тих, хто буде вас рятувати.

**5. Лісоруби.** Використовуючи своє спорядження, або те, що можете знайти на місці, пересуньте колоду по зазначеній стежці, просуваючи її під або над усіма перешкодами по дорозі.

**6. Таємна зброя.** Перед вами таємна зброя готова для випробування. Вона дуже небезпечна і її треба дуже обережно рухати. Важливо не робити жодного звуку. Пересуньте зброю на галявину по зазначеній трасі.

**7. Нічна тривога.** В темному місці ви знайдете спорядження і чотири наплічники. В темноті спакуйте якнайкраще і якнайшвидше.

## ВИЗВОЛЕННЯ З ПОЛОВЕЦЬКОЇ НЕВОЛИ КНЯЗЯ ІГОРЯ

Грають 2 групи: княжі дружинники і половці. Половці – для відрізнення будуть мати хустки на голові – утримують в полоні князя, дружинники мають звільнити його з неволі. Для відрізнення вони мають хустки за поясом. Подається сигнал. В місці, де застав їх сигнал, половці розкладають табір, залишаючи зв'язаного князя та кілька вартових і роблять засідки від свого табору аж до вихідного місця. Вартові не можуть знаходитися від полоненого ближче 10 кроків. Дружинники затримуються теж за першим свистом і обдумують план акції визволення князя. Коли керівник свисне двічі, дружинники починають наступ з метою пошуку половців, доповідають керівнику про розташування табору половців і місця утримання князя (лише керівник може звільнити в'язня).

Якщо керівнику вдалося доторкнутися до князя так, щоб ніхто не заважав – провідник може розв'язати князя і відвести 50 кроків від табору. Перед тим він дає дружинникам знак для збору і наказ відвести князя під охороною до вихідного місця.

За межею 50 м від табору половці можуть напасти на дружинників і не допустити виведення полоненого. Тоді починається боротьба, в якій кожен, хто втратив хустинку, вважається вбитим. Яка група вб'є більше противника, або група визволила князя – кінець гри.

Гра вчить вміло просуватися вперед непомітно. Часом треба навіть переповзати, щоб підкрастися до полоненого і визволити його.

## ВІСТУНИ (ЗВ'ЯЗКОВІ)

Приладдя: саперні лопатки, лінва. Папір, олівці.

Тема. На території, захопленій ворогом, влаштовано табір, який вістові весь час бачать.

Проведення гри.

Розмір терену, зайнятого ворогом, чітко обумовлений на початку гри. Гравці діляться на 2 команди: ворожий загін 20 людей (1 командир, 2 дешифрувальники, 17 рядових бійців), група повстанців 20 осіб (1 командир, 3 шифрувальники 10 вістових, 6 охорона табору). За межею території, контрольованої противником, розміщено повстанський штаб. У штабі постійно знаходиться командир і шифрувальники. Командир пише повідомлення, шифрувальники його шифрують, зв'язкові вістові переносять шифровки в табір, де охорона табору за допомогою ключа до шифровок їх дешифрує (перед початком гри з учасниками гри проводять заняття про способи шифрування). Про місцезнаходження повстанського табору знають лише вістуни. Противник перешкоджає повстанським вістунам проникати на зайняту ним територію. Крім того, він намагається розшукати і ліквідувати повстанський табір, шлях до якого позначено секретно (наприклад, в радіусі 100 м на певній відстані в землю десь встромлені три гілочки).

Знайдений повстанський табір можна ліквідувати лише тоді, коли вороги мають чисельну перевагу. Але навіть в цьому випадку ворог повинен переходити позначений кордон табору одночасно всім складом, тому що окремих ворожих бійців повстанці можуть у цій зоні взяти в полон. За межами зони ворог невразливий.

Якщо табору загрожує небезпека, повстанці можуть швидко перебратися в інше місце і створити інший пункт. Встановлення зв'язку між старим і новим штабом і всією мережею вістових та їх помічників – справа спритності і винахідливості повстанців. Можна в старому таборі в потаємному місці залишити інформацію про новий, використовуючи знаки, не зрозумілі ворогу, або ж вислати туди зв'язкового.

Про можливе місцезнаходження нового табору перед грою зв'язковим (вістовим) нічого не говориться. Шифрований код треба перенести на новий пункт.

Ворогу нараховується

- за взяття в полон вістового 2 бали,
- за знайдену шифровку 3 бали
- за її дешифрування 5 балів
- за захоплення коду 10 балів
- за захоплення штабу з усією постійною командою 10 балів.

Ліквідація другого штабу оцінюється так само, як і першого.

Оцінка роботи повстанців:

- доставка вістуном в табір депеші 7 балів
- повстанці отримали командний пункт 10 балів
- зберегли шифрувальний код - 10 балів
- за кожного взятого в полон – 1 бал
- за кожен розшифрований інформацію 1 бал.

Перемагає група, яка отримала більше балів.

## **ТРИ МІНИ В ТАБОРІ**

Приладдя: три «міни» - велика, середня і маленька для кожної команди.

Дві команди обирають собі в лісі місце для табору, віддалені між собою на кілька сотень метрів. Кордони цих таборів можуть бути позначені мотузками, гілками тощо. Їх охороняють вартові, що знаходяться попереду кордону 100 м. Гравці, які добре володіють навичками переповзання, отримують завдання пронести міни у ворожий табір і сховати їх там. Інші гравці також повзуть, щоб заплутати вартових противника, відволікти їх увагу від тих, хто повзе з мінами.

Якщо вартові «заквачать» гравця противника, той стає полоненим і зобов'язаний до кінця гри лишатися в його таборі. За кожного полоненого команда отримує 1 бал.

Команди повинні знайти заховані міни на території свого табору. Якщо вони знайдені, то противник не отримує жодного бала. За свою незнайдену міну команда отримує: за велику міну - 30, за середню - 20, за маленьку - 10 балів.

Перемагає група, що здобуде найбільше балів.

## **ВІЙСЬКОВИЙ ЗВ'ЯЗКОВИЙ (ВІСТУН)**

Визначається зв'язковий і вісім джур, що його супроводжують (група прикриття). Інші учасники гри - облогові. Завдання зв'язкового - принести повідомлення в пункт, що знаходиться в облозі й віддалений приблизно на 4 км.

Перед початком гри облогові займають всю місцевість і готують вістуну різні пастки з метою напасти на нього в зручному місці, щоб відібрати повідомлення.

Вістун охороняє прикриття, яке оглядає дороги, місцевість і попереджують про небезпеку. У випадку, коли ГП знаходить противника, вістун може обійти його, але потім повинен відразу ж повернутися на дорогу (він може користуватися будь-якими хитрощами). На нейтральній території (200 м перед обложеним табором) вістового не можна переслідувати. Той, хто з облогових вступить на нейтральну територію, виключається з гри.

Вістун вважається переможцем, якщо він у визначений час (наприклад, за 2 години) принесе повідомлення. На людей з ГП, ні облогових не можна захоплювати в полон.

## **ПОГОНЯ ЗА ЧОРНИМ ВОВКОМ**

Ватажок степовиків Чорний Вовк наводить страх на увесь степ. За його захоплення та його спільників оголошено нагороду.

Вважається, що вже знайшли лігво Чорного Вовка, але він утік й ховається в лісі, який мисливці добре знають. Чорний Вовк і кожний його спільник носить на голові темну хустину. Мисливці теж мають хустинки, але на поясі.

За сигналом мисливці починають пошуки, щоб захопити Чорного Вовка. Але спільники захищають його тим, що намагаються обеззброїти переслідувачів, відбираючи у них хустинки. Захисники Вовка неприступні (обеззброювати їх не можна).

Якщо переслідувачі зуміють відібрати у Чорного Вовка хустинку раніше ніж він повернеться у своє лігво, вони виграють. В радіусі 2 м від свого лігва Вовк неприступний.