



Творческая игра «СТРАТЕГИЯ»

О.А. Ласуков, руководитель педагогического отряда «Зелёный гусь»
Воронежского государственного педагогического университета

Стрость кого-нибудь победить, желательна в войне, глубоко заложена в несовершенной людской натуре. Но поскольку любая война есть величайшее из зол, то человечество уже давно выработало способы удовлетворения этой потребности в виде социально-приемлемых форм. Например, игра в футбол — это тоже войнушка, где вражеская крепость — ворота, артиллерия — ноги, а мяч — пушечный снаряд.

Но спорт — не единственная модель войны. Есть другие игры в виде «войн понарошку». Со времён достопамятной пионерской «Зарницы» их разработано и проведено несметное количество. В лагерях проводят «индейские», «средневековые», «десантные» и прочие «войны». На мой взгляд, у всех этих игр есть пара существенных, но всё же постоянно воспроизводимых недостатков: малая насыщенность событиями и чересчур серьёзное вживание в предлагаемые обстоятельства «войны».

Боевые отряды очень долго (иногда по несколько суток) совершают маневры в лесу, часами сидят в засадах, изредка выполняют учебные команды типа «Воздух» и «Газы». Но боевые контакты с противником в этих «войнах» крайне

редки. В результате такие игры у участников прочно ассоциируются с долгой, утомительной и пустой беготней. К тому же далеко не всегда педагогическим эффектом таких мероприятий является воспитание отрицательного отношения к войне, как к мерзости. Да, патриотизм, да, любовь к отчизне, да, быть готовым её защитить. Но это отнюдь не отменяет таких категорий, как любовь к ближнему и ценность каждой человеческой жизни.

Никак не могу вспомнить название одного фильма, который потряс меня до глубины души. Действие происходит в пионерском лагере, где идёт «Зарница».

Сначала это игра, но постепенно «воюющие» заражаются вирусом агрессии; всё больше звереют, всё больше жестокости и «крови». Два сильных парня нападают на маленькую девочку, чтобы сорвать с неё погон — «убить». Она плачет, просит сохранить ей «жизнь», потому что она очень мало играла, но парни с садистским наслаждением всё же «убивают» её. Заканчивается фильм кадром, в котором дети с бумажными погонями идут в атаку, а среди них рвутся уже настоящие военные снаряды, разнося детские тела в клочья.



Игра «СТРАТЕГИЯ» разработана таким образом, чтобы, во-первых, довести повод к войне и её атрибутику до полного идиотизма; а во-вторых, заполнить два часа времени таким количеством эпизодов, чтобы хватило на много дней воспоминаний и пересудов. К тому же в этом варианте «войны», в деле достижения победы первостепенное значение имеют не столько быстрые ноги и физическая сила, сколько умные головы, стратегические таланты и мастерство командиров подразделений.

В «СТРАТЕГИИ» всё глупо, всё абсурдно, и только очень внушаемая личность будет всерьёз воспринимать эту игрушку. Остаётся потом диву даваться: почему среди детей нет ни одной невнушаемой личности, настолько всерьёз, настолько до конца они в неё погружаются.

О, загадочная детская душа!

Повод к войне

«СТРАТЕГИЯ» начинается с того, что каждый отряд делится пополам. Одна половина с этого момента начинает именоваться, например, «Рукосяями», а вторая, тоже например — «Шибинниками».

Дурацких названий для таких, с позволения сказать, народов можно придумать сколько угодно: Блямлямки и Цурипопки, Ландухи и Гуседы, Архижмурики и Бармаглоты, Мухосрамцы и Крыжопльчане...

Рукосяи собираются в одном конце лагеря, Шибинники — в другом. Им даётся двадцать минут на митинг для того, чтобы подогреть военные страсти.

Проследим подробно за тем, что происходит в армии, скажем, Шибинников (у Рукосяев всё аналогично).

Допустим, толпа Шибинников скапливается на футбольном поле. На возвышение взбирается Самый главный Шибинник (т.е. командующий армией) и произносит пламенную речь:

«Высокоумные Шибинники! Вот уже много лет под мудрым правлением величайшего из Повелителей, глубочайшего Теоретика и страстного Практика, боготворимого и обожаемого Гениалиссимуса — мы живём во взаимной любви и полном согласии с нашими братьями — Рукосяями. Однако, в последнее время в их светлых умах произошло досадное помутнение. В какой-то момент они решили, что благороднейшее слово «матрац» нужно писать — вы только подумайте! — с буквой «С» на конце, то есть «матраС-С-С!» (*Крики негодования.*) Ну, не смешно ли это?! (*Общий смех.*) Можем ли мы согласиться с этой ересью? (*Крики: «Нет! Никогда!»*) Мы долго мирно спорили с Рукосяями, во всём им уступая. Но их болезнь зашла слишком далеко. Они категорически отказываются писать в слове «матрац» благороднейшую букву «Ц». Осталась последняя надежда вразумить их. Предлагаю сейчас же всем идти к резиденции великого Гениалиссимуса с лозунгами, которые мы будем скандировать».

Репетируются и пишутся на транспарантах лозунги типа: «Це» на конце!», «Вразумить невразумленных!», «Ну, вы и придумали!» «И где ж это видано?», «Воля Гениалиссимуса — как кол!»

Толпа Шибинников устремляется к резиденции Гениалиссимуса. Резиденция представляет собой балкон второго этажа корпуса, на котором висят плакаты: «Гениалиссимус. Резиденция», «Не докучать!», «Я занят, занят!», «Приходите не сегодня!», сушатся пара носков и полотенце, болтается надутый шарик и прочее. Одновременно с Шибинниками к резиденции подходит толпа Рукосяев с плакатами и лозунгами противоположного содержания. Некоторое время все очень бурно дискутируют за предмет спора. Из толпы выходят ораторы, приводят неотразимые аргументы под аплодисменты единомышленников и язвительный смех оппонентов.

Командующие армиями должны строжайше предупредить: во время дискуссии всячески избегать агрессивных выкриков и



Мастер-КЛАСС

оскорбительных «обзываний». Дискуссия должна носить исключительно филологический характер. Тот, кто погорячится в терминологии, до игры не допускается. Но парочка грубиянов всё-таки найдётся, которая будет примерно наказана, а потом прощена. А что делать?

После бесплодных споров все решают обратиться к Гениалиссимусу. Толпа скандирует: «Ге-ни-а-ли-сси-мус! Ге-ни-а-ли-сси-мус!» Дверь балкона открывается и неожиданно выходит неизвестная девица в коротком халатике и бигудях: «Чего надо?» Толпа требует Гениалиссимуса... «Занятые Они!» Толпа беснуется. Девица зевает и нехотя соглашается доложить. Наконец, на балконе появляется Сам в домашнем халате, шлепанцах и с чашкой в руке, восторженно приветствуемый. «Отчего беспокоят меня темпераментные Рукосуи и горячие Шибинники?» Толпа просит рассудить их спор. «Некогда мне, я ещё кофею не пил!» Все продолжают Его настойчиво просить и, наконец, Он смягчается: «Подготовлены ли письменные аргументы с обеих сторон?» Его уверяют, что подготовлены.

Первым зачитывает свой манифест Самый главный Рукосуй.

Манифест Рукосуев

Высокоумнейшие Рукосуи! Озаряемые светлой задней мыслью Его, крепким словом Его и выразительным жестом Его, шествуем мы самой известной дорогой в самое известное место.

Наши возлюбленные братья по интеллекту, достопочтеннейшие Шибинники, будучи народом горячим и любвеобильным, видимо в этом деле слегка перенапряглись. А перенапрягшись, допустили досадный уклон в области правописания. Их свертмпераментные утверждения о том, что слово «матрас» следует писать не с буквой «С», а с буквой «Ц», вызывают у всякого простого интеллектуала гомерическое хихиканье. Ибо всякому очевидно, что верною

буквой на конце матраСа может быть только ласковое «С», а не злобное плюющееся «Ц».

Ещё в пятом веке до нашей эры римский философ Тивий Пупций, возлёгши на мягкое ложе, восклицал: «А матраС-то, пожалуй, помягче будет, чем газета!» Исторически достоверный факт: у Тивия Пупция не хватало переднего зуба, выбитого в пьяной драке с ассирийскими философами. Следовательно, букву «Ц» он не мог произнести, как ни старался. Поэтому всегда говорил только «матраС-С-С!» Что можно противопоставить этому аргументу? Ничего нельзя противопоставить, если нечего поставить.

Однако мирная дискуссия с нашими уважаемыми и, где-то в отдельных местах, любимыми оппонентами дала нулевой результат, что свидетельствует о временной победе тьмы над светлыми умами наших братьев Шибинников.

В связи с этим, сообщество Рукосуев бухается в лужу перед великим Гениалиссимусом с просьбой, чтобы он волею своей, окончательно узаконил в слове «матрас» лучшую букву алфавита, то есть букву «С».

Да здравствует Гениалиссимус!

Да здравствуют чувства между Рукосуями и Шибинниками!

Матрас и «С» навеки вместе!

Рукосуи сопровождают каждую фразу манифеста восторженными воплями, Шибинники улюлюкают. Затем, к балкону выходит Самый главный Шибинник и зачитывает:

Манифест Шибинников

Блистательнейшие Шибинники! Воля Гениалиссимуса, дело Гениалиссимуса, тело Гениалиссимуса — с этими тремя понятиями как ложатся, так и вста-



ют славные Шибинники. Возлюбив, как себя самого, собратьев Рукосуев, всякий Шибинник ныне скорбит и постукивает себя пальцем по лбу. Только помутнением рассудка от виночерпия во славу Гениалиссимуса можно объяснить полный чердак в умах наших уважаемых оппонентов.

Внимайте мне, я сейчас буду аргументировать.

Кому и когда шибанет в голову писать в слове «матрац» букву «С»? Никому и никогда не шибанет. Ссылки на вечно пьяного псевдофилософа Тивия Пупция с его лжеучением — несостоятельны. Ведь другой римский учёный — Люмений Кацапций утверждал обратное. Он часто говаривал, сидя в задумчивости: «Что на газету, что на матрац — не всё ль едино?» Люмений Кацапций не употреблял спиртосодержащие жидкости, так как был язвенником. Он не желал знаться не только с пьяницами ассирийцами, но и вообще с кем бы то ни было. А от того — зубов у него был полон рот, поэтому и слово «матрац» он произносил как должно т.е. «матраЦ-Ц-Ц».

Но не чувствуют никаким местом нашей железой логики братцы Рукосуи.

Проливая слезу досады над заблудшими агнцами, сообщество Шибинников не устаёт веровать, что воля великого Гениалиссимуса прольёт свет истины на временно потухшие умы!

Да здравствует Гениалиссимус!

Да здравствуют объятия и поцелуи между Шибинниками и Рукосуями!

Наш девиз — «Це» на конце!».

Толпа беснуется. Каждый народ кричит свои лозунги, гвалт, хаос, ничего не разобрав. Гениалиссимус некоторое время важно молчит, затем мановением руки добивается тишины и изрекает: «Выслушав

обе стороны и поразмыслив над всем долго и тщательно, я принял решение, да будет воля моя». И обращается к девице в бигудях: «Отпечатано ли моё гениальное решение по поводу этого спора?» Девица со словами: «Ещё вчера», — протягивает ему свиток, который Гениалиссимус долго-долго разворачивает и, наконец, зачитывает:

Воля Гениалиссимуса

Неизвестно чьею милостию мы: много-мудрствующий всеу великий Стратег Вселенной, почётнейший Святой в Нирване, всесующий Лювобильник и Муж, ядерный Пингвин, всё озаривший, а также Гениалиссимус сверху назначенный, благодатью послеобеденной озаренный и прочая, прочая, прочая...

Повелеваю!

Так как спор детей моих: Рукосуев и Шибинников не может быть разрешён средствами привычными, то есть сначала — в ухо, а потом — по шее, то обоим надлежит немедленно провести меж собой нерукоприкладные военные маневры, именуемые «Стратегией».

По итогам оной, та сторона, коея одержит в сей баталии над оппонентом поверхность, изничтожит три базы, изорвёт все фантики, испепелит, развевает по ветру и сумеет поставить его в удобную себе позицию, будет считаться в споре правой, и слово «матраС-Ц» обретёт букву, любезную взору победителя навеки веков.

Смотр войск назначаю сразу же после вечерней трапезы.

Играйте честно, да помогу вам Я!

Оба народа славят мудрость Гениалиссимуса и расходятся в разные концы лагеря готовиться к параду и непосредственно к войне: пришивать знаки отличия, делиться на подразделения с назначением командиров, продумывать тактику и стратегию маневров.



Война

Командующий армией ставит перед командирами подразделений конкретные задачи, а также напоминает всем Шибинникам о бдительности.

Дело в том, что Самый главный Рукосуй ещё на митинге подослал в армию Шибинников двух разведчиков. Они, будучи хорошо законспирированы, никак себя не выдавали. Громче всех кричали «Це» на конце!» и возможно, даже сумели выбиться в командиры отделений. Поэтому бдительность, и ещё раз бдительность! Разведчики могут первыми бросаться в бой, давая сорвать с себя драгоценные фантики; могут незаметно исчезать, чтобы передать командующему армией Рукосуев ценные сведения; могут увести всю армию «в болота». В общем, много чего могут.

Но оснований для пессимизма нет. Дело в том, что предусмотрительнейший Самый главный Шибинник тоже подослал к оппонентам двух разведчиков. Поэтому, если во время столкновений кто-то из оппонентов крикнет: «Не подходи, пожалеешь!», знайте, это наш брат Шибинник. «Не подходи, пожалеешь» — пароль. Имитируйте с ним столкновение и внимательно слушайте, что он вам скажет. Быть может, он передаст бесценные сведения.

На этом подготовительный этап заканчивается.

Обе армии торжественным маршем выйдут на площадь (очень тут подходит музыка Прокофьева «Бал у Капулетти») и выстраиваются друг против друга. Бурей восторга встречают Гениалиссимуса, разодетого, как петух, в невысказанно идиотскую военную форму. Командующие армиями сдают рапорты:

«Умнейший из Красивейших,
Руководящий из Бесподобнейших,
Величайший из Скромнейших, всё готово!»

Гениалиссимус, выслушав рапорты и здравицы в свою честь, зачитывает основные правила игры. Под торжественный марш армии расходятся в разные стороны к местам своих начальных дислокаций.

Каждому «воину» на плечо пришивается эполет определённого цвета с целью отличаться чем-нибудь от противника. На грудь, при помощи булавки, прикрепляется бумажная полоска — фантик длиной 20 см и шириной 4 см. Пока этот фантик на этой груди болтается, воин боеспособен.

«Уничтожая» противника, фантик срывать не нужно. Противник обязан отдать его сам, если будет осален. Я настаиваю, чтобы при осаливании нападающий непременно произносил: «Прошу извинить».

Игру лучше проводить в лесу, но можно в поле и даже на территории лагеря, если он достаточно большой. Как уже было сказано выше, я не вижу необходимости во время военной игры пробегать многие километры для того, чтобы всего один разок столкнуться с противником. Для игры «СТРАТЕГИЯ» вполне подойдёт прямоугольник со стороной от 200 до 500 метров в зависимости от численности армий и физических данных воинов.

Площадь для игры делится примерно пополам флажками, воткнутыми в землю на расстоянии видимости друг от друга, т.е. таким образом, чтобы ни у кого не было сомнений, на чьей территории он находится: своей или противника.

Если ты на своей территории — ты охотишься за противником, стараясь его догнать и осалить. Осаленный оппонент отдаёт свой фантик и следит, чтобы ты его уничтожил, а не присвоил себе в качестве «запаски». Стоит тебе только пересечь границу — и ты уже неуловимый Джо, которого всякий пытается уловить.

На каждой половине в глубоком секрете от вражеской разведки строится по три базы. База представляет собой круг радиусом 5 метров. Граница круга может быть легко обозначена воткнутыми в землю веточками или (при богатом сборе) флажками. В центре каждого круга (базы) воткнут один большой флажок и десять



маленьких флажочков. А ещё там сидит совершенно нейтральный комиссар с большим запасом фантиков и точно идущими часами.

Его задачи:

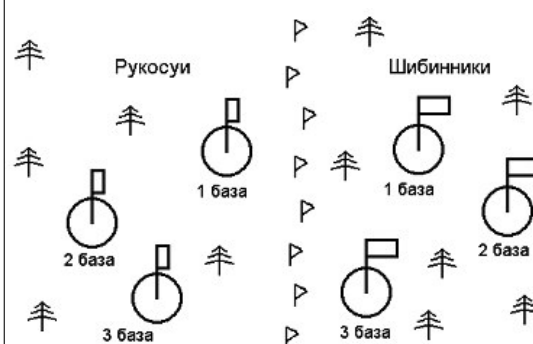
- а) следить за правильностью взятия базы;
- б) каждые пять минут доставать из заветной коробочки пять новых фантиков и вручать их любому «убитому», то есть тому из армии, обороняющей данную базу, у кого фантика на груди нет.

Таким образом, база — это завод по производству фантиков, который функционирует, пока база не уничтожена.

А как же, скажем, храбрым Рукосуям уничтожить базу Шибинников? Очень просто. Нужно ворваться на территорию круга неосаленным противником (т.е. с фантиком на груди). Если Рукосуя никто не сумел догнать — заставить отдать фантик (осалить), и он благополучно вступил в круг, то комиссар тут же вручает ему маленький флажок в обмен (увы) на фантик. Этот флажок Рукосуя приносит своему Главнокомандующему, чтобы тот имел информацию о состоянии баз Шибинников.

Как только десять маленьких флажков покидают базу, в руках противника, остаётся один большой флаг. И вот, когда уже он будет вынесен за пределы круга, база считается уничтоженной, и комиссар, на ней дежуривший, свободен. Больше этот завод фантиков не производит. Представляете, насколько тяжелее придётся воевать, если поступление свежих фантиков резко сократится? Хотя далеко не всё потеряно. «Не числом, а умением» — учил великий полководец Суворов.

Кстати, вполне может оказаться, что последний, большой флаг возьмёт никто иной, как шпион, коварно и терпеливо дожидавшийся своей минуты, а до этого что-то слишком часто требовавший себе всё новые фантики. Бдительность, бдительность!



Вы спросите: а что если уже час игры прошёл, а ещё ни одна база не взята?

Такого не будет, потому что мудрый Гениалиссимус внимательно следит за игрой и за часами. Если игра слишком затягивается, то он даёт команду: убрать из каждой базы штучки по три маленьких флажка. А если развивается слишком динамично — подбросить штучки по три. Он может также распорядиться начать выдавать на базах не по пять, а, скажем, по десять фантиков каждые пять минут. Такими нехитрыми манипуляциями он может задать игре конкретную продолжительность во времени.

Эту войну, безусловно, выиграет не тот, кто своего противника перебегает, а тот, кто его передумает. Тактическая мысль командиров, умение сосредоточить силы на решающем направлении неожиданно для противника — вот залог успеха.

Опять же корректный способ «уничтожения» фантиков (вместо, например, срывания погон) почти исключает проявления горячности и грубости. Ну, осалили меня на чужой территории, ничего не поделаешь, придётся фантик отдать.

Итак, как только третий флаг одного цвета пересечёт границу, комиссар, дежуривший возле неё, подаёт звуковой сигнал об окончании войны (очень тут хороша ракетница). Ликующие победители и скорбящие побеждённые устремляются к Гениалиссимусу.



Боевые единицы

Контрразведка. Как известно, в каждой армии по два-три законспирированных разведчика, которые при достаточной фантазии могут принести очень существенный, если не решающий урон. Так вот, их можно вычислить. Например, на территории Рукоусев, недалеко от баз, стоят воткнутые в землю несколько веток, на который болтаются привязанные конверты. Рукоуси не имеют право этих конвертов касаться, а вот Шибинникам до них (конвертов) добраться нелегко, ибо находятся они в местах наибольшего скопления Рукоусев. В каждом таком конверте часть зашифрованного текста. Текст этот содержит информацию о конкретных приметах тех Шибинников, которые прикидываются Рукоусями. Итак, задача контрразведки: достать с территории противника все конверты, расшифровать текст и обезвредить шпионов.

Артиллерия. Это игрок, на груди и спине которого очень крупно и отчётливо выведена буква «А». В руках у него футбольный мяч. Артиллерист не имеет права никого осаливать рукой, а только пущенным мячом. Попал — хорошо, промазал — беги за мячом. На территории противника он обычный игрок.

Защитники и атакующие. Иногда мы уничтожаем границу, а воюющих разделяем на защитников и атакующих. Последним на груди рисуется щит и они неуязвимы.

Танк. Это должна быть самая маленькая и самая небыстроходная девочка, на груди и на спине которой крупно и отчётливо выведена буква «Т». Танк неуязвим для пехоты. Уничтожить его может только артиллерия.

Конница. Два мальчика, на груди и спине которых очень крупно и отчётливо выведена буква «К». На своей территории один игрок вскакивает на спину другому и этот тандем пересекает границу. Всадник не может атаковать базу, но он может осаливать противника на его территории.

Уничтожить конницу нельзя никак, от неё можно только убежать. Конница с конницей не воюет.

За мир и дружбу

С огромным трудом командующие армиями заставляют своих, разгоряченных пылом игры подопечных построиться на площади напротив друг друга. Гениалиссимус объявляет победителя. Победители весьма эмоционально выражают своё ликование. Скорбь побеждённых безмерна. Наиболее отличившийся в игре участник из стана победителей, торжественно подходит к транспаранту со словом «матра» и приписывает любезную его сердцу букву. Отныне и навсегда это слово пишется так.

Командующие армиями выступают с речами. Они не жалеют комплиментов в адрес своих оппонентов. Восхищаются их мужеством, находчивостью и благодарят за доставленное наслаждение. Из рядов выходят разведчики, которых криками и рукоплесканиями приветствуют их родные армии. Им психологически пришлось очень трудно, поэтому разведчикам надо воздать в полной мере.

Игра «СТРАТЕГИЯ» очень насыщена событиями и мало предсказуема, поэтому часто эмоции берут вверх, несмотря на полную бредовость повода. Иногда бывает, что выстроившиеся друг напротив друга армии очень чувствительно обвиняют друг друга в нечестной игре. Слова, которыми они друг друга награждают, обидны и несправедливы. И вот тогда вперёд выходит дежурный комиссар и говорит следующее: «Уважаемые участники сбора! Только что закончилась игра, которая открыла вам глаза друг на друга. До сих пор вы были убеждены, что все ребята из вашего отряда — милые и душевные люди. Но война отчётливо показала, что вторая половина вашего отряда — это жуликоватые подлецы, которые воевали бесчестно и с которыми нет больше смысла знаться. Поэтому есть предложение: сейчас же переформировать



отряды по-новому, т.е. сделать три отряда, сформированных из Шибинников, и три отряда из Рукосуев... Приступим... Что, что?.. Не понял, почему такой гвалт?.. Не хотите, что ли?.. Вы что, готовы и дальше дружить с этими канальями, прохвостами, архиплутами, рокалиями, надувайлами и протобестиями, на которых только что показывали пальцем?.. Ах, готовы... Ну, так обнимите же друг друга!!!»

Обе армии, раскрыв объятия, срываются с мест... И это надо видеть, сколько всеобщей любви и нежности выплескивают друг на друга бывшие непримиримые соперники. Дежурный комиссар выстраивает орлятский круг. Все поют песню Пита Сигера «**Нам не надо войны**»:

С
Я зарю свой меч и щит
Там, где ручей журчит,
С
Там, где ручей журчит,
С
Там, где ручей журчит.
Я зарю свой меч и щит
Там, где ручей журчит,
С С
Не хочу я больше воевать.
Ф
ПР.: Я не умею воевать
С
И я не буду воевать.
С С
Нам не надо войны опять.
Я зарю свой автомат
Там, где зелёный сад...
Я зарю свой самолёт,
Там, где источник бьёт...
Я зарю большой линкор
Между высоких гор...

Нет более дурацких Рукосуев и Шибинников. Куда-то исчезли портреты Гениалиссимуса, а транспарант со словом «матра» валяется под ногами.

Из-за чего воевали?.. Из-за чего кипели все эти нешуточные страсти?.. Ради каких великих целей мы бываем порой готовы положить миллионы жизней?.. Сбор, дай ответ!.. Не даёт ответа. **ВвШ**