

МАРШРУТОМ РАЗВЕДЧИКА

Военно-спортивная игра на местности разработана для старших школьников и стала органичной частью системы допризывной подготовки молодёжи города. Содержание игры легко адаптировать к специфике любого региона.

Интерес к игре «Маршрутом разведчика» среди старших школьников очень высок. Поэтому с каждым годом в ней участвует всё больше тех, кто хочет пройти допризывную подготовку.

А. Мешков,
С. Мешкова,
Н. Милицкий,
сотрудники
военно-спортивного
центра «Патриот»
г. Новокузнецка

Организационный этап игры

Общеизвестная формула — чёткое планирование и контроль выполнения служат залогом успеха — в полной мере относится и к военно-спортивной игре на местности. Тем более что подготовка бывает необычайно разноплановой, второстепенных вопросов в ней нет. В состав оргкомитета желательно включить представителей органов управления образованием, общественных организаций, подразделений Министерства чрезвычайных ситуаций.

Чем раньше разработанные документы попадут к руководителям команд, тем раньше они начнут подготовку к игре и скоординируют свои годовые планы работы.

Таблица 1

План подготовки военно-спортивной игры (для соревнований любого ранга)

Мероприятия	Сроки исполнения
Разработка военно-спортивной игры «Маршрутом разведчика», Положения о соревнованиях	6 месяцев
Определение места проведения	3 месяца
Составление сметы расходов на подготовку и проведение игры	1 месяц
Утверждение главной судейской коллегии	1 месяц
Разработка условий проведения военно-спортивной игры	1 месяц
Комплектование судейской коллегии	14 дней
Приглашение представителей средств массовой информации	7 дней
Подготовка и изготовление снаряжения для оборудования дистанции	10 дней
Приобретение канцелярских и хозяйственных товаров	7 дней
Подготовка оргтехники	3 дня
Подготовка документации: бланков протоколов, карточек заданий	7 дней
Подготовка картографического материала	7 дней
Подготовка наградного материала	7 дней
Приглашение на праздники почётных гостей и представителей администрации	7 дней
Подготовка дистанции соревнований	10 дней
Проведение судейского семинара с представителями команд	21 день



Приём телефонограмм «О подтверждении участия в военно-спортивной игре»	4 дня
Проведение установочного судейского семинара	10 дней
Проведение консультационной тренировки с командами	7 дней
Комплектование судейских бригад.	4 дня
Подведение результатов игры	1 день
Анализ военно-спортивной игры с представителями команд	4 дня

Положение о военно-спортивной игре «Маршрутом разведчика»

Положение служит основным документом, которым руководствуются участники и судьи. Его раздают школам заранее, так как ученикам надо знать, к чему готовиться.

В положении обязательно формулируются цель и задачи военно-спортивной игры, намечаются конкретные сроки и место проведения, разъясняется, кто отвечает за организационные вопросы, кто конкретно её проводит, кто входит в состав судейской коллегии.

Чётко определяются возрастные категории или классы, минимальный возраст участников.

В программе перечисляются все виды соревнований и конкурсов: метание гранаты; стрельба из пневматической винтовки; рукоход; преодоление заражённого участка; переправа по бревну; переправа «прыжок маятником»; транспортировка пострадавшего; подъём-спуск по веревке; непредвиденная ситуация; ситуационные задачи (тест); работа с картой (определение азимута, расстояния, условных знаков); определение параметров объекта (высота, ширина, длина); составление схемы местности; движение по маркированному маршруту; движение по легенде; движение по обозначенному маршруту; движение в заданном направлении; движение по-пластунски; поиск противника в заданном квадрате; международное гуманитарное право (тест); определение точки стояния на карте.

Судейская коллегия имеет право изменять программу игры, исключая один из видов соревнований или конкурсов. Не допускается в последний момент, не известив заранее участников, вводить новые виды

соревнований, но можно ввести задания, о которых участники узнают только накануне старта или на самой дистанции (непредвиденная ситуация, ситуационные задачи). В положении оговаривается принцип определения победителя: результат подводится с учётом штрафных баллов, полученных на этапах; места команд определяются по наименьшему их количеству. При равенстве баллов командам даётся одно место. Команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами. Намечаются порядок и сроки подачи заявок.

Комплектование и подготовка команды

К участию в игре допускаются школьники 9–11-х классов. В команде восемь человек, в том числе две девушки. Чтобы стать членом команды, нужно пройти специальную подготовку. У ребят должны быть развиты:

- *скоростное мышление* — умение быстро оценить сложившуюся ситуацию, поставленную задачу и принять оптимальное решение;
- *реакция* — умение быстро действовать в меняющейся обстановке (например, действия команды при внезапном падении участника на этапе «переноска пострадавшего»);
- *выносливость* — способность с предельной скоростью преодолевать значительные по длине участки сложного рельефа, переправы, крутые участки;
- *общефизическая подготовленность* — способность членов команды выдерживать нагрузки на выступлениях и тренировках;
- *техническая подготовленность* — умение в кратчайший срок преодолевать



сложные участки с применением специального снаряжения (переправа через овраг по бревну, подъём и спуск по крутому склону);

- *тактическая подготовленность* — умение выбирать оптимальный путь движения, согласованность действий участников, взаимозаменяемость;
- *морально-психологическая устойчивость* — способность показывать во время соревнований максимально возможные для себя результаты, устойчивость к внешним воздействиям, возможность влиять на других членов команды.

В идеале желательно, чтобы все обладали комплексом перечисленных свойств. Но так не бывает, поэтому к участникам и капитану приходится предъявлять разные требования. Капитан должен быть лидером, способным разработать тактику, трезво оценить ситуацию и мгновенно принять решение. Рекомендуется иметь в команде ситуационных лидеров: ударную связку для движения по склону; хорошего ориентировщика; участника, знающего приёмы оказания доврачебной помощи. Нельзя, однако, чтобы вся команда состояла из лидеров, так как при этом будут часто возникать конфликтные ситуации. Лидер должен быть один, максимум два, при условии их психической совместимости.

Характеры членов команды выявляются во время тренировок и учебных соревнований. Команда, по сути дела, замкнутая структура, в которой создаётся свой микроклимат, и тут велика роль капитана. Желательно, чтобы он в период подготовки к соревнованиям советовался с командой, а во время выступления сам принимал решения.

Планирование дистанции

Старт и финиш лучше совместить. Волчатником (цветной лентой) надо обозначить старт и финиш, проходы между ними, этапы дистанции. В начале каждого этапа вывешивается табличка с его названием. Сложные этапы расположены в начале дистанции, так как невозможно заранее определить уровень подготовки команд, скорость их движения по трассе. По действиям на них первых команд корректируется стартовый интервал.

Контрольные линии границ этапа отмечаются на земле яркими лентами или шнурами.

Дистанция тщательно очищена от битого стекла, металлолома, сучьев, коряг.

Судьи располагаются на этапе так, чтобы они могли хорошо видеть действия участников от начала этапа до его завершения и иметь возможность слышать друг друга.

Основной этап

Судейская бригада собирается за два часа до начала старта команд. Все судьи расходятся по своим этапам и оборудуют их в соответствии с назначением. Особенно важно красиво оформить старт и финиш (флаги, транспаранты, разметка).

Щит с информацией по дистанции размещается недалеко от стартовой зоны, к нему свободно могут подойти участники,

представители команд, зрители, не мешая работе судей. На щите информации помещаются: положение о соревнованиях; условия их проведения; расписание старта команд; схема прохождения этапов; предварительные результаты выступления команд; фрагмент картографического материала; описание границ полигона и действий команды в аварийной ситуации; техническая информация по дистанции.

Старт располагается на просторном участке, разделённом на три зоны: подготовки команд к старту; предстартовой проверки и собственно стартовая зона. Командам выдаётся маршрутный лист, в котором указываются: порядок прохождения этапов; время старта; контрольное время дистанции; контрольное время работы на этапах; предварительная оценка работы на этапах (штраф); отметки прохождения контрольных пунктов; название команды. Таким образом, команда всегда знает последовательность этапов, время в пути, время работы на этапе, видит, за что и насколько она оштрафована; судейская бригада на финише быстро может подсчитать штрафные баллы и представить предварительную информацию всем участникам соревнований.

Ориентирование на местности

Движение команды по маршруту рекомендуется планировать по карте, с использованием различных видов ориентирования, «привязанных» к этапам дистанции (например, маркированный маршрут: стрельба из винтовки, метание гранаты, составление схемы местности, заражённый участок, спуск и подъём по верёвке). При этом моделируются ситуации, которые могут встретиться группе разведчиков при передвижении в тылу противника.

Движение в заданном направлении

Команда, получив карту, движется от старта к контрольным пунктам (КП), проходя их в строго заданной последовательности. КП рекомендуется совместить с этапами. В этом случае команда, пропус-



тившая КП-этап, наказывает себя участием в том или ином этапе. На команду налагается максимально возможный на данном этапе штраф. Прохождение всех контрольных пунктов отслеживается по судейским протоколам на этапах.

Движение по обозначенному маршруту

Команда, получив карту с нанесённым маршрутом движения, следует точно по нему, выполняя действия на этапах.

Движение по маркированному маршруту

Команда движется по трассе, наносит местоположение КП-этапов на карту.

Движение по легенде

Команде маршрут задаётся текстовым описанием, заранее сделанным судьями. Текст легенды должен быть краток, с указанием направления движения, азимутов или направлений по сторонам света, расстояний, местных предметов, рельефа местности. Легенда-задание может быть, например, такой:

Двигаемся вдоль крепостной стены до земляного вала в юго-западном направлении. По земляному валу идём до разрушенного бастиона. От него в направлении северо-запада идём по тропинке через внутреннюю территорию крепости до противоположного земляного вала. По нему в юго-западном направлении доходим до разрушенного здания. По азимуту 190° проходим 110 метров, поворачиваем на запад и через 30 метров выходим на просеку. Идём по просеке в северо-западном направлении 120 метров до тропинки. По тропинке двигаемся в юго-западном направлении примерно 150 метров. Спускаемся в южном направлении 75 метров и выходим к мосту через ручей.

Поиск противника в заданном квадрате

На карте судьи обозначают квадрат местности приблизительно 40 000 м². Команда,

выходящая со старта, должна найти местность, ограниченную заданным квадратом. Затем, методом прочёсывания, находит «судью-противника». Если назвать этот вид ориентирования «Поиск связанного в заданном квадрате», можно сделать «Азимутальный ход», дав задание судье выдавать исходные данные по азимутальному ходу. Форма работы на этапе — «Линия самореализации»: каждый участник команды предъявляет и обосновывает свои пути прохождения этапа и нахождения противника.

Измерения на местности

Для этапов выбирают просторную поляну, берег реки, так как для работы необходимо достаточно свободное пространство. Предварительно судьи делают измерения, готовят таблицы для оперативной оценки результатов. Для экономии времени команда разделяется на 3–4 человека и выполняет следующие задания:

Определение высоты объекта

Один из способов определить высоту объекта: как длина палки относится к длине своей тени, так и высота дерева — к длине своей тени.

Определение расстояния до недоступного предмета

Один из способов определить ширину препятствия основан на правилах подобия треугольников.

Рекомендуется считать штрафующую ошибку, равную 5% истинной измеряемой величины. Например: высота объекта 10 м, тогда за ошибку свыше 0,5 м (10:100 = 0,1) команда штрафуются; ширина препятствия 30 м — ошибка свыше 1,5 м штрафуются. Ошибки при определении высоты и ширины препятствия соответственно на первые 0,5 и 1,5 м не штрафуются.

Капитан подаёт ответы старшему судье этапа в письменном виде. Это делается для того, чтобы другие команды не могли воспользоваться результатами предыдущей команды.

Определение топографических знаков по карточкам

Участники получают от судьи карточки, на которых изображены топографические знаки и даны несколько вариантов ответа. Правильный вариант отмечается командой. Задание можно усложнить, предложив карточки без ответов или предложив команде изобразить заданный знак.

Движение по азимуту (этап включён в дистанцию «Движение по легенде»)

На старте команда получает от судьи азимут движения. Этап планируется так, чтобы финиш со старта не был виден. Финиш удобнее расположить на каком-нибудь линейном ориентире — дороге, тропе, границе леса.

На линии финиша от истинной нулевой точки на равных расстояниях ставятся пронумерованные вешки.



На линии старта может быть несколько отнесённых друг от друга точек выхода. Соответственно и оценочных таблиц должно быть столько же, сколько этих точек. Это позволит работать на этапе одновременно нескольким командам.

Расстояние между оценочными вешками определяется, исходя из длины этапа, следующим образом: штрафуются ошибка свыше 5% длины хода. То есть если длина хода 800 м, то вешки надо ставить через 40 м (800:100 = 5).

Преодоление препятствий без помощи специального снаряжения

Форма организации работы — взаимобучение.

Транспортировка пострадавшего

В зависимости от ранга соревнований можно использовать различные способы транспортировки.

Штрафуются неправильная транспортировка пострадавшего, падение пострадавшего, ненадёжное сооружение носилок или развал носилок при транспортировке.

Карточки-задания и практические задания разрабатываются с учётом возраста участников соревнований, а также изученного ими до этого материала по курсу ОБЖ.

На этих этапах надо стараться максимально использовать рельеф местности. Проверяется ловкость, координация движений, силы участников. Задача этих этапов — преодолеть препятствия без падения.

Переправа по подвесному бревну

Бревно подвешивается к двум опорам на высоте 50 см от земли. Выше бревна натягивается верёвка на высоте около метра, в зависимости от роста участников. Ребята идут по бревну, держась руками за верёвку.

Границы этапа устанавливаются так, чтобы участники, не заходя за них, могли поддерживать качающееся бревно. Это облегчит движение.

Движение по-пластунски

Выбирается площадка с плотным травянистым покровом длиной 5–7 м. Оборудовать этап можно различными способами.

1. На вбитые в землю Г-образные штыри кладутся деревянные планки с таким расчётом, чтобы они легко падали, если их зацепят участники при движении.

2. На вбитые в землю кольца натягивается маскировочная сетка либо растягивается шпагат на высоте 0,5 м.

Команда штрафуются за падение верхней перекладины, касание верхнего ограничения.

Спуск-подъём по крутому склону с использованием верёвки

Для выполнения заданий выбираются чистые травянистые или мелкоосыпные склоны длиной 20–30 м, крутизной не более 40°.

Этап ограничивается цветной лентой, чётко отмечаются границы начала и конца этапа, границы коридора для спуска и подъёма.

Участники, используя навешанные судьями перила, поднимаются (спускаются) по склону. Обязательно использовать на спуске по верёвке специальные рукавицы.

Преодоление заражённого участка

По команде судьи этапа участники надевают противогазы. Капитан докладывает о готовности команды. Судья проверяет герметичность и исправность работы противогазов. После этого команда преодолевает участок в 200–300 м. Если нет прямой видимости окончания этапа, рекомендуется поставить на дистанцию контролёров. Можно совместить преодоление заражённого участка с этапом «Транспортировка пострадавшего».

Стрельба из пневматической винтовки

Участники стреляют из пневматической винтовки по падающим мишеням. Расстояние до мишени до 10 м, размер мишени 6 × 6 см.

Метание гранаты

Участники должны метать гранату с 20 метров в горизонтальную цель-окоп длиной 5 м, шириной 1 м, глубиной 40 см. Для наглядности передняя граница окопа обозначается флажками. Граната считается попавшей, если она оказалась в окопе или осталась лежать на берне.

Рукоход

Можно использовать подвешенную на высоте 2,5 м жердь, трубу, верёвку, стационарное спортивное оборудование. Участники переправляются через опасную зону, держась руками за опору над головой. Команде разрешается помогать участнику на начальном берегу.

Непредвиденная ситуация

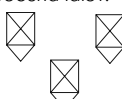
Команде задаётся практическая задача, с которой она может справиться, про-



явив свою смекалку, знания, используя оборудование или подручный материал. (Передвигаясь в тылу врага, вы взяли «языка» (кого-либо из состава команды). Нужно связать ему руки за спиной и довести до следующего этапа.)

Тест по Международному гуманитарному праву
 Этап оборудуется в любом месте. Членам команды раздают тесты и карандаши. Дается время на обдумывание ответов. После коллективного обсуждения вопросов команда выбирает ответы, обводит их карандашом и отдаёт судьё. Судья, подсчитывая баллы, может выставить их в карточку команды. Каждый неправильный ответ оценивается в 2 балла. Вот примеры заданий.

Тест по международному гуманитарному праву

<p>1. Знаком обозначают:</p> 	<p>1. Расположение огневых точек неприятеля. 2. Объекты гражданской обороны. 3. Объекты культуры, находящиеся под особой защитой</p>
<p>2. Захваченный в плен разведчик при допросе:</p>	<p>1. Обязан сообщить только свою фамилию, имя, дату рождения, воинское звание, личный номер или равноценные сведения. 2. Может ничего не сообщать о себе</p>
<p>3. К серьёзным нарушениям международного гуманитарного права (военным преступлениям) относятся следующие действия противоборствующих сторон:</p>	<p>1. Преднамеренное убийство военнопленных. 2. Создание ложных аэродромов. 3. Нападение на гражданское население. 4. пытки военнопленных для получения военных сведений. 5. Помощь раненым противника. 6. Взятие заложников из гражданских лиц</p>
<p>4. Разведчиком считается:</p>	<p>1. Любое лицо, собирающее сведения о противнике. 2. Законспирированное лицо, находящееся на территории противника и собирающее о нём сведения. 3. Лицо в форменной одежде, приписанное к воинской части, собирающее сведения на территории противника, имеющее оружие</p>
<p>5. Разведчик имеет право:</p>	<p>1. Принуждать гражданское население к даче нужных сведений. 2. Собирать информацию о концентрации гражданского населения, расположении объектов гражданской обороны, медицинских учреждениях, культурных ценностей. 3. Передвигаться по территории, занятой противником. 4. Использовать для своего передвижения транспорт со знаком Красного креста. 5. Переодеваться для маскировки в форму противника. 6. Вести военные действия при их обнаружении на территории противника</p>

Правильные ответы на тест по международному гуманитарному праву: 1-й вопрос: пункт 3. 2-й вопрос: пункт 1. 3-й вопрос: пункты 1, 3, 4, 6. 4-й вопрос: пункт 3. 5-й вопрос: пункты 2, 3, 6.

Тест «Ситуационные задачи»

Вся команда получает тестовые задания на различные случаи жизни. Ребята разбиваются на две группы. Первая группа — «генераторы идей». Они должны за небольшое время предложить как можно больше вариантов решения. Вторая группа — «аналитики»: они рассматривают каждое предложение, выбирая наиболее разумное и подходящее. Выбранные ответы обсуждаются с первой группой и обводятся карандашом на бланке. Как форма работы команды на этапе часто использу-

ется *мозговая атака (брейнсторминг)* — максимально напряжённая мыслительная работа группы при решении сложной интеллектуальной задачи в предельно сжатые сроки. Выдвигаются парадоксальные идеи, они анализируются и выбирается наилучший вариант решения.

На последнем этапе игры подсчитываются результаты команд. Для отдела образования составляется отчёт; руководители команд и члены судейской коллегии анализируют штрафы на этапах (если много штрафных баллов, почему), время прохождения всей дистанции. Какие этапы были самыми удачными, какие вызвали затруднения?