

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

Сергей Монахов, педагогический отряд «Авангард»

Одним из частых времяпрепровождений в лагерях является военно-спортивная игра «Зарница». Мы хотим рассказать нашим читателям о том, как её можно проводить как в условиях летнего лагеря, так и в течение учебного года.

Я разрешение от уз,
Меня не любит только трус,
А любят девы и певцы!

*Ария Войны,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

В наше время большой популярностью пользуются различные военно-спортивные игры. И, пожалуй, одной из самых интересных из них является «Зарница». В чём её притягательность? Во-первых — доступность. В игре могут принять участие и найти своё место все: от детей среднего школьного возраста (в некоторых случаях — и младшего) в роли игроков до взрослых без возрастных ограничений в качестве руководителей, наблюдателей и помощников. Количество участников игры может составлять от 2–3 десятков до сотни с лишним человек. Для «Зарницы» подойдёт любая территория: от городской школы, до полей и лесов вокруг удалённой турбазы (в последнем случае игра, естественно, будет гораздо более интересной!). «Зарница» не требует сложных технических средств, оборудования и дорогой униформы: цветная бумага, верёвки, несколько десятков воздушных шариков, иголки с нитками — этого вполне достаточно для организации увлекательного времяпрепровождения на несколько часов или дней.

Вторая причина неизменного успеха — это многогранность игры. Именно на «Зарнице» из массы ребят ярче всего выделяются стратеги и тактики, харизматические литеры и точные исполнители, «акулы пера» и «костоломы». Игра сочетает в себе как большое число активных действий, связанных с физической нагрузкой, так и необходимость интеллектуального решения поставленных задач.

Ну, а третьей причиной популярности «Зарницы» можно считать её правила. С одной стороны, они хорошо проработаны и отшлифованы за много лет проведения игры. С другой стороны, они достаточно гибко адаптируются под любой необходимый сценарий игры, что позволяет по знакомым и привычным законам организовывать и проводить тематические игры на любой вкус: от исторических и реалистичных до фантастических и магических.

Для удобства условимся, что мы рассматриваем наиболее распространённый вариант «Зарницы», проходящий с вечера пятницы до середины дня воскресенья. Именно тогда организаторы имеют достаточно времени, чтобы реализовать все сюжетные задумки и сделать действительно увлекательную и разнообразную игру.

Нужны, всего-то навсего, войска,
А уж тогда она
Спасёт престол, корону и страну,
А также солнце и луну!

*Придворные шуты,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

«Зарница», по своей сути, является командной игрой. Соперниками в игре являются 2 (или 3) команды — «роты», состоящие из игроков — «юнармейцев». Для удобства организации игры роты делятся на «отделения» по 5–10 человек. Во главе каждого отделения находится командир, из наиболее опытных игроков. Обычно юнармейцами выступают дети от 7 до 11 класса.

Общее руководство ротой в игре осуществляют более старшие игроки — 11 класс, или старше. Исторически сложилась следующая структура командования роты:

- Командир роты — осуществляет общее руководство, решает кадровые вопросы, распределяет ресурсы для ведения игры.
- Начальник штаба роты — отвечает за взаимодействие роты с общим управлением игрой, организует приём заданий и доведение их до юнармейцев.
- Замполит — отвечает за обеспечение роты всем необходимым для игры, ведёт учёт технических средств, следит за порядком в месте проживания роты.

Естественно, желательно, чтобы отделения внутри роты были примерно одинаковыми по «силе». Количество отделений в разных ротах должно совпадать и быть определено на этапе планирования игры, иначе невозможно составить расписание выдаваемых заданий и обеспечить равномерную нагрузку на игроков.

Для контроля ходом игры организуется управление. Его задачи: осуществлять общее руководство игрой, контролировать её ход в соответствии с составленным планом, следить за

соблюдением правил игры. В управление входят:

- Командующий игрой (КомИгры) — является высшей административной единицей на игре, осуществляет руководство игрой выдачей приказов ротам и подчинённым, следит за соблюдением плана игры и корректирует его при необходимости.
- Начальник штаба игры (НШ) — обеспечивает игровой процесс в соответствии с расписанием, организует выдачу заданий для рот и детальный разбор их при необходимости.
- Посредники — достаточно большая группа людей, непосредственно обеспечивающая игровой процесс. Они выполняют передачу заданий из штаба управления в штабы рот, контролируют правильность их выполнения, обеспечивают безопасность жизни и здоровья игроков в процессе игры.

Как показала практика, необходимо, чтобы КомИгры и НШ принимали непосредственное участие в разработке сценария и расписания игры. В противном случае довольно затруднительно внятно и чётко сообщить ротам и посредникам сценарные задумки, детали заданий и другую необходимую для качественной игры информацию.

Посредники в «Зарнице» являются очень важным ресурсом. Если их будет слишком мало или их подготовка будет слабой, для проведения полноценной игры, как бы она ни была хорошо спланирована, может просто не хватить сил. Хорошим правилом для определения достаточности посредников является следующее: их должно быть не меньше, чем всех отделений (всех рот) в игре, умножить на 2 — это необходимый минимум качественной игры. Нормой является превышение посредниками отделений в 3–4 раза.

Для внесения в игру дополнительного интереса на «Зарнице» из наиболее опытных посредников часто организуют

Группу обеспечения игры (ГОИ). ГОИ полноценно участвуют в боевых действиях в роли «3-й силы». В нужный момент они «вступают в бой», реализуя неожиданные сюжетные ходы и обостряя обстановку на игре.

При проведении любого массового мероприятия встаёт задача обеспечения порядка. На «Зарнице» этим занимаются патруль и трибунал. В обязанности патруля входят наблюдение за территорией и доставка в трибунал возможных нарушителей: не соблюдающих правила, порядок и нормы поведения участников игры. Кроме того, любой посредник может сообщить в трибунал о замечании по ходу игры и направить туда провинившегося игрока.

Трибунал занимается рассмотрением нарушений и назначением наказания: от устного предупреждения, до отбывания игроком заданного времени на гауптвахте. Кроме того, в обязанности трибунала входит наблюдение за условиями проживания юнармейцев. Во время регулярных обходов расположенный рот начальник трибунала отмечает различные нарушения: беспорядок, грязь, неопрятный внешний вид игроков, недостатки дисциплины. «Заработанные» таким образом штрафные очки могут сильно повлиять на итоговый результат игры.

Только слава! Только слава!
Только сила! Только сила!
Только смелость! Только смелость!
Только доблесть! Только доблесть!

*Хор англичан и французов,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

Важнейшая составляющая «Зарницы» — боевые действия. Боестолкновения между игроками проходят на протяжении большинства этапов игры. Во время условного «боя» за «жизнь» игрока отвечает шеврон — определённым образом пришитый к левому рукаву бумажный прямоугольник. Срыв шеврона ведёт к условной «смерти» игрока и выходу его из игры.

По правилам «Зарницы» игра на обрыв шевронов может вестись только в присутствии посредника. Тот, в свою очередь, имеет право приостанавливать обрыв (в случае грубой игры или опасных моментов) и возобновлять его.

Мастер-КЛАСС

Так же посредник может выводить из игры юнармейцев (условно «убитых», нарушающих правила или в соответствии с игровым моментом) и вводить их в игру (если это разрешено в конкретной ситуации).

Другой важный элемент игры — «техсредства». Это игровые объекты, условно изображающие объекты из реальной жизни. Примерами стандартных техсредств на «Зарнице» являются:

■ «Стены» — определённым образом натянутые верёвки, изображающие стену, которую нельзя пересекать;

■ «Мины» — отмаркированные круги из бумаги, при условном взрыве обрывающие игроков в некотором радиусе и уничтожающие стены;

■ «Минные поля» и «Зоны химического заражения» — определённым образом обозначенные территории, проход через которые и их «разминирование» возможны только при соблюдении ряда правил;

■ «Пулемёты» — воздушный шарик с обозначенным сектором «обстрела», проход через который запрещён, пока пулемёт не уничтожен.

Даже этот, сравнительно небольшой, набор техсредств позволяет организовать довольно сложные стратегические комбинации, повышает требования к внимательности игроков и вносит разнообразие в варианты выполнения тех или иных заданий. Правильно оборудовать хорошо защищённую базу из доступных техсредств — может быть достаточно нетривиальной задачей.

При необходимости, в соответствии с сюжетом, в игру могут быть добавлены дополнительные техсредства: «ценные грузы», «локаторы», «танки», «магические артефакты», «зоны аномальности». Главное, чтобы все аспекты работы с новым техсредством (ввод его в игру,

действие, возможное уничтожение, возможность передачи игрокам и пр.) были детально продуманы, а само оно не нарушало бы общий баланс игры.

На Орлеан!

*Жанна Д'Арк,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

Из чего состоит «Зарница»? В классическом варианте основными элементами игры являются:

- блоки вводных,
- ночные манёвры,
- игра на местности.

Разберём их поподробнее.

Блок вводных — промежуток времени (2-4 часа), на протяжении которого роты выполняют различные задания — вводные. По содержанию эти вводные могут быть очень разными. Сейчас в архиве нашего педотряда около 200 различных вводных и для каждой игры придумываются несколько новых. В целом вводные можно разделить на 5 видов.

1. Прямые вводные — содержат задачу, которую должно выполнить одно из отделений. Примеры:

- Пронести секретный груз от штаба управления до штаба роты. Пресекать попытки перехвата груза.
- Найти раненого лётчика, сбитого в указанном квадрате, оказать ему первую помощь и доставить в штаб управления.

2. Встречные вводные — содержат задание помешать выполнению соперниками той или иной прямой вводной:

- Организовать засаду на пути следования секретного груза, захватить его и доставить в штаб своей роты.
- В указанном квадрате отбить раненого лётчика и самостоятельно доставить его в штаб управления.

3. Вводные (или общий приказ) на оборону — содержат задачи по охране каких-либо игровых объектов:

- С 12:00 до 16:00 Обеспечить охрану штаба роты.
- В указанном месте оборудовать укрепленную базу и обеспечить её охрану.

При охране объектов обычно соблюдается правило, что никто из посторонних (юнармейцы без сопроводительных документов, посредники без вводных, командование без знаков отличия) не должен находиться на охраняемой территории. Так же — запрещено принимать пищу у посторонних лиц и покидать пост без дополнительных приказов.

4. Вводные нападения на оборону:

- Снять охрану со штаба роты противников.
- Без признаков явного нападения проникнуть на защищённую военную базу.

5. Одиночные вводные — задания, выполнение которых не подразумевает взаимодействия с соперниками:

- Составить карту ориентиров на территории, указав взаимные азимуты не менее чем для 10 ориентиров.
- Повесить на спину командующего игрой табличку со своим мнением о нём.

Среднее время выполнения вводной — около 15 минут (для вводной на оборону — от 30 минут до 1 часа). При составлении расписания выдачи вводных необходимо, чтобы все отделения были равномерно нагружены задачами и не «простаивали». Перерыв между вводными одному отделению (для отдыха и обсуждения следующих задач) обычно стоит делать 10-15 минут.

По правилам «Зарницы» вводная должна быть получена штабом роты не менее чем за 15 минут до её начала — иначе возникают проблемы с подготовкой отделения к ней.

При выполнении любой вводной соответствующее отделение всегда сопровождает посредник. В его обязанности входит:

- Вовремя доставить вводную из управления в штаб роты;
- При необходимости разъяснить юнармейцам смысл задания (не подсказывая способы его выполнения!);
- Проверить готовность отделения перед выходом (состав участников, тёплую одежду, необходимые вещи);
- Сопроводить отделение до места проведения вводной и после её завершения обратно в расположение роты;
- Во время выполнения вводной — следить за игрой, приостанавливая её при необходимости, отмечать нарушения порядка и правил игры;
- Отметить на бланке вводной факт её выполнения и необходимые замечания.

Очень важно для посредника соблюдать предельный нейтралитет — не делая подсказок (даже случайных) ни одной из сторон.

Как правило, блоки вводных занимают большую часть игрового времени на «Зарнице». Обычно делается примерно 3 блока примерно на 10 часов в сумме: 1 «облегчённый» в пятницу вечером для ввода в игру и 2 в течение дня в субботу.

Война — ерунда, главное — манёвры!

Военная мудрость

Ночные манёвры, как правило, проходят вечером в субботу. Это обуславливается тем, что с одной стороны к этому времени участники получают необходимую практику игры, а с другой — за субботу управление имеет возможность подготовить манёвры достаточно качественно. Сюда входит: изучение территории, поиск и возможных маршрутов и написание легенды (или рисование карты), расстановка контрольных пунктов (КП), доведение необходимой информации до командования рот.

В целом, обычно задачей манёвров является прохождение игроками заданных КП и выполнение различных заданий. Это прохождение может содержать элементы спортивного ориентирования или идти по жёстко заданному маршруту,

выполняться на скорость или без ограничений по времени, быть групповым или индивидуальным, порядок прохождения КП может быть жёстко задан или быть свободным. Всё зависит от задумки организаторов и территории проведения манёвров.

По нашей практике наиболее оптимальными являются манёвры, начинающиеся около 10-11 часов вечера, длящиеся около 3 часов, за которые игроки проходят около 20 КП, при длине маршрута около 5 км.

КП, кроме контроля прохождения маршрута, как правил содержат дополнительные задания. При их выполнении начисляются (или снимаются) баллы оценки за выполнение манёвров. Задания могут быть самыми различными:

- преодоление препятствий (верёвочные переправы, «паутинка» и др.);
- отработка туристических навыков (разведение костра, оказание первой помощи);
- интеллектуальные задания (разгадывание шифров, викторины);
- отработка элементов игры (работа с техсредствами, игра на обрыв с ГОИ);
- и др.

На большей части КП (в том числе — связанных со спортивными и туристическими упражнениями) должны обязательно находиться посредники. Другие этапы, вроде разгадывания шифров, могут без них (посредников) обойтись.

В случае если манёвры проводятся на достаточно большой территории, их прохождение делается групповым (по отделениям) и каждую группу игроков сопровождает приданный посредник. Его задача — отмечать баллы за прохождение этапов, следить за дисциплиной и безопасностью прохождения. Здесь опять стоит упомянуть о необходимости соблюдения нейтралитета: посредник ни в коем

случае не должен подсказывать способы прохождения этапов, а лишь фиксировать правильность и вмешиваться, если группа выбрала опасный способ прохождения. Он так же не должен вести группу по маршруту (за исключением тех случаев, когда это предусмотрено заданием) — группа идёт самостоятельно, а посредник лишь сопровождает её и возвращает на маршрут в случае серьёзного отклонения от него (обычно с начислением штрафных баллов или штрафного времени).

Мой государь! Идёмте на Париж!

*Жанна Д'Арк,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

По сути, игра на местности (ИНМ) представляет собой «генеральное сражение». Она традиционно завершает боевые действия и проводится утром-днём в воскресенье. По реализации ИНМ может состоять из множества разных элементов:

- оборудование, оборона и захват ротами укрепрайонов;
- поиск, уничтожение и захват различных игровых объектов (КП, «аэродромы», «радары», «склады» и др.);
- отыгрывание по передаваемым из управления картам и шифровкам заданного сценария.

Различное сочетание этих элементов, в сочетании с постепенным раскрытием сюжетной линии при взятии определённых игровых объектов и укрепрайонов, делает каждую Игру непохожей на другие. Кроме того, обычно очки, заработанные на других этапах (вводные, манёвры), дают ротам те или иные бонусы: «дополнительные жизни» для бойцов, техсредства для построения укрепрайонов и т.д.

Естественно, во время ИНМ большая нагрузка ложится на управление. КомИгры и НШ должны координировать общий ход игры, а посредники следить за игрой вблизи

игровых объектов и укрепрайонов, сопровождать группы игроков, отрабатывать элементы сценария. Как правило, во время ИНМ активно работает ГОИ — оборудуя свои базы, защищая игровые объекты и атакая на базы рот.

Длительность ИНМ обычно составляет от 2 до 4 часов. Подведение итогов обычно происходит в соответствии с выбранным сценарием — по выполненным заданиям, взятым укрепрайонам и д.т. В некоторых вариантах «Зарницы» победа в ИНМ является и победой в самой игре. В другом варианте, ИНМ рассматривается как отдельная дисциплина и победители по вводным, манёврам и ИНМ определяются и награждаются отдельно. В этом случае итоговым победителем «Зарницы» может стать чья, сумма мест по различным номинациям (включая дисциплину, быт и др.) меньше остальных. С точки зрения сбалансированности игры этот подход кажется более интересным: у роты появляется серьёзный стимул играть более равномерно, обеспечивая порядок и дисциплину на должном уровне.

Может быть, твой
Покровитель небесный
Готов оплатить
Провиант и фураж?

Дюна, Опера-процесс «Жанна Д'Арк»

Кроме чисто игровых вопросов, перед организаторами «Зарницы» встаёт множество организационных проблем. Здесь упомянуты наиболее важные из них.

Необходимо заранее определить количество участников игры, число рот, отделений, посредников, состав командования (как рот, так и управления). Причём стоит застраховаться от возможных «потерь» — обычно разработка «Зарницы» начинается примерно за месяц до игры и планы участников могут по различным причинам измениться.

Нужно определиться с финансами. Деньги понадобятся на множество вещей: проживание на турбазе, проезд до неё и обратно (электричка и/или автобусы), еда, техсредства, канцелярские принадлежности, разные непредвиденные расходы. Сколько должны платить участники игры? Можно ли привлечь каких-либо спонсоров? Турбаза с каким уровнем комфорта нам подойдёт? Всё это надо решить заранее, заключить все договора и оформить все необходимые чеки.

Необходимо тщательно разработать общий сценарий игры, т.е. тематику, содержание вводных, организацию манёвров и игры на местности. После этого нужно составить подробное расписание на каждый день игры. Конечно, соблюсти его точно, скорее всего, не получится, но от чего-то отталкиваться обязательно нужно. Иначе игра гарантированно превратится в хаос.

Необходимо определиться с местом проведения игры, заказать (заранее!) турбазу, изучить территорию. Последнее нужно проводить для проверки реализации сценария игры, чтобы внести в него коррективы при необходимости.

Нужно решить вопрос с питанием: ассортимент, кто закупает еду, кто будет её готовить. Возможен вариант питания в столовой турбазы (если она есть и средства организаторов позволяют). Но часто с точки зрения игры интереснее приготовление еды игроками самостоятельно.

Должен быть решён вопрос с техническим обеспечением игры. Техсредства, шевроны, иголки с нитками — всего должно быть достаточно, и лучше с приличным запасом. В противном случае, любая самая интересная задумка может оказаться нереализуемой на месте. Особенно это касается ИНМ, когда с одной стороны нужно наибольшее число техсредств, а с другой — большая часть их уже израсходована ранее.

При составлении расписания игры необходимо предусмотреть достаточно времени на заезд и размещение на базе. Заселение, знакомство, назначение, объяснение правил — всё это

нужно успеть провести до начала «боевых действий».

Нужно выделить время на введение участников в курс дела и глубину задумок перед каждым этапом игры. Так же время нужно на подведение итогов и «разбор полётов» после каждого этапа. Нагрузка на игроков должна быть максимально равномерной, иначе получится, что одни будут скучать, а другие — сбиваться с ног.

Должны быть продуманы мероприятия по завершению игры и отъезду. После торжественной части обычно следует уборка территории от остатков техсредств и прочего мусора (мы же хотим, чтобы нас пустили сюда ещё раз?). Сбор личных и общих вещей, уборка в комнатах должны быть проведены как можно более оперативно и слаженно. Во-первых, обычно ещё потребуется время на сдачу жилья турбазе, а во-вторых, часто поджмает транспорт (нужная электричка или заказанные к определённому времени автобусы).

Естественно, при подготовке к игре необходимо «разделение труда» — иначе не справиться. Кто-то занимается написанием сценария и составлением расписания, кто-то решает финансовые вопросы, кто-то обеспечивает закупки всего необходимого, и т.д.

В случае, если игра получается довольно насыщенной, а человеческие ресурсы позволяют, можно дополнительно организовать интендантскую службу.

Прикреплённые к управлению и ротам интенданты не участвуют в «боевых действиях», но берут на себя часть хозяйственных задач: уборка, готовка, заведование складом, приготовление техсредств, фото-видеосъёмка и пр.

Мы знаем сказки той финал.
И от того вопросов тьма!

*Инквизитор,
Опера-процесс «Жанна Д'Арк»*

Конечно, в одной статье невозможно отразить все нюансы такой игры, как «Зарница». Не получится вместить в небольшой объём тонкости правил и все сложности организации и проведения. Осталась за кадром малая военная академия (МВА) — обучение юнармейцев игровым «специальностям». Нерассмотренным оказался вопрос с юнармейскими книжками (удостоверениями игроков) и другими внутриигровыми документами, на которые завязано множество важных игровых моментов. Были обойдены вниманием различные дополнительные зарничные дела: интеллектуальные конкурсы, спортивные эстафеты, творческие вечера. Всё это, безусловно, важно для проведения качественной и запоминающейся игры, но приходится чем-то жертвовать в описании.

С другой стороны, просто невозможно рассказать обо всём множестве раз-

нообразных традиций, которыми игра обросла за многие годы: линейка открытия с «Приказом номер 1» и клятва участников, шутки от командования и «лажовые» вводные от управления, торжественное завершение с серьёзными и шуточными наградами и зрелищные «Бои вызова», и многое-многое другое... Никак не описать тот заряд бодрости, который получаешь за 3 дня невероятно активной игры на свежем воздухе. И чувство от приобретения множества новых «боевых» товарищей, вместе с которыми (или против которых) вы сражались плечом к плечу и шеврон к шеврону. И новое понимание границ собственных возможностей, новые силы, знания и умения. Всё это лучше один раз пережить, чем десять прочитать.

Настроение, которым заряжаешься на «Зарнице», не покидает очень долго. И даже спустя много месяцев участники игры, встречаясь, будут радостно улыбаться друг-другу и спрашивать: «А помнишь, как я тебя оборвал, когда вы у нас раненого лётчика отбили?!» **В.Ш**