HARCERZ W POLU

ZYGMUNT WYROBEK

HARCERZ W POLU

ZABAWY I GRY TERENOWE

WYDANIE PIĄTE

KRAKÓW
WYDAWNICTWO ZAKŁADU NARODOWEGO IMIENIA OSSOLIŃSKICH
1946



4362

WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

4/46
DRUK W. L. ANCZYC I SP. W KRAKOWIE
404 M-05479

PRZEDMOWA DO I WYDANIA

Z kilkoletniej obserwacji pracy harcerzy w polu nabrałem przekonania, że obracają się oni w nadzwyczaj ciasnym kółku jednych i tych samych ćwiczeń, które z czasem powszednieją i tracą dla nich urok. Dobrej woli nie brak, lecz brak młodym zastępowym czy drużynowym pomysłowości w układaniu ćwiczeń w terenie, nie wiedzą, co robić i jak ćwiczenie czy zabawę zorganizować. Wprawdzie istnieje w tym dziale drobna praca dra Mojmira pt. «Ćwiczenia i zabawy skautowe», oparta na przykładach angielskich, lecz ta, podobnie, jak wzór, obejmuje ćwiczenia i zabawy po większej części dla najmłodszej braci harcerskiej, łącząc je z zabawami w izbie i zabawami ruchowymi, a na dzisiaj już nie wystarcza. Więc też chęć uzupełnienia tego braku, chęć przyjścia z pomocą młodym kierownikom, oszczędzenia im niepotrzebnej a często i niebardzo owocnej pracy i dania podstawy do budowania dalej według własnej fantazji i pomysłowości — były powodem napisania tej książki.

Pominąłem w niej wszystkie ćwiczenia, polegające na pracy rąk, a więc obozowe, pionierskie itp., a zestawiłem tylko takie, które mają charakter właściwych ćwiczeń polowych, polegających na wywiadach, spotkaniu z przeciwnikiem itp. Inne, jak ćwiczenia w orientacji i ćwiczenia zmysłów, zostały dołączone jako przygotowawcze, bo wyrabiają w harce-

rzu to, co mu w polu jako zwiadowcy bezwzględnie jest potrzebne.

Uważając przy tym za zbyteczne szczegółowe różniczkowanie ćwiczeń tym więcej, że cechami swymi wielokrotnie o siebie się zazębiają, podzieliłem rzecz na 4 działy, a to: ćwiczenia w orientowaniu się w terenie, ćwiczenia wzrokowe i w spostrzegawczości, ćwiczenia słuchu i ćwiczenia w zwiadach, obejmując tym ostatnim rozdziałem właściwe ćwiczenia polowe. W pracy oparłem się częściowo na źródłach obcych, — brak ich w języku polskim — lecz wyjątkowo tylko podałem ćwiczenie tak, jak je zestawiono. Uderzyła mnie bowiem wielka niepraktyczność całego szeregu podawanych ćwiczeń. W opisach jest tyle niedomówień i tyle powstaje przy czytaniu wątpliwości, co należy w danym wypadku robić i jak robić, że często ćwiczenie, dobre w pomyśle, nie dało się praktycznie zastosować. Więc też część nawet znanych, lecz nie mogących budzić zainteresowania, odrzuciłem, inne opracowałem inaczej i to w sposób, który wydaje mi się najlepszy, tj. opisując fikcyjny przebieg ćwiczenia. Poza tym duża część podanych ćwiczeń jest i w pomyśle i w ułożeniu oryginalna. Tam gdzie to uważałem za potrzebne, powołuję się w tekście na inny mój techniczny podręcznik pt. «Vademecum».

Wydawnictwu Zakładu Nar. im. Ossolińskich wyrażam podziękowanie za zwrócenie się do mnie z propozycją opracowania tematu i umożliwienie przez to dania tej pracy do rąk szerokiej rzeszy harcerskiej.

W Krakowie, w marcu 1926.

Zygmunt Wyrobek.

PRZEDMOWA DO II WYDANIA

W drugim wydaniu pewnym uzupełnieniom uległa tylko część ogólna; szczegółowa pozostała bez zmiany, praktyka bowiem wykazała, że zasób ćwiczeń i ich forma odpowiadają zupełnie potrzebie, czego dowodem jest również rozejście się pierwszego nakładu.

W Krakowie, w maju 1932 r.

Autor.

Z PRZEDMOWY DO III WYDANIA

W tym wydaniu uległ znacznemu rozszerzeniu dział: «Orientowanie się w terenie» — przybyło też w nim kilkanaście rysunków. Mianowicie ze sposobów korzystania z kompasu i mapy w terenie podałem te najważniejsze wiadomości, które znajdują zastosowanie w następnych ćwiczeniach.

Dalsze zmiany polegają na poprawieniu i uzupełnieniu opisu niektórych gier i na dodaniu jednego nowego ćwiczenia (Nr 17). Układ książki pozostał ten sam, jaki był w II wydaniu.

W Krakowie, w styczniu 1935 r.

Autor.

PRZEDMOWA DO IV WYDANIA

W ostatnich czasach pojawiły się głosy, lekceważące znaczenie zabaw i gier terenowych a propagujące li tylko wyrabianie techniki polowej dla pew-

nych specjalnych celów. Głosy te uważam za objaw niezrozumienia zadań harcerstwa i jego metod wychowawczych. Należy wyraźnie podkreślić, że stosowanie gier terenowych — jakkolwiek stanowią one tylko jeden z odcinków pracy harcerskiej — jest przede wszystkim metodą wychowawczą a technika harcerska, kryjąca w sobie bezsprzecznie dużo wartości, jest tylko pomocą do realizowania właściwych zadań harcerstwa, nie jest więc i nie może być naczelnym zadaniem. Inna rzecz, że te na pozór niewinne i niefrasobliwe gry wyrabiają to, co każdemu w terenie się przyda, czy jako turyście, czy jako żołnierzowi i że właśnie te, które nie mają bezpośrednio praktycznego zastosowania, najlepiej chłopca wyrabiają i to najwłaściwszą, bo do jego psychiki dostosowaną drogą — lecz nie jest to, jak zaznaczyłem, wyłącznym i zasadniczym zadaniem harcerstwa. Takie ujmowanie rzeczy byłoby wypaczeniem jego przewodniej myśli. Jeden to z celów, ale nie cel wyłączny. Gier terenowych nie można zatem ujmować i oceniać tylko pod kątem ich użyteczności uważając te, której nie mają, za rzecz małowartościową.

Czytam znów gdzie indziej, że starsi chłopcy już nie dla zwycięstwa w grze, lecz dla potrzeby będą chcieli nabywać pewne techniczne wiadomości i że ich już nie zainteresują zwykłe gry z zakresu szkolenia harcerskiego. Mam pod tym względem zdanie przeciwne, oparte na doświadczeniu. Starsi chłopcy wprost «ze skóry wyłazili» przerabiając pewną grę o wybitnym czynniku emocjonalnym, która jednak nie dawała żadnej technicznej korzyści. Ale nie tylko chłopcy. Na kursie gier terenowych przed 2 laty, w Kętach, dorośli ludzie tym właśnie grom oddawali się wprost z niezwykłym zapałem, a mniej ich zajmowały te o specjalnej użyteczności dla tego czy innego

celu. Jak długo istnieć będzie harcerstwo, tak długo zabawy i gry terenowe, właśnie zabawy i gry będą integralną częścią jego pracy nie tylko dla najmłodszych.

Z tych obu wymienionych powodów nie zmieniłem i w tym wydaniu dotychczasowego charakteru książki. Są to rzeczywiście zabawy i gry terenowe z małym dodatkiem ćwiczeń, zmierzających do wyrabiania tej sprawności, jaka przy grach jest potrzebna.

Jeżeli idzie o różnicę między tym a poprzednim wydaniem, to oprócz zmian tekstu, dodatków i przestawień w kilkudziesięciu miejscach, dodałem jeszcze 16 zabaw i gier, których nie było w trzecim wydaniu książki. Zostały one częściowo wcielone w dawne gry jako ich odmiany, częściowo są oddzielnie pomieszczone pod własną nazwą.

W końcu dwie uwagi.

Tylko gdzieniegdzie daję (w przeciwieństwie do niektórych autorów) ocenę gry punktami. Uważam, że silenie się, by każdą grę a w niej każdą poszczególną czynność punktami oceniać jest może procederem niepożądanym. Przede wszystkim po podaniu ogólnych zasad, na podstawie których przyzna się zwycięstwo jednej stronie, kierownik panujący nad grą potrafi w każdym wypadku dać rozstrzygnięcie i to sprawiedliwe, chociaż nie było punktowania. Natomiast szczegółowe punktowanie jest czynnością zbyt dowolną — jeżeli idzie o liczbę punktów dla jakiegoś wyczynu — by było sprawiedliwe. Wskutek tego często razi to, że niedecydujące i mniej ważne czyny w czasie gry przeważają nieraz punktami szalę na korzyść tej partii, która właściwie została pobita mimo większej liczby przyznanych jej punktów. A czy każdą taką drobną a punktowaną potem czynność jest w stanie kierownik sprawdzić? A jak uchwycić punktami stosunek dwóch zgoła odmien-

nych czynności? Skutek taki, że nieraz cała gra zostanie zepsuta, zniweczony zostanie jej charakter, bo odbywało się tylko uganianie za punktami. Więc też czytelnik nie wszędzie znajdzie punktowanie.

Podobnie nie ma podziału gier według wieku. Gdybym tę zasadę zastosował, musiałbym wciągnąć w książkę także zabawy gromad zuchowych, co by ją w dwójnasób powiększyło. Zresztą książka ta jest przeznaczona tylko dla hałcerzy(rek) i podział gier na dwa działy — dla młodszych i dla starszych, moim zdaniem, zupełnie wystarcza. A i ten podział nie może być bezwzględnie ścisły, bo gra odpowiednia dla jednej grupy chłopców nie musi być odpowiednia dla innej grupy, choć obie są w tym samym wieku. Zależy to bowiem zarówno od technicznego wyrobienia harcerzy i ich umysłowego poziomu, który nawet u jednolatków bywa bardzo różny, jak i od tego, kto nimi kieruje i w terenie wyrabia. Taki podział jest więc tylko ogólną wskazówką i tak go ujmować należy.

Podział ten uwidoczniłem w spisie treści, opatrując gwiazdką gry dla starszych. Należy jednak to tak rozumieć, że gry z gwiazdką nie bardzo się nadają (ogólnie rzecz biorąc) dla młodszych, lecz nie odwrotnie, że gier bez gwiazdki starsi nie mogą przerabiać. Owszem, znaczna ich część zainteresuje także starszych, jak i odwrotnie, młodzi — po pewnym uproszczeniu gry — mogą doskonale przerabiać gry opatrzone gwiazdką.

Kierownik, znając swych chłopców i ich możności, potrafi nawet bez tego podziału wybrać grę odpowiednią, a potrafi też każdą inną ułatwić, upraszczając ją przez usunięcie z niej pewnych elementów, stanowiących utrudnienie.

W Krakowie, we wrześniu 1937. *Autor.*

OD WYDAWNICTWA

Oddając w ręce Czytelnika V wydanie Z. Wyrobka «Harcerz w polu», Wydawnictwo Zakładu Narodowego im. Ossolińskich spełnia tym życzenie szerokich rzesz harcerzy, którym ten cenny podręcznik ma służyć. Wartość pedagogiczna książki i jej znaczenie dla praktyki życia harcerskiego usprawiedliwiają całkowicie jej ukazanie się na półkach księgarskich. Tym chętniej więc Wydawnictwo podjęło inicjatywę Składnicy Harcerskiej w Krakowie, inspirującej to nowe wydanie.

Książka ukazuje się bez zmian zasadniczych z zachowaniem właściwości stylu Zmarłego Autora, tak zasłużonego na polu wychowania harcerskiego. Ilustracje schematyczne pozostały bez zmian. Zaktualizowanie ilustracji tematycznych, przeprowadzone w nowym wydaniu wydawało się celowe ze względu na koloryt książki, która od dwudziestu lat pełni swe zadanie społeczno-wychowawcze, pozostając nadal świeżą i potrzebną.

Wydawnictwo Zakładu Narodowego im. Ossolińskich.

Kraków, maj 1946.

ZNACZENIE GIER TERENOWYCH

Ideologię harcerstwa tylekroć razy omawiano i jest ona obecnie na tyle znana, że zbyteczne raz jeszcze określać istotę i cele harcerstwa, wyliczając środki, jakich ten wspaniały system wychowania ima się dla realizowania swych postulatów, i podkreślać oryginalność i niezawodność metody w postępowaniu. W książce tej, obejmującej zespół zabaw i ćwiczeń w terenie, określimy jedynie, jaką rolę między środkami wychowawczymi harcerstwa pełnią te właśnie ćwiczenia, a przede wszystkim, czy i w jakim zakresie są czynnikiem etyczno-wychowawczym, a więc o ile wpływają na wyrobienie charakteru młodzieży.

Zdrowotne działanie ruchu na świeżym powietrzu wśród słońca i zieleni powszechnie jest znane. Miasto zżera. Fatalne warunki higieniczne, w jakich częstokroć młodzież żyje — bieda, zatęchłe i wilgotne mieszkania, sadza z kominów, osadzająca się w płucach, długotrwały bezruch i to często w wysoce dla ustroju szkodliwej pozycji itp. — wszystko to podgryza zdrowie. Młodzież zatem, wyciągnięta z murów miejskich po długich godzinach, spędzonych w ławie szkolnej lub przy warsztacie, tu znajduje nie tylko wytchnienie dla umysłu, nie tylko korzysta z ożywczego i zdrowotnego działania powietrza i światła słonecznego, ale w ćwiczeniach, które, jak to z ich charakteru wynika, połączone są z marszem i biegiem, znajduje także

podnietę dla silniejszego działania serca i płuc. Wzmaga się częstość oddechów, które stają się też głębsze, zwiększa się chłonienie tlenu, przewietrzają się te partie płuc, do których powietrze mało dochodzi, gdzie więc tkanka płucna więdnie, bo nie pracuje. I jeżeli tylko zachowana jest miara wysiłku, normowana wiekiem, płcią i stopniowym przygotowaniem, jeżeli odpowiednio dostosuje się długość i szybkość marszu oraz teren, to praca płuc dochodzi do pewnej korzystnej wysokości i na niej się przez dłuższy czas utrzymuje, nie doprowadzając do krańcowej granicy przemęczenia. To samo dzieje się z sercem, a następstwem tej wzmożonej a nie nadmiernej pracy jest żywszy tok wszystkich procesów życiowych. A te organy w wieku, w którym się potężnie rozwijają, a więc w tym, w jakim znajdują się szeregi harcerskie, potrzebują bezwzględnie owych naturalnych podniet, bo bez nich nie dojdą do tej miary rozwoju, która jest nieodzownym warunkiem przyszłego zdrowia osobnika. Zdrowe serce i pojemna klatka piersiowa decydują bowiem w pierwszym rzędzie o sprawności działania innych organów, a normalny i żywy tok wszystkich procesów życiowych nazywamy zdrowiem. A zdrowia potrzebuje człowiek nie tylko do własnego szczęścia; zdrowych obywateli potrzebuje i Państwo. Ćwiczenia w terenie są zatem z jednej strony środkiem zapobiegawczym przeciw schorzeniu dotąd jeszcze względnie zdrowej młodzieży, z drugiej zaś pozwalają jej niejako pomnożyć swe zdrowie, zbierać kapitał na późniejsze lata. Dziedzina zdrowotnego działania ruchu w terenie jest olbrzymia, czy idzie o wpływ na system nerwowy, czy o kształcenie i rozwijanie zmysłów — w pierwszym rzędzie wzroku, którego bystrość tak maleje z każdym rokiem nauki — czy o wpływ na jakąkolwiek funkcję ustroju, tak że według dzisiej-

szych pojęć o fizycznym wychowaniu młodzieży musi być postawiona na naczelnym miejscu.

To strona zdrowotna. Lecz jest jeszcze inna, niemniej ważna, w której nie znajdujemy potężniejszych i więcej niezawodnych środków wychowawczych od ćwiczeń harcerskich. To strona etyczno-wychowawcza.

Niejednego spotkało niepowodzenie w pracy harcerskiej. Zwykle tkwiło ono w niezrozumieniu duszy chłopca czy dziewczyny. Umysłowość ich jest inna niż dorosłego. Ten operuje innymi kategoriami myślowymi, działa według swych zapatrywań i metodą, która może być znakomita, lecz nie w odniesieniu do duszy młodzieńczej. Niejeden nie potrafił znaleźć odpowiedniego do niej klucza, toteż w pracy spotkał go zawód.

Sfera zainteresowań młodzieży, to nie sfera zainteresowań dorosłego. Młodzież cechuje głód wrażeń, żąda przygód, przeżywania rzeczy niepowszednich, żąda trudu fizycznego i łamania przeszkód. Kto z nas starszych nie przypomina sobie, ile romantycznego uroku miała dla nas zabawa «zbóje i żandarmi»? Z tym trzeba się liczyć i to wyzyskać. Kierownik, który przystąpił do pracy i rozpoczął od wnikania w głęboką treść prawa harcerskiego, od szeregu pogadanek o obowiązkowości, rzetelności itp., niejednokrotnie z żalem spostrzegł, że te przepiękne rzeczy mało interesują jego wychowanków, początkowy entuzjazm prysnął, a organizacja poczęła wegetować, zamiast zdradzać pęd do rozwoju. W czym tkwił błąd? W braku czynu. Moralizowaniem i kazaniami niedaleko się zajedzie, natomiast daniem sposobności do działania stworzy się wielkie rzeczy. Jak to należy rozumieć? Po prostu tak, że chłopca czy dziewczynę stawiam w sytuacji, zmuszającej do pewnego czynu, przeze mnie przewidzianego, dla wykonania którego harcerz musi wzbudzić w sobie nieraz drzemiące do-

bre instynkty i wydobyć z siebie wszystko, do czego zdolny, ażeby sprostać zadaniu. Przez dokonywanie takich czynów bezwiednie nabiera tych cech charakteru, które jako wzór ujmuje prawo harcerskie. Przykładowo: harcerz otrzymuje rozkaz: «Masz przenieść depeszę przez linię nieprzyjaciół, zrobić wszystko, na co się zdobyć potrafisz, żeby się przekraść, bo od tego wyłącznie zależy zwycięstwo twojego zastępu». I rusza chłopiec w poczuciu wielkiej odpowiedzialności, jaka na jego barkach spoczywa. Nikt mu w drodze w razie wątpliwości nie poradzi, co robić należy — zdobywa się na czyn samodzielny. Jeśli znajdzie się w groźnej sytuacji, musi ocenić, skąd i jakie grozi mu niebezpieczeństwo i jak go uniknąć (cofać się nie wolno) — wysiłkiem woli musi więc wciąż panować nad sobą i cierpliwie czekać na okazję do czynu, a gdy przyjdzie właściwa chwila, błyskawicznie się zdecydować. Udało się przekraść, a więc słuszna duma chłopca z dokonania czynu, bo wie, co go to kosztowało, duma, że nie zawiódł położonego w nim zaufania; lecz, co najważniejsze, — rodzi się w nim ufność we własne siły.

Takich momentów, które siłą faktu żłobią w charakterze harcerza niezatarte ślady, jest w zabawach i ćwiczeniach polowych bez liku. Jedno takie przeżycie więcej sprawi niż dziesięć pogadanek o potrzebie przytomności, decyzji itp. A rysy te stają się własnością harcerza, bo zdobyte zostały własnym doświadczeniem, co jest właśnie momentem pierwszorzędnej wagi. Gry harcerskie stają się pierwszym poważnym doświadczeniem czynnego życia. Dzięki nim, oduczą się harcerz niedołęstwa, wyrabia w sobie inicjatywę, zapomina myśleć o własnej wygodzie tam, gdzie idzie o dobro gromady, staje się zręcznym i obrotnym, wy-

rabia w sobie przytomność umysłu, panowanie nad sobą i męski hart, uczy się szybkiej orientacji i przezorności, lecz i śmiałości w działaniu, nadto samodzielności i spełniania przyjętych na się obowiązków. A że ustawicznie trzeba walczyć z trudem, że stałym bodźcem jest dążność do postawienia na swoim, do zwycięstwa mimo przeszkód i mimo zmęczenia — co wypływa z samego charakteru tych ćwiczeń polowych — więc wyrabia się wola wytrwania, co jest momentem wychowawczym pierwszorzędnego znaczenia. I przez czyn, przez na pozór niewinną zabawę czy ćwiczenie wyrabia w sobie harcerz zwolna ten typ człowieka, którego wcielenie w życiu jest celem harcerstwa.

Dodajmy, że ćwiczenia i połączone z nimi wycieczki odbywają się na łonie przyrody, do obcowania z którą człowiek zawsze głęboką odczuwa tęsknotę. Harcerz, przepojony jej czarem i urokiem, coraz serdeczniej ją wita, coraz więcej do niej się zbliża a rozkoszując się jej pięknem, przeżywa prawdziwie szlachetne wrażenia i zaczyna ją głęboko kochać. A za umiłowaniem nieskalanego piękna przyrody idzie i umiłowanie własnego kraju i ludu, głębokie umiłowanie wszelakiej swojszczyzny. Ukochanie to coraz szersze kręgi zatacza: drogie mu się stają polskie góry, lasy i łany, wschody i zachody słońca, polskie zabytki i zwyczaje, polska mowa, wszystkie przejawy kultury i duszy polskiej, wszystko to, co się składa na pojęcie Ojczyzny. Czyż takie szlachetne przeżycia nie żłobią w duszy harcerza rys niezatartych?

W zrozumieniu psychiki młodzieży i tego entuzjazmu, jaki w niej budzą wszelkie ćwiczenia polowe, powinno się pracę w harcerstwie oprzeć na tej praktyce. Porywające młodzież ćwiczenia i ta rozkoszna swoboda w terenie, ta najmilsza forma ruchu bez żad-

w Krakowie

nych cech przykrego przymusu są wędką, na którą się młodzież bierze. Gdy raz te rzeczy polubi, gdy w nich znajdzie sposób zaspokojenia budzącej się w niej żądzy przygód i wrażeń, to już zdrowa opinia środowiska i mądre a dyskretne postępowanie kierownika podziałają dalej, aż przekują duszę chłopca i zrobią z niego prawdziwego człowieka. Bo teraz dopiero miejsce i czas na pogłębienie sprawy w ideowych gawędach, teraz gromadka staje się podatniejsza do zrozumienia i wcielenia w swym życiu prawa harcerskiego. Tak pomału z bezwiednego, nieświadomego pragnienia powstaje pełna świadomości chęć rozważnego czynu. To, co było potrzebne z początku do ćwiczenia w polu, staje się regułą na każdy dzień, dzięki grze wszczepiono przyzwyczajenie, a akt woli prowadzi do czynów, nakazanych prawem harcerskim.

Nie wszystkie ćwiczenia harcerskie kryją w sobie te wszystkie walory, o których mówiliśmy. Jedne wyrabiają sprawność fizyczną, drugie ćwiczą zmysły, inne umiejętność orientowania się w terenie lub zmysł obserwacji, inne znów w większym lub mniejszym stopniu kształcą charakter harcerzy. Wynika z tego potrzeba nie przerabiania kolejno jednego działu za drugim, lecz ujęcia wszystkich w jedną całość i wybierania gry raz z jednego, raz z drugiego działu, i to wielokrotnie. Korzyść z tego będzie i ta, że się uniknie monotonii, która może znudzić. Gra musi porywać i entuzjazmować, a to można osiągnąć dzięki urozmaiceniu ćwiczeń. Tylko gra, której młodzież całym sercem się oddaje, może mieć dodatni wpływ na grających.

Każdy przeto pogodny dzień świąteczny powinien być przeznaczony na wycieczkę; raczej poniechać wszystkich innych zajęć, niżby się miało rezygnować z wycieczki. Nigdzie harcerze nie zżyją się tak z sobą

jak w polu, przy żadnym zebraniu nie nastąpi takie zbliżenie się kierownika do harcerzy jak przy ognisku — to więc najlepszy teren do wpływania na młode dusze.

Praca w polu polega głównie na ćwiczeniach w zastępie. Jak rodzina w społeczeństwie, tak zastęp w harcerstwie jest podwaliną, kręgosłupem organizacji. Tylko garść, nie tłum, może zżyć się z sobą, tylko przy ścisłym obcowaniu z tymi, z którymi chce się żyć i pracować, można mówić o jakimś wyrobieniu duchowym, o podniesieniu etycznej skali życia itp. Zażyłość i rzetelne koleżeństwo, które się w zastępie wyrabiają, przelewają się potem i na innych harcerzy. Życzliwość i uprzejmość w stosunkach cechują zawsze tych, którzy te zalety zdobyli przez przyjaźń z najbliższymi. Kto swej duszy nie otworzył przed przyjacielem, bo go nie ma, ten będzie w ogóle nietowarzyski i nieprzystępny i trudno znaleźć klucz do takiej duszy; harcerze zaś żyją jak bracia w drużynie, bo się zżyli w zastępie.

Praca w zastępie pociąga także za sobą wyćwiczenie techniczne, bo uczy rzeczy od podstaw. Choćby nam nawet nie szło o znakomitą sprawność techniczną, to przyznać trzeba, że bez potrzebnego technicznego wyrobienia w zastępie cała dalsza robota będzie partaczeniem, a wtedy odpada ważny moment wychowawczy porządnego, dokładnego wykonania jakiegokolwiek zadania, a zacznie się krzewić partactwo w robocie harcerskiej. Partactwo w szeregach harcerskich — potem w życiu. Więc na zastępie oprzeć się trzeba.

Lecz podkreślić należy jeszcze dwie kwestie. Harcerstwo powinno być szkołą rycerskości i jeżeliby tego ducha rycerskiego brakło w czasie ćwiczenia, nie można by mówić o jego wartości wychowawczej. Wszelkie kłótnie, szorstkość i brutalność, a tym więcej szachraj-

stwo w grze nie mogą istnieć w szeregach harcerskich. Z jednej strony należy je bezwzględnie jak chwast plenić, z drugiej unikać tego, co je może wywołać. Przede wszystkim nie wywoła ich dobrze ułożona gra, określająca jasno warunki wygranej i przegranej.

A teraz sprawa druga. Harcerstwo zszeregowuje młodzież na wzór wojskowy w celach organizacyjnych; jest to przy tym metoda wychowania w dzielności i karności, oduczania niezaradności i niedołęstwa, lecz to z militaryzmem nie ma nic wspólnego. Robienie z ćwiczeń harcerskich (czy one są z przeciwnikiem, czy bez niego) ćwiczeń wojskowych byłoby wypaczeniem idei harcerskiej. Inna rzecz, że kto zdobył duchowe walory, kto karny, obowiązkowy i rzetelny, a przy tym umie poruszać się w terenie i praktycznie ogarnie techniczne polowe wyszkolenie, ten będzie doskonałym żołnierzem. Lecz stwarzanie założeń wojskowych dla ćwiczenia, rozwijanie ich na sposób «wojenny», tworzenie fikcyjnych walk wojskowym procederem, obchodzeń, przełamań itp. jest bawieniem się w wojsko, partaczeniem wojskowych ćwiczeń a zatraceniem myśli o celach organizacji harcerskiej. Jeżeli zaś idzie o przysposobienie wojskowe młodzieży harcerskiej, to ono powinno spoczywać w powołanych do tego, fachowych rękach (które je ujmują w sposób poważny i należyty) jako oddzielna dziedzina wychowania o specjalnych celach. Tam miejsce na t. zw. ćwiczenia polowe w wojskowym znaczeniu tego słowa. Natomiast do gier terenowych potrzebne są tylko pewne wiadomości z zakresu terenoznawstwa (kartoznawstwo, używanie mapy i busoli, robienie szkiców itp.) i tylko te wiadomości znajdują tu zastosowanie. To powód, dlaczego w zbiorze ćwiczeń nie dajemy wojskowych założeń i nie opieramy się na wojskowych regulaminach.

W systemie wychowawczym, jakim jest harcerstwo, łączącym w sobie stronę fizyczną ze stroną moralną wychowania, mądre metody przymusu moralnego w zdrowym środowisku, ujęcie młodzieży w karne szeregi, «praktykowanie» i współdziałanie wychowanków w wychowywaniu — w czym, jak podnieśliśmy, właśnie niewinne zabawy i gry polowe pierwszorzędną grają rolę — pozwalają wyrobić w młodzieży te cechy charakteru, jakie zdobić powinny człowieka, zarówno obywatela, jak i żołnierza. Taka młodzież potrafi w przyszłości rozwiązać te wielkie i trudne zadania, przed którymi stoi Polska.

WSKAZÓWKI METODYCZNE

Przygotowanie wycieczki

Dobre ułożenie programu wycieczki jest rzeczą pierwszorzędnej wagi, przede wszystkim ze względów zdrowotnych. Wycieczka ma niejako pomnażać zdrowie harcerzy, a nie rujnować je, a zwykle grzechy przeciw higienie płyną z wadliwie ułożonego programu lub braku programu w ogóle. Najczęściej popełniane błędy, to: 1. zbyt daleka wycieczka, 2. zbyt wielkie objuczenie harcerzy lub nierównomierne rozłożenie go między wszystkich, 3. brak odpoczynków podczas marszu lub po przyjściu na miejsce albo odpoczynki zbyt krótkie i źle rozłożone, 4. zbyt wyczerpujące ćwiczenia i niebranie w rachubę tego, że harcerzy czeka jeszcze marsz powrotny, 5. nieustosunkowanie ćwiczeń więcej wyczerpujących do lżejszych i odpoczynkowych tak, ażeby wysiłek stopniowo się wzmagał, a potem zwolna opadał.

Każdy przeto, kto prowadzi wycieczkę, musi ułożyć jej plan na podstawie mapy, zawsze biorąc pod uwagę wiek i konstytucję cielesną harcerzy. A więc wyznaczy cel wycieczki, obliczy czas marszu, określi odpowiednio do niego liczbę i miejsce postojów, czas odpoczynku po przyjściu na miejsce, ułoży zabawy i ćwiczenia, ich kolejność i czas trwania (jedne przerobi w czasie marszu, a drugie po przyjściu do celu),

oznaczy godzinę powrotu, a przed wymarszem skontroluje strój, zapasy żywności oraz rynsztunek i objuczenie harcerzy. Przez cały czas stosować się będzie ponadto do przepisów higienicznych, obowiązujących w czasie wycieczki (p. niżej).

Lecz ponieważ harcerze wyruszają często w teren pod komendą swego kolegi-zastępowego, konieczna jest ścisła kontrola ze strony drużynowego lub opiekuna, czy się tych przepisów zdrowotnych przestrzega. Zastępowy powinien przeto zawsze zgłosić wycieczkę u przełożonego z podaniem, kiedy i dokąd idzie, kiedy wraca i jaki ma program wycieczki. Jeżeli jakikolwiek punkt stoi w sprzeczności z przepisami higienicznymi, musi nastąpić nakaz zmiany programu w odpowiednim kierunku. Tego się mało przestrzega. Higiena wycieczki i ćwiczeń — to nie bagatelka, a ignorowanie jej postulatów — to igranie ze zdrowiem.

Przed wycieczką kierownik jej musi się jeszcze upewnić, że potrzebne przybory (apteczka, chorągiewki, mapy, busole, gwizdki itp.) są w dostatecznej liczbie, musi się postarać o odznaki partyjne i bojowe (p. niżej), o ile te będą potrzebne itp. tak, ażeby na miejscu niczego nie brakło. Lepiej zaniechać danego ćwiczenia, niż rozpoczynać je bez potrzebnego pomocniczego aparatu. Partaczenie zabija zabawę i ćwiczenie.

Teren

Do zabaw i ćwiczeń polowych nadaje się najlepiej teren nierówny (wzgórza, wądoły itp.), miejscami nieprzejrzysty, pokryty tu i ówdzie partiami lasu, krzakami, zabudowaniami itp. Taki jedynie teren umożliwia podchodzenie w ukryciu i zaskoczenie nieprzyjaciela, co stanowi cechę większości ćwiczeń polowych.

Na równinie, gdzie oko wszystko rozpozna na przestrzeni kilku kilometrów, trudno zorganizować jakiekolwiek ćwiczenie.

Teren, na którym ma się ćwiczenie odbyć, powinien być kierownikowi znany. Choćby bowiem nawet miał charakter terenu mieszanego, nie zawsze nadaje się do każdego ćwiczenia. Właśnie dlatego, że zabawa odbywa się na stosunkowo małej przestrzeni, nabierają wagi drobne na pozór szczegóły terenu, np. wąwóz, wał, gąszcze itp. i mogą grać pierwszorzędną a nawet decydującą rolę. Tylko zatem na podstawie naocznego rozpatrzenia terenu można osądzić (z mapy trudno rzecz ocenić), czy dana przestrzeń nadaje się na ćwiczenie i czy je ze względu na ukształtowanie terenu należy nieco zmienić lub w inne miejsce przesunąć. Robi się to w czasie przerwy między ćwiczeniami lub w czasie ćwiczenia, nie wymagającego stałej obecności kierownika.

Niektóre ćwiczenia wymagają oznaczenia granic terenu, na którym mają się odbywać (przynajmniej bocznych). Wtedy, zależnie od potrzeby, albo oznacza się dokładnie granice wokół lub tylko ku bokom drogą, rzeką, brzegiem lasu itp., *albo podaje się kilka z daleka widzialnych punktów (wieża, komin, wzgórze itp.), poza które wykraczać nie wolno. Często wystarczy w kilku punktach zatknąć duże chorągwie. Ile możności należy grającym pokazać przynajmniej dwie granice terenu, zaprowadzając ich na odpowiednie punkty.*

Oczywiście nie zawsze to jest możliwe, szczególniej gdy gra odbywa się na większej przestrzeni; wtedy albo daje się wskazówki na mapie lub wręcza się szkic danego terenu.

O jednej sprawie nie można przy tym zapominać. Oto mogą w terenie znajdować się miejsca niebezpieczne, urwiste skały, głębokie wąwozy o urwistych

brzegach itp. Przy żywym toku ćwiczenia i zapale harcerzy o wypadek wtedy nie trudno: więc też na takim terenie nie przeprowadza się ćwiczenia lub, o ile to mała przestrzeń, oznacza się ją wokół chorągiewkami jako nieprzekraczalną.

Obowiązkiem harcerza jest szanować kultury rolne i leśne, rzeczą kierownika wymagać tego od harcerzy. Ci powinni wiedzieć, że nie wolno chodzić po roli zasianej lub zasadzonej, że nawet po ściernisku można chodzić tylko wtedy, gdy nie jest pokryte koniczyną a po łąkach dopiero po drugim sianokosie, który wypada z końcem sierpnia lub w pierwszej połowie września. W lesie należy szanować szkółki i zalesienie. Nie wolno chodzić po torze kolejowym ani przekraczać toru, chyba na przejściach.

Sygnały — czas — pora

Ćwiczenie może trwać pół godziny, może trwać i kilka godzin. Raz oczekuje się ostatecznego rozwiązania, innym razem oznacza się z góry czas trwania ćwiczenia. Zależy to od jego charakteru i ten moment w niżej podanych ćwiczeniach uwzględniono. W każdym razie należy zawsze *przed rozpoczęciem podać wszystkim uczestnikom miejsce zbiórki po ćwiczeniu* (wybitny, łatwy do odnalezienia punkt w najbliższej okolicy). Jeżeli zbiórka nie ma tam nastąpić, należy podać taki wybitny punkt dla ew. zbłąkanych. Ponadto podaje się *sygnał dla ewentualnej wcześniejszej zbiórki.* Może bowiem w trakcie ćwiczenia zajść wypadek, który nakazuje przerwać je, czy to będzie jakiś wypadek nieszczęśliwy, czy nadciągająca burza itp. Sygnał ten daje kierownik oczywiście i wtedy, kiedy ćwiczenie skończyło się przed oznaczonym czasem.

Poza tym sygnałem musi się też ustalić *sygnał wzywania na pomoc.* Może ktoś zasłabnąć, może się zabłąkać i musi mieć możność zawiadomienia o tym towarzyszy. Jeżeli ćwiczenie odbywa się na większej przestrzeni, wywiady pełni zawsze dwóch harcerzy razem, ażeby nikogo w razie wypadku nie zostawić samego bez pomocy.

Na miejscu zbiórki tak przed grą, jak i po niej, przelicza się zawsze zebranych i nie wolno odchodzić, jeżeli kogoś brakuje.

Przed ćwiczeniem wszyscy regulują zegarki.

Ogromnie ważną jest rzeczą ustalenie czasu, kiedy ćwiczenie ma się zacząć i to albo według zegarka, albo — jeżeli ćwiczenie odbywa się na małej przestrzeni — na sygnał trąbką lub gwizdkiem. Zależnie od rodzaju ćwiczenia, mogą je zaczynać wszystkie zastępy o tym samym czasie albo każdy o innym, lecz w takim razie należy czas dla każdego dobrze obliczyć, licząc przy tym — i to hojnie — czas marszu do oznaczonego punktu. Małe uchybienie w obliczaniu może zepsuć całe ćwiczenie, bo wypadki nie zajdą tam i w sposób taki, jak to kierownik przewidywał. Z tego powodu należy obliczać raczej za szczodrze niż za skąpo. Ale, jeżeli raz podano czas stawienia się w pewnym punkcie, zastęp musi o tym czasie tam stanąć. Tej punktualności należy żądać i zawsze ją egzekwować. Jak przez ćwiczenia można w harcerzach wyrobić różne dodatnie cechy charakteru, tak samo można ich przez nie wyuczyć punktualności, wdrażając w nią przy każdej sposobności.

Ćwiczenia odbywają się w zasadzie w dzień. Jeżeli zaś z charakteru ćwiczenia wypada, że musi się ono odbywać w ciemności, to robi się je wieczorem, a nie w nocy. Noc jest do spania i nie powinno się kraść snu młodzieży przez ćwiczenia tym więcej, że

to zbyteczne. Ćwiczenia wieczorne bowiem, czyli t. zw. «nocne», trwają krótko i jeżeli ich się nie łączy z wycieczką, można je o zmroku albo w czasie wieczora, albo najwyżej we wczesnych godzinach nocnych doskonale ukończyć, nie żatrudniając młodzieży w godzinach przeznaczonych na sen.

Początkujący harcerz odczuwa dziwny lęk, gdy się go samego pozostawi w ciemności, lęk wywołany wyczekiwaniem i ciszą, w której może się ktoś skrada i niespodzianie z ciemności wyłoni. Ten właśnie mimowolny lęk każe często fałszywie wnioskować na podstawie błahych odgłosów. Nie należy gwałcić natury, z drugiej zaś strony powinno się stopniowo oduczać harcerzy tego nieopanowanego lęku, bo pozbyć się go należy. Więc też z początku nie zostawia się samotnego harcerza, lecz rozstawia się ich dwójkami, potem dopiero oddzielnie, lecz blisko siebie, a dopiero wtedy, gdy harcerz ujął mocno w garść swe nerwy, może stać jako zupełnie odosobniony strażnik.

Przy ćwiczeniach wieczornych należy stosować pewne ostrożności. I tak nie robi się ich w zupełnej ciemności, tylko w pogodny, suchy, księżycowy lub gwiaździsty wieczór, wybiera się teren, w którym nie ma obawy o nieszczęśliwy wypadek, unika bliskości wody itp.

Odznaki

Niektóre ćwiczenia wymagają odznak dla odróżnienia przyjaciela od nieprzyjaciela. Nie zawsze to potrzebne, często wystarcza sama «odznaka bojowa» (p. niżej), nieraz i ona jest zbyteczna. Odznaką będzie barwna opaska szerokości kilku centymetrów na ramieniu, nie na kapeluszu, gdyż to utrudnia krycie się w terenie. Jeżeli daje się opaski, to obu partiom i ta-

kich barw, żeby z pewnego oddalenia jednakowo były widzialne. Odznaka dana tylko jednej stronie stwarza dla niej trudniejsze warunki gry.

Są zabawy i ćwiczenia, które mogą prowadzić do nieporozumień, kto właściwie zwyciężył. Potrzeba więc sędziów. Sędzią jest zawsze kierownik ćwiczenia, który w razie potrzeby przydziela każdej partii 1—2 «bezstronnych». Mogą być nimi harcerze, którzy, jak doświadczenie uczy, potrafią doskonale pełnić rolę sędziego. Sędziowie mają białe opaski na ramieniu lub czapce, oni rozstrzygają wszystkie wątpliwości i od ich orzeczenia nie ma odwołania.

Czy są odznaki, czy ich nie ma, potrzebne są prawie przy każdym ćwiczeniu z przeciwnikiem t. zw. odznaki bojowe. Jest to barwna, jak najtańsza włóczka czy bawełna, zawiązana dość luźno około lewego ramienia (może stanowić równocześnie i odznakę partii). Taką włóczkę można łatwo zerwać i znowu użyć przy następnym ćwiczeniu. Zerwanie włóczki równa się wzięciu do niewoli lub «zabiciu» przeciwnika, który od tej chwili nie może brać udziału w dalszym ćwiczeniu: zdejmuje opaskę i udaje się na wyznaczone miejsce zbiórki. Jest to najlepszy sposób uniknięcia szarpaniny, brania przemocą do niewoli itp. niepożądanych starć między przeciwnikami. Zrywanie włóczki nie zawsze można stosować (np. przy spotkaniu całych zastępów), szczegóły podane są w ćwiczeniach. W każdym razie nigdy nie wolno zrywać odznak partyjnych.

Prowadzenie ćwiczeń — stopniowanie ich trudności

Zwykle popełnia się ten błąd zasadniczy przy prowadzeniu ćwiczeń, że bierze się pierwsze lepsze ćwiczenie bez względu na to, czy harcerze są do niego nale-

życie przygotowani, czy nie — i to się przerabia. Pomijając już kwestię fizycznego wysiłku — o czym była mowa i na co bardzo zwracać należy uwagę — jakże może się udać ćwiczenie skomplikowane, jeżeli harcerze nie nauczyli się jeszcze wyzyskiwania terenu, tj. korzystania z każdej zasłony, jeżeli co chwila stają bezradni, a kiedy się zdecydują, to postępują w sposób tak naiwny, że wobec sprytnego przeciwnika stają się wprost bezbronnymi?

Naprzód zatem powinno się przerabiać ćwiczenia przygotowawcze, a po nich dopiero, po zdobyciu pewnej sprawności, właściwe ćwiczenia. A więc na czele idą łatwe ćwiczenia w orientowaniu się w terenie, ćwiczenia oka i ucha, ćwiczenia w spostrzeganiu i nauka poruszania się w terenie. Harcerz bowiem musi każdej chwili zdawać sobie sprawę, gdzie się znajduje i którędy ma iść, aby trafić do celu, musi zaostrzyć swe zmysły, musi mieć oczy otwarte na wszystko, musi umieć nie tylko patrzeć, ale i widzieć, a z widzianego wyciągnąć wniosek i odpowiednio postąpić, musi umieć się kryć, nie zdradzać swej obecności, a przecież podejść niepostrzeżenie, musi rozumieć wszystkie znaki swojego zastępowego i każde zlecenie wykonywać błyskawicznie itd.

To wszystko zdobywa się przez odpowiednie ćwiczenia, które poniżej podano. Na te elementarne zabawy i ćwiczenia, na których jedynie budować można, należy położyć główny nacisk. Jak najmniej przy tym teoretycznych pouczeń a jak najwięcej praktyki. A nie powinna ona nigdy polegać na jakimś szkoleniu w pewnej czynności, na jakiejś lekcji, lecz zawsze na przerabianiu jednego z podanych ćwiczeń, z których wiele ma formę zabawową, a w których właśnie znajduje zastosowanie to, o wyrobienie czego w danym wypadku nam idzie. To rzecz nadzwyczaj ważna. Harcerz bawiąc

się powinien nabierać sprawności polowej, a robienie z ćwiczenia nauki odbiera mu wszelki urok i zamiast pociągnąć, zniechęca harcerza.

Te ćwiczenia odbywają się w zastępie najpierw bez przeciwnika, potem z przeciwnikiem (ten mały na pozór dodatek może ćwiczenie zupełnie odmienić). Z początku mają one być jak najprostsze w układzie, łatwe do rozwiązania, potem zaś wprowadza się coraz trudniejsze, takie, w których trzeba kombinować, w których mogą być niespodzianki wskutek zmiany sytuacji, a więc ćwiczenia wymagające coraz więcej przytomności, samodzielności i w ogóle wyrobienia polowego.

Lecz zdarza się, że mimo to dana zabawa czy gra się nie udaje. Przyczyny tego mogą być różne. Najczęstszą jest nieumiejętne wybranie terenu albo wina samego kierownika, który przez bałamutne wskazówki lub przeoczenie pewnych ważnych momentów (złe rozstawienie, zły czas, złe prawidła spotkania itp.) nieudolnie grę zorganizuje lub błędnie ją przeprowadzi. Czasem winę ponoszą niewyrobieni harcerze, których temperament w grze ponosi. Rozważny i krytyczny kierownik znajdzie właściwą przyczynę i nie wpadnie w ten sam błąd za drugim razem.

Ułatwianie i utrudnianie ćwiczeń

Nie można każdemu zastępowi dawać ćwiczenia bezwzględnie w tej formie, w jakiej je podajemy. Jednemu trzeba je ułatwić, drugiemu utrudnić. Ułatwienie zaś polega nie tylko na skreśleniu pewnych szczegółów, które mogą wywołać bardzo zawikłane sytuacje, a pozostawieniu właściwego zadania w całej jego prostocie tak, że rozwiązanie może być tylko jedno, a droga do niego jasna i prosta — ale także, i to przede wszystkim,

na więcej lub mniej szczegółowym objaśnieniu harcerzy o położeniu przeciwnika, o tym, jak dążyć do rozwiązania zadania, co grozi, a więc czego należy unikać, jak postąpić w takiej a jak w innej sytuacji itp., czyli harcerze otrzymują od kierownika wytyczne, jak mają w czasie ćwiczeń postępować.

U więcej sprawnych harcerzy należy się kierować zasadą, że podaje się przed ćwiczeniem tylko to, co potrzebne dla jego przeprowadzenia, resztę zaś szczegółów pozostawia się w tajemnicy przed jedną lub drugą stroną. A więc jedna strona może nie wiedzieć, czy jest w ogóle przeciwnik albo w jakiej sile i gdzie się znajduje, jakie zadanie ma spełnić itp. O czym się ten lub ów zastęp zawiadamia, to zależy od samego ćwiczenia i od tego, co kierownik przez dane ćwiczenie chce osiągnąć. Pamiętać jednak należy, że pozostawienie zastępu w nieświadomości o całym szeregu mogących zajść wypadków jest rzeczą nadzwyczaj ważną, bo tylko w takich okolicznościach zaostrzają się zmysły i budzi czujność zwiadowców, wyrabia się zimna krew, szybkie orientowanie się w położeniu i błyskawiczna decyzja tak, że harcerza potem żadna niespodzianka nie wytrąci z równowagi. Ten moment niespodzianki i zaskoczenia i stwarzanie przez to nowych sytuacyj jest w wielu podanych ćwiczeniach uwzględniony.

Z tych powodów pożądane jest wręczanie zastępowym zamkniętych kopert z rozkazami i polecenie ich otwarcia o oznaczonej godzinie i w oznaczonym punkcie terenu. W rozkazie jest umieszczone tylko to, z czym kierownik chciał zastęp zapoznać, i zastęp znajduje się od razu w warunkach odpowiednich. Po odejściu jednego zastępu wysyła się drugi itd., nikt nie wie, czy jest przeciwnik, gdzie, bo nie wie, jaki kto rozkaz otrzymał. W każdym razie, czy wręczono koperty, czy nie, myśl przewodnia ćwiczenia i sposób jego rozwią-

zania muszą być podane harcerzom w sposób jasny i przystępny.

Wyzyskanie czasu

Harcerze stosunkowo mało obracają się w terenie. Różne są tego przyczyny. Więc też każdą wycieczkę należy wyzyskać i czasu niepotrzebnie nie tracić. Możliwe to tylko wtedy, gdy z jednej strony zostanie ułożony dokładny plan wycięczki, z drugiej zaś, jeżeli rządząc się ekonomicznie czasem, kierownik przy sposobności jednego ćwiczenia wykona niejedno inne. I tak np. marsz, tak zazwyczaj marnowany, będzie połączony z ćwiczeniami wzrokowymi, w spostrzegawczości, z czytaniem mapy, oceną odległości (przy czym na sprawdzenie oceny nie traci się czasu, gdyż dąży się naprzód); badanie tego terenu lub szkicowanie połączy się z podchodzeniem drugiego zastępu, naukę wywiadów z przejmowaniem depesz itp. Z powyższych względów a także i dla oszczędzenia sił harcerzy ćwiczenia powinny się odbywać ile możności w kierunku drogi powrotnej; nie oddalamy wtedy ćwiczeniem harcerzy jeszcze bardziej od domu i nie dodajemy im drogi przy powrocie.

Błędne wykonywanie ćwiczeń

Niewyrobionych harcerzy cechuje dziwna niecierpliwość w czasie ćwiczeń polowych. Oto starają się za wszelką cenę doprowadzić jak najprędzej do rozwiązania. I tak zdarza się często, że ćwiczenie, które przy normalnym toku powinno trwać 2—3 godzin, kończy się w kwadrans lub w pół godziny. To jest właśnie dowód małego wyrobienia uczestników. Jeżeli harcerzowi przyjdzie np. przekraść się między strażami nieprzy-

jacielskimi, to fryc idzie nieopatrznie, byle co najrychlej przejść na drugą stronę, i albo wpadnie w pułapkę, albo wzbudzi czujność przeciwnika — ćwik zaś potrafi być cierpliwym i czeka na sposobność; trudno w jednym miejscu, próbuje w drugim, a zawsze ostrożny, a zawsze czujny na wszystko, aż wkońcu prześlizgnie się jak wąż, nie zwróciwszy uwagi na siebie.

Ta właśnie niecierpliwość jako wypływ nieopanowania siebie psuje często najlepsze ćwiczenie, toteż trzeba harcerzy jej oduczać. Jeżeli zaszedł taki wypadek, należy to podkreślić przy omawianiu ćwiczenia i przy najbliższej sposobności je powtórzyć. I wtedy kierownik przekona się, że to samo ćwiczenie przybierze za drugim razem inne formy, że więc nigdy nie należy się zrażać pierwszym nieudaniem, bo źródłem jego nie samo ćwiczenie (o ile oczywiście nie było w ogóle za trudne), tylko niewyrobienie harcerzy. Najtrudniej nauczyć ich cierpliwości i przezorności w działaniu.

Drugim, często spotykanym, błędnym zachowaniem się harcerzy jest uganianie się za przeciwnikiem, by go koniecznie wziąć do niewoli. Wystarczy pojawienie się wroga, ażeby harcerz puścił się za nim jak ogar za zającem, zapominając o właściwym zadaniu zastępu. Są wprawdzie ćwiczenia, w których idzie właśnie o branie niewolnika i wtedy dozwala się na tę gonitwę oczywiście na określonym z góry terenie, lecz z tego nie można robić reguły. Podanie przed ćwiczeniem przepisów, obowiązujących w razie spotkania, nie powinno harcerzy prowadzić do wniosku, że za wszelką cenę należy brać do niewoli. Od tej chętki, nieraz dla przebiegu ćwiczenia szkodliwej, należy powstrzymywać. A łatwo się to uzyska, jeżeli kierownik przed ćwiczeniem wyraźnie podkreśli, co jest głównym zadaniem zastępu i objaśni, kiedy można brać do niewoli a kiedy lepiej tego unikać, bo jest ważniejsze nieraz nie zdra-

dzić swej obecności — zwłaszcza, jeżeli wzięcie niewolnika nie zaważy zbytnio na szali przy przyznawaniu zwycięstwa.

Błąd może leżeć nie tylko w przeprowadzeniu, lecz także już w samym przygotowaniu gry. Wszystkie potrzebne przybory powinny być jak najskrupulatniej zebrane (chorągwie, czy chorągiewki, busole, bloki, ołówki, bibułki, kredy itp.) — teren i jego granice z rozwagą wybrane — czas dobrze określony — ustawienie graczy na odpowiednich miejscach — prawidła spotkania ściśle ujęte — wskazówki dla grających jasno podane itp.

Niedokładność lub partactwo mści się na grze, psuje jej przebieg i zniechęca grających. Jeżeli się gra nie udaje, wina to zwykle kierownika. Ta dokładność jest tym więcej potrzebna, że dobre prowadzenie gier terenowych jest w ogóle rzeczą niełatwą.

Dyscyplina

Mimo swobody, jaka jest nieodłączna od każdej zabawy czy polowego ćwiczenia, musi się harcerzy trzymać w pewnej dyscyplinie, która polega na bezwzględnym przestrzeganiu wszystkich przepisów, jakie w danym ćwiczeniu obowiązują. W tym kierunku nie można pobłażać, raz dlatego, że to właśnie szkoła ćwiczenia w karności, objawiającej się poszanowaniem dobrowolnie przyjętych przepisów, a po wtóre, że łamanie ich na własną korzyść jest zaprzeczeniem szlachetnej walki i współzawodnictwa, a tolerowanie tego byłoby deprawowaniem harcerzy.

Trzeba pamiętać, że rozochocenie się bawiących może spowodować ten lub ów wybryk, trącący nawet szachrajstwem; takie rzeczy musi się stanowczo tłumić

a sprawcę surowo skarcić. Najłatwiej o to przy spotkaniu wręcz, gdy np. jeden drugiemu zerwie włóczkę z ramienia a ten mimo to, że jest niejako zabity, to samo zrobi przeciwnikowi. Tolerowanie takich wybryków prowadzi do sporów, narusza poczucie sprawiedliwości, a całe ćwiczenie może się wypaczyć, przechodząc w bijatykę. W tę łojalność w grze, szczególnie w takich wypadkach, należy koniecznie wdrażać harcerzy, bo bez niej nie można sobie ćwiczenia wyobrazić.

Karność objawia się też w posłuchu względem przełożonego lub sędziego. Każdy rozkaz musi być bezzwłocznie i ochotnie wykonany. Spory rozstrzyga kierownik czy jego pomocnik ostatecznie, a ich wyrok należy przyjąć bez okazywania niezadowolenia, jak to bywa przy dostaniu się do niewoli. Harcerze powinni zrozumieć, że to nie jest żadną ujmą i że do niewoli raczej się śmiały niż tchórzliwy dostanie.

Wesoły nastrój i pogodny posłuch — to cechy harcerza w polu.

Omówienie ćwiczenia

Po ćwiczeniu następuje jego omówienie. Ocenia się pracę jednej i drugiej partii, podkreśla strony dodatnie i ujemne. Jeżeli idzie o błędy, to raczej zwraca się na nie uwagę harcerzy, aniżeli się je wytyka, bo omówienie ma być nauką na przyszłość a nie naganą. Podstawą do omówienia musi być jasno ujęte założenie ćwiczenia i to, co jedna a co druga strona miała wykonać. A więc np. ocenia się, czy teren był należycie wyzyskany, czy dobrze ujęto zadanie i czy sprawnie je prowadzono, czy zastęp nie dał sprowadzić się na manowce, czy ten lub ów harcerz dobrze rozkaz wykonał itp. Ostatecznie jednej stronie przyznaje się zwycięstwo.

Ażeby to wszystko dobrze ująć, musi kierownik ustawicznie śledzić przebieg ćwiczenia, dobrawszy sobie ewentualnie do pomocy kilku bezstronnych, którzy mu po ćwiczeniu udzielają swych spostrzeżeń. Wypytanie zastępowych uzupełni cały obraz.

Prawidła spotkania

W ćwiczeniach z przeciwnikiem przychodzi do spotkań, muszą więc być przepisy, które tę rzecz normują, gdyż inaczej powstanie zamieszanie, zakłócające właściwy tok ćwiczenia.

Stałych przepisów podać nie podobna. Zależą one od liczby harcerzy, od rodzaju ćwiczenia; inne powinny być przy spotkaniu jednego z jednym, a inne przy spotkaniu grup itp. Wobec tego, o ile w podanych ćwiczeniach nie określono dokładnie prawideł spotkania (po większej części zrobiono to), kierownik powinien je przed ćwiczeniem ustalić na podstawie niżej zestawionych punktów, wybierając z nich te, które dla danego ćwiczenia będą najodpowiedniejsze, i z nimi wszystkich uczestników zapoznać:

1. Pojedynczego przeciwnika bierze się do niewoli przez zerwanie mu włóczki z ramienia. Pozbawiony jej odpada natychmiast z gry i udaje się na oznaczone miejsce. Niewolnikowi nie wolno zdradzać pozycji ani ruchów nieprzyjaciela. Albo —

2. bierze się do niewoli przez dotknięcie ręką. Albo —

3. bierze się do niewoli przez zatrzymanie przeciwnika z odległości 10—15 kroków (ew. 15—20) okrzykiem: «stój!» Odległość tę określa się zawsze dwiema liczbami (od—do), gdyż podanie stałej liczby prowadzi

do sporów, każdy bowiem przymierza ją w sposób dla siebie korzystny. Przy większym oddaleniu musi się obwołany cofnąć. Albo —

4. nie bierze się do niewoli, jeżeli 2 przeciwników się spotka, tylko obwołany musi się cofnąć, aż drugiemu zniknie z oczu. (Zamiast obwołania może być gwizd). Albo —

5. przy spotkaniu się dwóch przeciwników obaj się cofają, aż znikną sobie z oczu,

6. przy spotkaniu się dwóch grup cofa się ta, która jest słabsza, a obie, jeśli są równej siły. Za równe siły można także uważać oddziały o przewadze kilku ludzi (3—8). Albo —

7. włóczkę wolno zrywać tylko przy spotkaniu najwyżej dwóch przeciwników. Jeżeli ich jest więcej, to napadający musi mieć przynajmniej dwukrotną przewagę, nie wolno zaś tego w ogóle robić, jeśli napadnięty ma więcej niż 5 (6—8) ludzi; wtedy słabsza strona cofa się przed silniejszą. Albo —

8. wolno zrywać włóczkę przy każdym spotkaniu bez względu na liczbę przeciwników.

Do wyliczonych prawideł można dodać ew. wymianę jeńców. Robi to kierownik, zwracając im zerwane włóczki na miejscu zbiórki, o ile ćwiczenie trwa dłuższy czas, a wymiana nie zepsuje toku ćwiczenia.

Higiena polowa

Zarówno kierownik, jak i wszyscy harcerze powinni znać dokładnie przepisy higieniczne, obowiązujące w czasie wycieczek i ćwiczeń polowych, i do nich zawsze się stosować. Trudno je tutaj wszystkie przytoczyć, podajemy więc tylko najważniejsze:

1. W przeddzień wycieczki wymyj dobrze nogi, a przed wymarszem natrzyj je łojem i włóż czyste skarpetki (najlepiej wełniane). Spakuj plecak i spróbuj, czy dobrze leży.

Wstań dość wcześnie, byś mógł zjeść powoli ciepłe śniadanie i bez pośpiechu zdążyć na miejsce zbiórki.

Weź do plecaka pokarmy świeże i nie łatwo ulegające zepsuciu [mięso pieczone lub smażone, wędliny (niezbyt często), ser, jaja na twardo — masło, smalec, słoninę — pieczywo, cukier, czekoladę, owoce świeże lub suszone].

Nie obciążaj się zbytnio (do lat 12 nie powyżej 2 kg; do lat 16 nie ponad 6 kg; powyżej 16 lat nie ponad 8 kg). Im mniejsze obciążenie, tym lepiej. Bierz tylko rzeczy nieodzownie potrzebne.

2. Szybkość marszu należy stosować do najsłabszych w zastępie. Powinno się maszerować w tempie wolnym: 1 km w 13—15 min., tj. 4—4,5 km na godzinę.

Potrzeby naturalne załatwia się w czasie odpoczynków, lecz gdyby ktoś pozostał w tyle, na tego się czeka, gdyż dopędzanie towarzyszów jest niedopuszczalne.

W czasie upałów nie odbywa się marszu w godzinach południowych (od 11—16). Unika się dróg pełnych pyłu, nie idzie się w zbitej formacji, lecz w luźnej gromadce.

Nie śpiewa się na zimnie, w czasie marszu pod górę, pod wiatr, drogą uciążliwą (piaski) i zapyloną.

W razie przemoknięcia (czego unikaj!) nie robi się odpoczynku, lecz maszeruje żwawo i zmienia odzież w najbliższym schronie.

W czasie marszu wolno pić wodę, byle pewną (a więc nigdy z rzek, stawów lub niepewnej studni),

nie za zimną i w niezbyt wielkiej ilości. Pragnienie gaszą tak samo ciepłe napoje.

3. Odpoczynki mają zapobiec zmęczeniu. Robi się je w zasadzie pierwszy kilkuminutowy po 15 min. marszu (załatwienie potrzeb, usunięcie usterek w ubraniu), potem 10—15 minutowy po każdej godzinie marszu, pół do jednogodzinny po odbyciu połowy drogi (nb. przy marszu na kilkanaście kilometrów), jeszcze dłuższy po przyjściu na miejsce. Gdy marsz odbywa się po ugotowaniu posiłku, to podejmuje się go po umyciu naczyń i uporządkowaniu biwaku oraz po dłuższym wypoczynku.

Miejsce postoju ma być suche i niewystawione na wiatr (nie łąka); nie należy siadać na zimnej ziemi, tym mniej kłaść się na niej. Plecaki należy zdjąć.

4. Kąpiel w czasie wycieczki powinna być krótkotrwała, po odpoczynku, a nigdy bezpośrednio po jedzeniu. Może się odbyć tylko w miejscu niegłębokim, przedtem zbadanym, i po wyraźnym wskazaniu przeznaczonej na ten cel przestrzeni.

5. Nie ruszaj na wycieczkę bez apteczki polowej.

ORIENTOWANIE SIĘ W TERENIE



Rys. 1.

Zorientowanie się w nieznanej okolicy, czyli zdanie sobie dokładnie sprawy, gdzie się w danej chwili znajduję, przedstawia nieraz wielkie trudności. Niezawsze ma się do rozporządzenia mapę, która w wysokim stopniu orientację ułatwia, nieraz tylko pobieżny szkic okolicy. Często otrzymuje się tylko bardzo ogólne objaśnienie o drodze, często nie posiada się nawet kompasu i zwiadowca jest wtedy zdany na swój własny zmysł orientacyjny.

A orientować się będzie zmuszony. Boć patrol wywiadowczy, wysłany nieraz na większą odległość, przesyła przez gońców zdobyte wiadomości, a nie szedł

na zwiady prostą, najbliższą drogą, lecz niejednokrotnie przedzierał się przez gąszcze, schodził na boki dla ominięcia nieprzyjaciela czy miejscowości, szedł zygzakiem, wracał do tego samego punktu itd. tak, że nie lada uwagi potrzeba, aby po tym wszystkim w nieznanym terenie odnaleźć właściwą powrotną drogę. Trzeba umieć przy marszu na zwiady zachować właściwy kierunek mimo koniecznych zboczeń, trzeba sobie wryć w pamięć obraz mijanego terenu, ażeby móc przezeń przejść z powrotem nawet w nocy bez obawy zabłąkania się, trzeba zapamiętać położenie wybitnych przedmiotów terenu jako punktów orientacyjnych itp.

To wszystko zdobywa się drogą ćwiczenia. Systematyczne przerabianie ćwiczeń orientacyjnych u jednego obudza drzemiący w nim niejako zmysł orientacyjny i stopniowo go powiększa, u drugiego, zdradzającego zdolności w tym kierunku, doprowadza nawet do wysokiego stopnia rozwoju.

Więc też, chociaż rozporządzamy doskonałymi środkami pomocniczymi, jak busola i mapa, harcerz powinien przede wszystkim polegać na własnych siłach i nie być zależnym od środków, których może mu braknąć, inaczej mowiąc, powinien umieć doskonale posługiwać się mapą i busolą, ale i bez nich dobrze sobie radzić, polegając tylko na własnym instynkcie orientacyjnym. Te środki, podobnie jak słońce i gwiazda polarna, powinny być dla niego raczej środkami kontrolnymi.

Zmysł orientacyjny wyrabia się najlepiej przez szereg ćwiczeń, które stwarzają sytuacje, zmuszające do orientowania się czy to całego zastępu, czy pojedynczego harcerza. Takie podajemy. Lecz podkreślić należy, że ten tak zaniedbany i zatracony, a tak potrzebny zmysł polowy rozwija się także przy całym szeregu dalszych ćwiczeń, których najwybitniejszą cechą — wywryć w pamięć obraz mijanego terenu, ażeby móc prze-

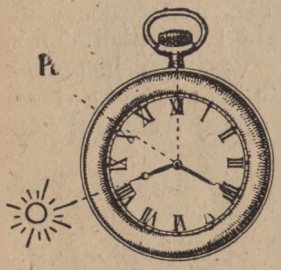
wiady. Te jednak ćwiczenia tym składniej pójdą, im lepiej się harcerze w terenie orientują a w niektórych z nich jest ta dobra orientacja pierwszym warunkiem udania się ćwiczenia w ogóle. Nie będzie przesadą twierdzenie, że orientowanie się w terenie jest kluczem do rozwiązania prawie wszystkich ćwiczeń polowych.

Praktyczne ćwiczenia w tym dziale muszą poprzedzić pewne teoretyczne pouczenia o środkach pomocniczych w orientowaniu się, a więc w jaki sposób poznaje się strony świata, jak się korzysta z mapy, a jak z busoli w terenie.

Sprawy te omawiają szczegółowo specjalne podręczniki obejmujące naukę o terenie i kartoznawstwo. Tutaj podaje się poniżej jedynie rzeczy nieodzowne.

Zorientowanie się w terenie, czyli określenie stron świata a potem własnego stanowiska i otaczających nas przedmiotów terenu, odbywa się przez ustalenie kierunku północnego (Pn), gdyż stając twarzą ku północy, mamy za sobą południe (Pd), po prawej ręce wschód (W), a po lewej zachód (Z).

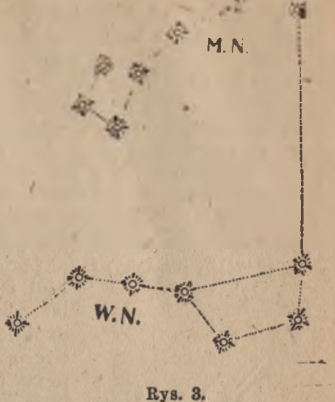
Wyznaczanie kierunku północnego: a) Przy pomocy zegarka: Trzymając zegarek poziomo, kieruję małą wskazówkę (godzinową) ku słońcu tak, by dokładnie swój własny cień pokryła. Wtedy południe (Pd) leży w kierunku linii, która przepoławia kąt, zawarty między małą wskazówką a cyfrą oznaczającą 12 godzinę. Przed południem połowi się kąt, mierzony od liczby 12 w lewo, a po południu kąt, mierzony od niej w prawo (rys. 2).



Rys. 2.

b) Według gwiazdy polarnej: Przedłużając pięciokrotnie linię, łączącą oba tylne koła «Wielkiego Wozu» (W. Niedźwiedzicy), trafimy na gwiazdę polarną z konstelacji «Małego Wozu» (M. N.). Prostopadła od niej do horyzontu wskazuje kierunek północny (rys. 3).

c) Kompasem (busolą): Kompas ustawia się poziomo i obraca go tak, by czarny koniec igły padł na znak Pn (N). Ponieważ igła magnetyczna wskazuje biegun magnetyczny, który nie pokrywa się z biegunem geograficznym ziemi (zbaczając od niego o kąt, zwany «deklinacją» igły) — przeto należy jeszcze skręcić kompas na prawo (deklinacja zachodnia) o tyle stopni, ile wynosi deklinacja danej miejscowości (dla Warszawy wynosi ona obecnie około 3° na zachód).



Rys. 3.

Co się tyczy mapy, to używanie jej z korzyścią w terenie możliwe jest również dopiero po opanowaniu mapy, tj. po nauczeniu się jej odczytywania. Zastępowy musi przeto zapoznać harcerzy z tym, jak mapa została skonstruowana, wytłumaczyć im znaczenie podziałki i sposób jej użycia, zapoznać ich z rysunkiem sytuacyjnym i z najważniejszymi znakami i skrótami topograficznymi oraz ze sposobem przedstawienia ukształtowania terenu, czyli z rysunkiem pionowym.

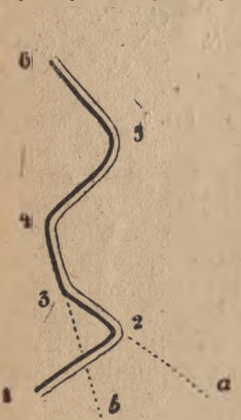
I teraz następuje szereg ćwiczeń, wykonywanych w izbie harcerskiej, np.:

a) Mierzenie odległości na mapie przy pomocy cyrkla i podziałki wymiernej i to tak w linii prostej, jak i wzdłuż drogi. Na podstawie zmierzonej odległości obliczanie czasu marszu.

Mierzenie odległości między dwoma punktami, leżącymi na linii prostej, polega na ujęciu jej ramionami rozwartego cyrkla i przeniesieniu na podziałkę. Mianowicie do lewego końca podziałki przykłada się lewe ramię cyrkla, po czym przesuwa cały cyrkiel wzdłuż podziałki na prawo, aż jego prawe ramię dotknie jednej z liczb podziałki, umieszczonych

na prawo od O. Wtedy prawa nóżka cyrkla wskaże jednostki całkowite, np. 5 km, a lewa ułamki jednostki miary, np. 400 m (w całości odczytuję 5.400 m). Zamiast cyrkla można użyć skrawka papieru.

Jeżeli idzie o zmierzenie linii krzywej, np. drogi z zakrętami, wówczas wbijam lewe ramię cyrkla w miejscu, skąd mierzyć zaczynam (1), prawym zaś sięgam wzdłuż drogi aż do pierwszego jej zakrętu (2) i tam je wbijam. Następnie wyjmuję lewe i nie zmieniając rozpiętości cyrkla, przestawiam je z punktu **1** w przedłużenie nowego kierunku drogi (**a**). Teraz wyjmuję prawe ramię z p. **2** i rozszerzając cyrkiel, wbijam je w najbliższym zakręcie drogi (3). Z kolei wyjmuję cyrkiel z p. **a**, stawiam go w p. **b** (który leży w przedłużeniu dalszego odcinka drogi), wyjmuję nóżkę z p. **3**, a stawiam ją przez dalsze rozpięcie cyrkla przy nowym zakręcie (**4**). Tak postępując, dochodzę do p. **5**, a wkońcu do **6**, otrzymując stopniowo coraz większe rozpięcie cyrkla. Otrzymaną odległość przykładam do podziałki i odczytuję (rys. 4). — Ostatecznie można skrawkiem papieru zmierzyć poszczególne odcinki drogi, przenosząc je na jedną linię prostą.



Rys. 4.

Najdogodniejsze w użyciu są zwykłe krzywomierze, polegające na zastosowaniu rozpięcia stałego (lub zmieniającego się, zależnie od podziałki). Mierzy się nimi, podobnie jak cyrklem, odległość na mapie, lecz otrzymuje się wielkości, już obliczone w danej podziałce.

Czas marszu oblicza się w następujący sposób: Po wyznaczeniu na mapie drogi marszu odmierzam ją w sposób wyżej podany. Np. z pomiaru wypada 18 km. Ponieważ drogę tę mam przebyć (według założenia) średnim tempem: 1 km w 12′, przeto cały marsz trwać będzie $18 \times 12 = 216'$ czyli $3^h\ 36'$. Do tego dodaję czas, potrzebny na odpoczynki (por. str. 33). W danym wypadku wynosi on $3 + 10 + 60 + 10 = 83'$, czyli czas potrzebny do przebycia drogi wynosi $4^h\ 59'$. Jeżeli więc mam stanąć u celu o 11^h przed południem, wymarsz musi nastąpić o 6^h.

Jeżeli droga prowadzi przez teren nierówny, to na każde 100 m wzniesienia (które można odczytać z mapy na podstawie poziomic i znaków wysokości) dolicza się przeciętnie 20′ opóźnienia i daje dłuższe odpoczynki. Opóźnienie następuje również przy marszu podczas upału, niepogody, w nocy, po piaskach itp. niepomyślnych warunkach marszu.

b) Śledzenie na mapie przebiegu drogi przez znaną okolicę, opis tej drogi, jej zakrętów, wzniesień, dróg z nią się łączących, wszystkich napotykanych przedmiotów terenu, rodzajów gleb tudzież kultur danej okolicy itp., przez co zaznajamiamy się stopniowo z odpowiednimi sygnaturami. To samo potem w obcej okolicy.

c) Obserwowanie biegu rzeki na pewnym odcinku, wyszukiwanie mostów, brodów, obwałowań, opis terenu po brzegach rzeki itp.

d) Śledzenie przebiegu grzbietu górskiego i jego odgałęzień. Opisywanie różnych form terenu: kop, siodeł, wnęk, wyrw itp., wynajdywanie silniejszego i łagodniejszego spadku stoku, śledzenie drogi w terenie górzystym i ocenianie na podstawie warstwic lub prążków, kiedy się ona wznosi, a kiedy opada, wyszukiwanie najwygodniejszej drogi na górę w bezdrożnym terenie, obliczanie bezwzględnej wysokości danego punktu, jego względnej wysokości, tj. wzniesienia ponad najbliższy teren itp.

e) Opis pewnego wycinka mapy, jego rysunku poziomego i pionowego. Opis ukształtowania terenu wzdłuż pewnego odcinka drogi, wskazanie wszystkich wzniesień i obniżeń terenu oraz punktów najwyższych na mapie bądź warstwicowej, bądź kreskowej.

f) Opis widoku z wysoko położonego punktu, tj. tego co się zobaczy (miejscowość, drogi, lasy itp.) i co niewidoczne — a co widok zasłania.

Ponieważ najlepiej kształci częste i uważne porównywanie mapy z terenem, ponieważ to najlepiej wy-

rabia zmysł polowy — przeto te wstępne ćwiczenia powinny trwać krótko, a zastęp winien iść w teren.

Podkreślić jednak należy, że czytanie mapy w terenie nie polega na ustawicznym wpatrywaniu się w nią, lecz raczej na dokładnym rozpatrzeniu pewnego odcinka drogi i szukania jej już bez mapy na podstawie utrwalenia w pamięci obrazu. Mapa winna być zawsze tylko środkiem pomocniczym i kontrolnym.

1. Czytanie mapy w terenie

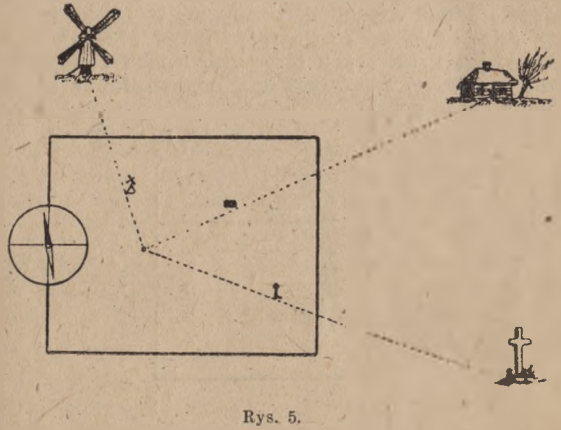
a) Na wzgórzu, skąd szeroki widok, zbiera się zastęp harcerski. Orientuje się mapę raz za pomocą busoli, to znów według znaków na mapie i ustala na niej stanowisko zastępu (patrz niżej). Następnie przy rozpatrywaniu okolicy wynajduje się to ten, to ów przedmiot terenu, z początku bliższy, potem coraz dalszy i odszukuje się odpowiedni jego znak na mapie; potem odwrotnie: wyrysowany przedmiot wyszukuje się w terenie.

W ten sposób poznaje się nie tylko szereg nowych znaków, ale mając możność na podstawie podziałki mapy obliczyć każdą odległość, ocenia się odległość przedmiotów terenu na oko, a kontroluję ocenę na podstawie mapy. Tym samym nauka czytania mapy połączona jest z ćwiczeniem w szacowaniu odległości. Znając odległość, można także obliczyć czas marszu do danego punktu.

Po skończonym ćwiczeniu należy zmienić punkt obserwacyjny, tj. przejść na inne wzgórze i stamtąd patrzeć w stronę dawnego stanowiska, czyli na tę samą, poprzednio obserwowaną okolicę, lecz ze strony przeciwnej. Jakżeż inaczej przedstawi się naszym oczom ta sama okolica!

Korzystanie z mapy w terenie

Chcąc użyć mapy w terenie, należy ją przede wszystkim «zorientować», tj. ułożyć tak, by odpowiednimi krawędziami określała zgodnie strony świata, co da się wykonać przez oznaczenie południka geograficznego (Pn-Pd). W zorientowanej mapie górna jej krawędź jest zwrócona na północ, dolna na południe, lewa na zachód, prawa na wschód. Wszystkie linie, wyrysowane na mapie, będą wówczas równoległe do odpowia-



Rys. 5.

dających im linij w terenie a linia, łącząca własne stanowisko na mapie ze znakiem jakiegoś przedmiotu terenu, w przedłużeniu swym padnie dokładnie na tenże przedmiot w terenie (rys. 5).

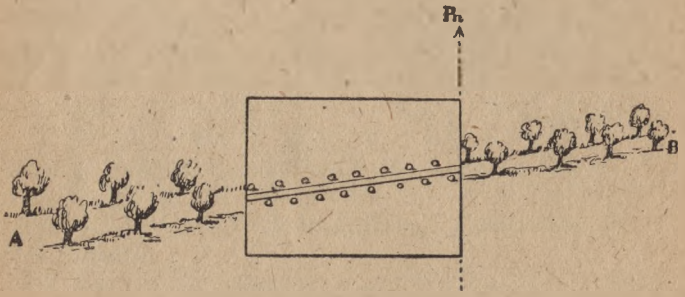
Z kolei należy oznaczyć własne stanowisko na mapie, czyli punkt terenu, w którym znajdujemy się w danej chwili.

1. **Orientowanie mapy:** a) Kompasem. Kładę kompas na mapie tak, by linia N—S (Pn-Pd) pokryła lub była równoległa do bocznej krawędzi mapy, przy czym litera N (Pn) ma być zwrócona ku górze mapy. Wówczas obracam mapę wraz z kompasem (nie zmieniając jego położenia) tak długo, aż biegun północny igły (czarny) padnie na N (Pn) kompasu. W końcu uwzględnia się «deklinację»

(p. str. 43), tj. skręca jeszcze mapę w prawo (tj. na wschód) o kąt, odpowiadający zboczeniu magnetycznemu danej okolicy. (Ponieważ deklinacja jest na ziemiach polskich niewielka, przeto nieuwzględnienie jej nie będzie wielkim błędem). Wtedy mapa jest zorientowana (rys. 5).

b) Zegarkiem itp. W braku kompasu znajduję kierunek Pn-Pd w sposób podany na str. 42 i według niego ustawiam mapę. W nocy można się posłużyć gwiazdą polarną.

c) Według znaków na mapie. Jeżeli w terenie znajduje się kilka wybitnych przedmiotów terenowych, oznaczonych na mapie, to «zorientuję» mapę obracając ją tak, by kierunki linij, łączących moje stanowisko z odpowiednimi znakami na mapie, pokryły się z odpowiednimi kierunkami w terenie (jak w rys. 5).



Rys. 6.

Częstokroć uda się to zrobić według kierunku gościńca, toru kolejowego itp. — po prostu nadaje się mapie takie położenie, by linia na niej pokryła linię w terenie (była do niej równoległa), rys. 6.

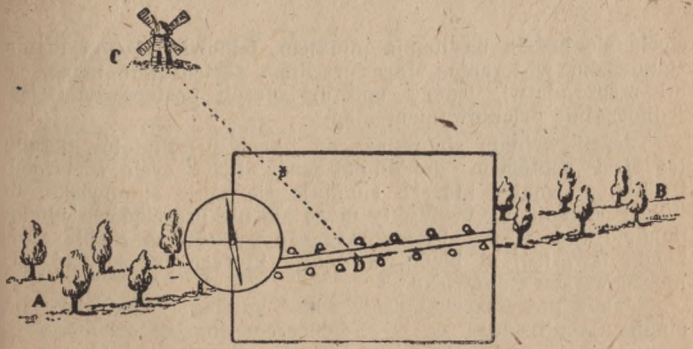
Czasem, w braku wybitnych przedmiotów w terenie bądź też wyraźnych linij, można zorientować mapę, porównując rysunek ukształtowania terenu na niej (linie warstwic, rysunek kresek) z formami wzniesień okolicznego terenu, co jednak wymaga większej wprawy.

2. **Oznaczanie na mapie własnego stanowiska** ogranicza się zwykle tylko do dokładnego jego oznaczenia (jeśli zajdzie potrzeba), gdyż z mapą w ręku nie chodzi się na oślep i harcerz winien zawsze wiedzieć, gdzie się mniej więcej znajduje.

a) Za pomocą domiaru. Jeżeli znajduję się na drodze, którą mam oznaczoną na mapie, wyszukuję na tejże drodze w terenie jakiś wybitny przedmiot (również oznaczony na mapie) i odmierzam krokami jego odległość od miejsca, w którym stoję (czasem wystarczy ocenić ją na oko). Odmierzoną odległość, po dostosowaniu jej do podziałki mapy, odcinam od znaku tego przedmiotu na mapie w kierunku ku sobie i odnaleziony punkt na mapie jest mym stanowiskiem. (Dla uniknięcia pomyłek lepiej przedtem zorientować mapę).

Przykład: Wybitnym przedmiotem na drodze, po której się poruszam, jest drogowskaz. Znajduje się ode mnie w odległości 320 kroków = 240 m. Jest zaznaczony na mapie. Ponieważ ta ma podziałkę 1 : 100.000, przeto 240 m wyniesie 24/100 cm, a więc około $2^1/_2$ mm. Orientuję mapę i stwierdzam, że moje stanowisko na drodze znajduje się w odległości $2^1/_2$ mm od znaku drogowskazu.

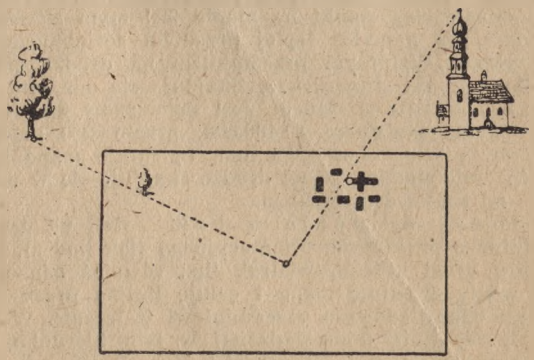
b) Przez wcinanie w bok. Jeżeli na drodze nie ma wybitnego przedmiotu orientacyjnego (jak pod a), lecz jest w pobliżu drogi kościół, wiatrak itp., również oznaczony na mapie, wtedy orientuję mapę i celuję linijką przez znak na mapie ku odpowiedniemu przedmiotowi w terenie. W punkcie przecięcia się linii, poprowadzonej w tym kierunku, z linią drogi znajduje się moje stanowisko (rys. 7).



Rys. 7.

c) Przez wcinanie wstecz. Jeżeli jednak znajduję się w okolicy, gdzie nie ma drogi, oznaczonej na ma-

pie (jak to było pod a i b), wówczas muszę wyznaczyć celowaniem przynajmniej dwa kierunki, które przecinając się na mapie oznaczają moje stanowisko. Wyszukuję przeto w okolicznym terenie kilka przedmiotów orientacyjnych i celując na nie kolejno przez odpowiednie znaki na mapie, prowadzę od tych znaków ołówkiem linie wstecz; punkt ich prze-



Rys. 8.

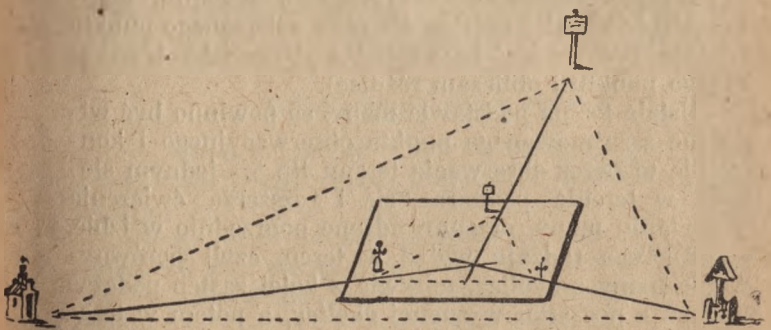
cięcia się będzie na mapie punktem, odpowiadającym memu stanowisku w terenie. Mogę przedtem zorientować mapę, co mi rzecz ułatwi, jednak opisany sposób postępowania jest jednocześnie orientowaniem mapy.

Jeżeli wcinam się wstecz od trzech przedmiotów terenu (co jest zabiegiem dokładniejszym), tworzących w terenie trójkąt, wewnątrz którego znajduje się moje stanowisko, to linie celowania na te punkty mogą się nie przeciąć w jednym punkcie (jak w rys. 9) i wówczas powstanie na mapie trójkącik, tzw. trójkąt błędu, wewnątrz którego już łatwiej odnaleźć własne stanowisko.

Jak z powyższych opisów widać, szukanie stanowiska na mapie przeprowadza się w podobny sposób, jak orientowanie mapy.

b) W inny dzień idzie zastęp w miejsce, gdzie nie tak łatwo oznaczyć swoje stanowisko na mapie. Ćwiczenie jak poprzednie, lecz zacznię się od ozna-

czania stanowiska zastępu. I raz wyszukuje się je, mając do rozporządzenia busolę dla zorientowania mapy, drugi raz jej nie mając — raz znając drogę, na której zastęp stoi, drugi raz nie znając nawet linii, po której zastęp się porusza itp. — jednym słowem,



Rys. 9.

stwarzając zastępowi różne, to łatwiejsze, to trudniejsze warunki dla wyszukania stanowiska. Potem opisuje się widziany teren, wyszukując w nim najważniejsze formy, rzeki z przejściami, pokrycie, linie komunikacyjne itd., i porównuje się rzecz widzianą z mapą.

c) Z innego punktu obserwacyjnego zastęp wyszukuje w terenie przedmiot lub punkt wskazany na mapie albo odwrotnie wyszukuje na mapie punkt wskazany w terenie. (W obu wypadkach należy naprzód mapę zorientować i znaleźć na niej własne stanowisko. Następnie w pierwszym wypadku wyznaczam kierunek szukanego przedmiotu, łącząc krawędzią linijki własne stanowisko ze znakiem przedmiotu na mapie — w przedłużeniu tej linii leży w terenie szu-

kany przedmiot. W drugim wypadku celuję przez stanowisko na mapie na przedmiot w terenie — na tej linii znajduje się znak danego przedmiotu na mapie).

Również oblicza zastęp na podstawie mapy różnicę wysokości między punktem wskazanym w terenie a własnym stanowiskiem. (Po zorientowaniu mapy i ustaleniu na niej stanowiska oraz wskazanego punktu odczytuję wysokości bezwzględne stanowiska i wskazanego punktu i obliczam różnicę).

Ustala też na podstawie mapy, co powinno być widoczne z zajmowanego punktu obserwacyjnego i kontroluje to przez obserwację terenu itp. — jednym słowem w terenie powtarza się i rozszerza ćwiczenia w czytaniu mapy, przeprowadzone poprzednio w izbie.

d) Tego rodzaju wgląd w teren, czyli porównywanie mapy z okolicą, uprawia z kolei zastęp podczas marszu z początku w znanej okolicy, a potem w terenie nieznanym sobie lub nieprzejrzystym albo górzystym. Drogę odbywa się wtedy odcinkami od jednego punktu obserwacyjnego, tj. od punktu z szerokim widokiem wokół, do drugiego. Na końcu każdego odcinka orientuje się mapę, oznacza stanowisko przez porównanie jej z okolicą i rzuca okiem na następny z kolei odcinek drogi.

Po drodze zwraca się uwagę na napotykane wybitne przedmioty (wieża, komin, ciekawe ukształtowanie terenu itp.), porównuje się ustawicznie rzeczy widziane z mapą i stara się zapamiętać ich położenie, przy czym często ogląda się już przebytą drogę, ażeby móc ją rozpoznać przy marszu powrotnym.

2. Na przełaj z mapą

Zastępowy robi na mapie kreskę, prowadząc ją przez możliwy do przebycia teren. Mapę wręcza jed-

nemu harcerzowi i nakazuje mu prowadzić zastęp dokładnie według kreski. Reszta z mapami w ręku ma marsz kontrolować i na ew. wezwanie sprostować jego błędny kierunek. Prowadzący musi ustawicznie obserwować mijany teren i porównywać mijane przedmioty terenu z rysunkiem mapy, ażeby nie zejść z wytkniętego kierunku i dojść do oznaczonego celu. Wszelkie uwagi robi głośno. Doskonała to nauka czytania mapy.

3. Wyznaczanie stron świata

W dzień słoneczny staje na otwartej przestrzeni zastęp, jeden harcerz od drugiego w oddaleniu kilku kroków.

Każdy przy pomocy zegarka (p. str. 42) ustala strony świata, kładąc swą laskę na ziemi w kierunku Pn—Pd. Położenie lasek kontroluje zastępowy kompasem.

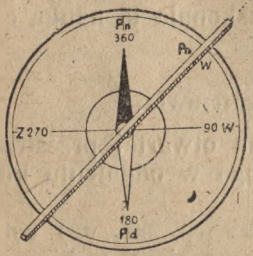
Podobnie nakazuje się wyznaczenie laską kierunku Pn—Pd wieczorem według gwiazdy polarnej.

4. Na przełaj z kompasem

Po objaśnieniu budowy i sposobu użycia kompasu (busoli) w terenie rusza zastęp z kompasem w ręku w kierunku północnym, południowym, wschodnim lub zachodnim. (Przy powtórzeniu ćwiczenia wybiera się kierunki pośrednie). Wymaga się przy tym tylko ogólnego zachowania nakazanego kierunku, a rzeczą zastępowego jest wybranie najodpowiedniejszej drogi dla zastępu. On też kontroluje marsz według busoli.

a) Mam np. iść w kierunku Pn—W. Kładę kompas na dłoni i obracam się, trzymając go na wysokości piersi, aż czarny koniec igły (biegun północny)

padnie na Pn. Wtedy kładę na szkiełku zapałkę tak, by przechodząc przez oś igły, tj. przez środek kompasu, pokryła kreskę oznaczającą kierunek Pn—W. Teraz celuję w teren, wyszukując w nim odległy przedmiot (drzewo, chata itp.) leżący dokładnie w przedłużeniu zapałki i ruszam na niego (rys. 10). Doszedłszy doń, powtarzam czynność, szukając w ten sam sposób drugiego punktu na linii mego marszu itd.



Rys. 10.

Jeżeli w czasie marszu zniknie mi cel z oczu z powodu konfiguracji terenu, to nie wpłynie to na zmianę kierunku marszu, jeżeli tylko trzymając przez ten czas nastawiony kompas, tj. bacząc nań ciągle, by z tego kierunku nie zboczyć, będę stale szedł w kierunku zapałki, tj. kreski Pn—W.

W razie napotkania przeszkody (np. bagna) zapamiętuję jakiś widoczny punkt terenu, leżący na linii marszu poza przeszkodą, a po obejściu jej dochodzę do niego i ruszam dalej na przełaj.

(Ten kąt, który jest zawarty między igłą magnesową a kierunkiem na dowolny punkt terenu, odczytywany n a p r a w o od południka magnetycznego (w danym wypadku kąt między Pn a Pn—W = 45°), nazywa się k ą t e m k i e r u n k o w y m l u b a z y m u t e m.

Orientujemy się co do kierunku marszu według azymutu podczas marszu przez wielki las i w ogóle wtedy, gdy trudno kierować się na podstawie mapy).

Dla sprawdzenia, czy harcerze idą rzeczywiście w wyznaczonym im kierunku i dla wzbudzenia więk-

szego zainteresowania, można przy pewnym przedmiocie terenu — leżącym dokładnie na linii wyznaczonego kierunku — umieścić jednego harcerza w ukryciu. Okaże się potem, kto najmniej a kto najwięcej zboczył od właściwego kierunku. W tym wypadku ruszają w drogę harcerze oddzielnie, w pewnych odstępach czasu.

b) Zamiast kładzenia zapałki na kompasie można wycelować na punkt, do którego mam zdążać, linię Pn—Pd, wyrysowaną na dnie kompasu, a ponieważ na tym mamy podziałkę w stopniach (od 1°—360°), wystarczy odjąć od 360° kąt, wskazany przez północny biegun igły. Otrzymany azymut danego punktu



Rys. 11.



Rys. 12.

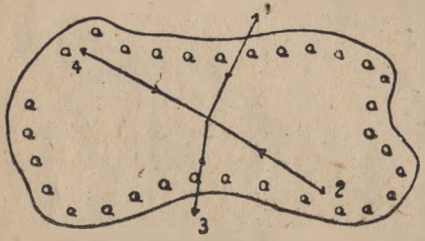
(w rys. 11 igła) wskazuje 315°, czyli azymut wynosi 360°—315° = 45°, jak powyżej pod a).

Jeżeli podziałka na stopnie umieszczona jest w kierunku odwrotnym, tj. na lewo a nie na prawo od Pn (rys. 12), mogę odczytać kąt kierunkowy wprost z busoli po wycelowaniu na punkt w terenie linii Pn—Pd (w danym wypadku 45°). Wystarczy zatem

celować jak pod a), lecz zamiast zapałką — linią Pn—Pd uważając, by igła padała na 45° (w pierwszym wypadku na 315°), gdyż miałem iść w kierunku Pn—W [1]).

5. W lesie z kompasem

a) W nieprzejrzystym terenie, a więc np. w środku lasu, wbija się chorągiewkę. Z tego punktu rozchodzą się harcerze pojedynczo lub parami, z busolą w ręku, w różne strony świata, każdy pod innym kątem kierunkowym (p. wyżej). Tak mają iść przez 5—15 minut na przełaj, zachowując ściśle pierwotny kierunek. Po upływie tego czasu zawracają i idą z powrotem dokładnie w odwrotnym kierunku, a więc do miejsca wymarszu. Zastępowy usuwa tymczasem chorągiewkę, robi w miejscu, w którym ona tkwiła, znak sobie tylko wiadomy, a sam staje w innym miejscu. Po skończeniu marszu następuje sprawdzenie, który harcerz wykazuje najmniejsze odchylenie od nakazanego mu kierunku marszu. Nie będzie błędem, gdy wracający harcerz nie dojdzie do zrobionego znaku (lub go minie), teren bowiem może



Rys. 13.

[1]) Wszelkie zadania orientacyjne (między innymi wyznaczanie kąta kierunkowego) o wiele łatwiej wykonać przy pomocy nie zwykłego kompasu, lecz busoli, która ma podziałkę w odwrotnym kierunku, ruchomą tarczę, celowniki itp. ulepszenia. Kompas jest niepewny i trudniejszy w użyciu.

być spadzisty, powrót zatem pod górę trwać będzie dłużej, błędem natomiast będzie większe odchylenie od kierunku marszu.

Urozmaiceniem i poniekąd rozszerzeniem ćwiczenia będzie dodatek, że w czasie marszu kładzie się kartki z numerami w łatwych do zapamiętania punktach drogi, a podczas powrotu je się zbiera. Można przy tym w jedną stronę iść z busolą w ręku, a wracać li tylko orientując się obrazem drogi i zbierając kartki. W tym ostatnim wypadku byłoby raczej wskazane wyprawić harcerzy z polany leśnej, na którą mają powrócić, aniżeli, jak poprzednio, z jednego punktu.

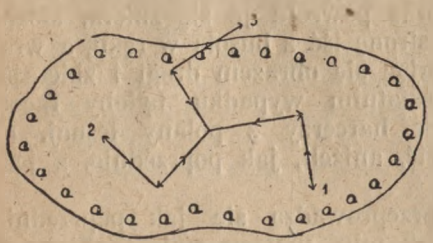
b) Ćwiczenie przeprowadza się jak poprzednie, lecz harcerz po 3—5 min. marszu zmienia kierunek o 45°, ew. o 90° (np. kierunek wschodni na północno-wschodni, ew. na północny) i w tym nowym kierunku idzie przez dalsze 3—5 minut. Tą samą drogą ma powrócić do punktu wymarszu, po czym następuje ocena błędów.

Przypuśćmy, że harcerze rozchodzą się pod kątami kierunkowymi 45°—110°—225°, wycelowując na punkty, do których zdążają, linię Pn—Pd (jak w ćw. Nr 4 b) i że po upływie 5 minut mają iść dalej, zmieniając kierunek o 90° na prawo. W takim razie w miejscu zmiany kierunku — nb. jeżeli kompas ma podziałkę na stopnie na lewo — dodają po 90° i pierwszy nastawia igłę na 135° (45+90), drugi na 200° (110+90), trzeci na 315° (225+90). To są azymuty dla ich nowych kierunków.

Jeżeli zaś podziałka kompasu jest umieszczona na prawo, to odejmują po 90° i pierwszy, mając pierwotnie igłę nastawioną na 315° (azymut: 360—315 = 45° p. rys. 12), nastawia ją na 225° (315—90 = 225), drugi z 250° (azymut: 360—250 = 110°)

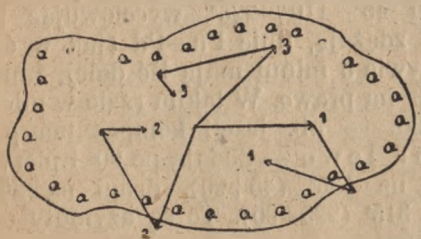
na 160° (250—90 = 160), trzeci z 135° (azymut: 360—135 = 225°) na 45°; przy tych nowych azymutach wszyscy trzej idą dalej w kierunku linii Pn—Pd jak w ćw. Nr 4 b.

Tu już nie tylko kompas będzie pomocny. Harcerze używać będą środków ułatwiających orientację, tj. zapamiętywać charakterystyczne szczegóły mijanej drogi, szczególnie w miejscu załamania się drogi, np. złamane drzewo, znaczny głaz, wyrwę, chatę itp. Rzeczy te oglądać będą po ich minięciu, gdyż inaczej przedstawiają się one ze strony przeciwnej. Jednym słowem, i obserwacja, i orientowanie się na całej linii.



Rys. 14.

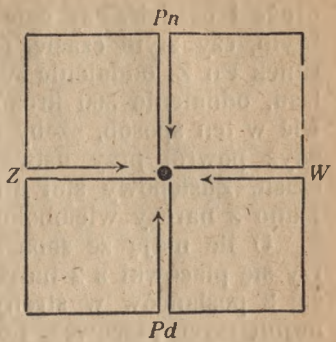
Pewną odmianę ćwiczenia stanowić będzie jego forma poprzednio podana. W miejscu załamania się drogi należy zrobić znak orientacyjny dla ułatwienia powrotu.



Rys. 15.

c) Różnica między tym ćwiczeniem a poprzednim polega na tym, że po marszu w dwóch kierunkach harcerz nie wraca tą samą, lecz najbliższą drogą do punktu wymarszu. Droga załamuje się przeto dwukrotnie. Z początku daje się za-

sadnicze, więc łatwe kierunki jak w rys. 16 — potem kąty kierunkowe, jak w rys. 10. Tak tutaj, jak i w ćwiczeniu pod b) należy w miejscach zmiany kierunku postawić pomocników, którzy będą pomocni przy ustalaniu nowej drogi marszu.



Rys. 16.

Ostatnie ćwiczenie jest trudniejsze i można je przerabiać tylko wtedy, gdy poprzednie dwa idą składnie. Powyższe ćwiczenia trudniej wykonać w czasie zmroku, co jednak należy próbować.

6. W poszukiwaniu gońca

Na podstawie mapy rozstawia się harcerzy w różnych punktach terenu, oddalonych od siebie o kilkaset kroków. Stanowisko każdego jest reszcie nieznane. Jeden staje np. przy skrzyżowaniu dróg, drugi przy moście, trzeci w wąwozie, na skraju lasu, pod samotnym drzewem itp. Każdy ma swój numer, który powinien zapamiętać.

Jeden pozostaje przy zastępowym i ten zostaje wysłany do harcerza Nr 1, przy czym dostaje objaśnienie, gdzie go ma szukać, a nadto pisemne rozkazy dla wszystkich rozstawionych gońców. Wysłany wręcza te rozkazy harcerzowi Nr 1. Ten czyta rozkaz dla niego przeznaczony i na jego podstawie szuka Nr 2 i wręcza mu resztę rozkazów. Nr 2 szuka Nr 3 itd., a ostatni szuka zastępowego. Pytanie: o jakim czasie przyjdzie ostatni harcerz? Z mapy można obliczyć

drogę i osądzić, czy całe ćwiczenie odbyło się w dobrym, czy złym czasie. (Rozkazy są krótkie, np. kierunek Pn Z, oddalenie 300 kroków, poł. wschodni skraj lasu, oddalenie 300 kroków). Harcerzy należy rozstawić w ten sposób, ażeby tworzyli zamknięty wielobok, gdyż powrót przy ustawieniu w linii zabiera wiele czasu. Zastępowy stoi albo w pośrodku, albo tworzy jedno z naroży wieloboku.

O ile mają ze sobą zawodniczyć 2 zastępy, tworzy się placówki z 2 harcerzy (biały i czerwony), a śle się 2 posłańców w strony przeciwne z rozkazami do najbliższych placówek. Rozkazy te są rzeczywiście odmienne. Wygrywa ten zastęp, który spełni zadanie w krótszym czasie.

7. W ukryciu do znikającego celu

Wskaż zastępowi daleki a nie zanadto wybitny, a z drugiej strony nie nazbyt trudny do rozpoznania i odnalezienia przedmiot terenu. Pozwól go obserwować przez chwilę dla ustalenia jego położenia względem innych wybitnych przedmiotów, a potem każ dotrzeć do niego dowolną drogą i to, o ile się da, w ukryciu. A wybierz taki przedmiot w nieznanym a przynajmniej mało znanym terenie, który znikać będzie z oczu w czasie pochodu. Utrudnisz ćwiczenie, jeżeli kazesz naprzód iść przez 5—10 minut w pewnym kierunku, a dopiero po tym czasie zawrócić na poszukiwanie wskazanego przedmiotu.

Po zaobserwowaniu położenia przedmiotu względem innych okolicznych zastęp będzie musiał ustawicznie rozglądać się i orientować szczególnie wtedy, jeśli zajdzie z innej strony, niż wyruszył, bo wówczas cała konfiguracja terenu inaczej mu będzie się przedstawiać — będzie krążył wokół, aż w końcu dojdzie do

celu. Idąc z zastępem, musisz kontrolować jego drogę, tj. wymagać, ażeby posuwał się w ukryciu. Właśnie to przystosowanie marszu do ukształtowania terenu utrudnia znalezienie szukanego przedmiotu.

Takie wypadki zachodzą często przy wysyłce patrolu na wywiady, gdy brak zastępowi mapy, gdy musi schodzić z drogi nieprzyjacielskim oddziałom, gdy musi unikać zamieszkałych miejsc itp.

8. Tą samą drogą z powrotem

Ćwiczenie to odbywa się w nieznanym terenie, a przynajmniej nie wolno używać dróg znanych. Zastęp wie, że po przejściu pewnej przestrzeni, np. kilku kilometrów i po kilkakrotnej zmianie kierunku marszu ma powrócić na miejsce wymarszu dokładnie tą samą drogą, którą przeszedł. Wobec tego każdy harcerz stara się podczas marszu zapamiętać wybitne szczegóły przebywanej drogi, np. charakterystyczny głaz, zaporę leśną, złamane drzewo, komin fabryczny, widziany z pewnego punktu itp., oraz ogląda się często, ażeby je i po przejściu zaobserwować, gdyż przedmioty te inaczej się przedstawiają ze strony przeciwnej. Nawet w lesie można zapamiętać drogę, zwracając uwagę na ukształtowanie terenu, na przebieg wądołów i wzniesień terenu.

W czasie marszu umieszcza zastępowy w różnych punktach, to pod kamieniem, to w dziupli drzewa itp., numerowane kartki z nazwiskami harcerzy. Po przyjściu do celu wysyła się harcerzy z powrotem każdego z osobna w kilkuminutowych odstępach czasu, i każdy musi przynieść do miejsca wymarszu wszystkie swoje kartki na dowód, że marsz odbył tą samą drogą, którą szedł poprzednio.

Za drugim razem ćwiczenie się utrudnia przez to, że powrót utrzymuje się w tajemnicy przed zastępem, zapowiada go się zatem dopiero po przyjściu do celu.

Mniej wyrobionym pozwala się znaczyć drogę w sposób nie bijący w oczy i to tylko gdzieniegdzie, np. na rozstajnych drogach. Może również cały zastęp razem powracać (jeden prowadzi), a w takim razie kartek się nie rozmieszcza.

9. Najkrótszą drogą z powrotem

a) Kierownik oznacza swe stanowisko chorągwią i rozsyła kilka zastępów w różnych kierunkach z poleceniem wysyłania w określonych odstępach czasu harcerzy z fikcyjnymi raportami, tj. jedynie z kartką, na której zaznaczono liczbę porządkową raportu, miejsce wysyłki (podług mapy) i godzinę, o której gońca wyprawiono. Każdemu gońcowi wskazuje się kierunek, w którym ma szukać kierownika. Winien on iść najbliższą drogą. Gdy nadejdzie, kierownik zapisuje mu na kartce godzinę przybycia dla późniejszego sprawdzenia, kto powrócił w dobrym czasie.

Zastęp nie powinien iść stale w tym samym kierunku, lecz kilkakrotnie go zmieniać. Ćwiczenie powinno się odbywać po raz pierwszy w dzień słoneczny dla ułatwienia orientacji, w każdym razie w nieznanym lub mało znanym terenie. Nie należy przy tym zapominać o wyznaczeniu miejsca zbiórki dla ew. zbłąkanych.

Ćwiczenie utrudni się, jeżeli kierownik nie pozostanie w miejscu, lecz ruszy po pewnym czasie do innego punktu. O drodze swego marszu i miejscu, do którego zdąża, musi on objaśnić odchodzące zastępy (ew. zastęp).

b) W dzień pochmurny, gdy wykluczona jest orientacja według słońca, a także bez busoli i mapy, prowadzę zastęp w nieznanym terenie przez pole, las, wąwozy, wertepy, w wielu zygzakach, wiodę go po różnych drogach i drożynach, ciągle zmieniając kierunek marszu. Kręcę się niejako w koło. Po pewnym czasie rozkaz: wrócić najbliższą drogą (a więc najprostszą linią) do punktu wymarszu. Niewyrobieni harcerze rozejdą się wtedy w cztery strony świata! Nie zapominać przy tym o wyznaczeniu miejsca zbiórki (wybitny, łatwo wpadający w oko przedmiot terenu).

Ćwiczenie to można też inaczej ułożyć. Oto z powrotem prowadzi jeden wyznaczony harcerz, a kierownik z mapą w ręku kontroluje jego drogę, zupełnie go nie poprawiając. Gdy pierwszy na dobre się zabłąka i idzie niejako po omacku, bierze się na przewodnika drugiego z kolei itd., aż wreszcie jeden doprowadzi do celu. Można też pozwolić na używanie busoli podczas marszu.

10. Etapami do celu

Zastęp rusza za zastępem co 10 minut. Droga zręcznie ułożona prowadzi przez skały, rowy, płoty, krzaki, las itp., jednym słowem, przez rozmaity teren, ale na niewielkiej przestrzeni najwyżej kilku kilometrów. Każdy zastęp ma drogę dokładnie wyznaczoną na mapie, a może lepiej na pobieżnym szkicu, na którym zaznaczono także poszczególne etapy drogi, gdzie każdy zastęp ma się przez 2 (3) minuty zatrzymać. Który zastęp przyjdzie w najkrótszym czasie do mety, oznaczonej chorągiewką? Na każdym etapie jest obecny bezstronny, który stwierdza przybycie zastępu i kontroluje długość odpoczynku. Inni rozmieszczeni w miejscach, skąd ma się przegląd okolicy, kontrolują

marsz. Biegać bowiem nie wolno pod groźbą zdyskwalifikowania.

Jeżeli droga jest krótsza, można nie robić postojów na etapach, ale wtedy każdy zastęp musi złożyć na każdym etapie wręczone mu poprzednio skrawki kolorowego papieru na miejscu bardzo widocznym, a to na dowód, że tam był. Za ostatnim zastępem idzie kierownik i zbiera kontrolne papierki.

Ponieważ nie idzie tu o zwyczajny wyścig, lecz raczej o szybkie orientowanie się przy wyszukiwaniu etapów, można ćwiczenie nieco odmienić, a mianowicie nie wręczać zastępowi szkicu, tylko dać mu ustne objaśnienie, gdzie ma szukać pierwszego etapu (np. kapliczka w kierunku Pn Z) i że tam pod kamieniem (np. oznaczonym krzyżem) znajdzie objaśnienie, gdzie leży drugi etap itd. Objaśnienia te należy zostawić dla następnego zastępu, co powinno być wyraźnie nakazane. Kto wie, czy ta forma ćwiczenia nie jest lepsza.

Ćwiczenie powinno się odbywać w mało znanym terenie.

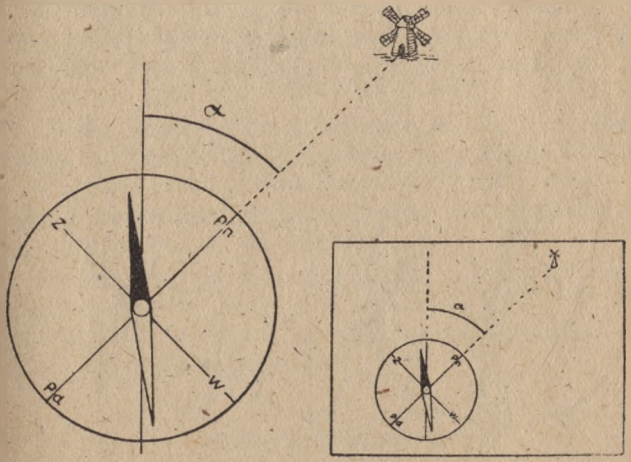
11. Po linii kierunkowej

Oznaczony na mapie kierunek można przy pomocy kompasu (busoli) przenieść w teren:

Znajdź na mapie wybitny przedmiot terenu, np. krzyż, most itp., i oblicz kąt, o jaki zbacza jego linia kierunkowa (tj. linia, łącząca twe stanowisko na mapie z owym przedmiotem) od kierunku igły magnetycznej (kąt kierunkowy, azymut p. str. 54).

a) Zorientuj mianowicie mapę i połącz linią prostą swe stanowisko na mapie ze znakiem wiatraka, do którego masz dojść. Potem ustaw na niej kompas i to tak, by linia Pn—Pd pokryła wyrysowaną linię (Pn w kierunku marszu!) i odczytaj na nim

kąt, zawarty między tą linią a północnym biegunem igły magnetycznej. Jeżeli teraz w terenie położę kompas poziomo na dłoni (znak Pn zwrócony na zewnątrz) i będę się obracał tak długo, dopóki północny biegun igły nie padnie na odczytany poprzednio kąt (α), to linia Pn—Pd wskaże mi kierunek, który w pro-

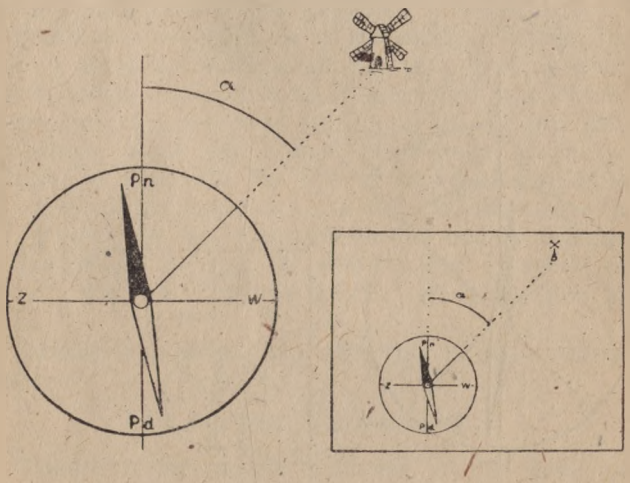


Rys. 17.

stej linii doprowadzi mnie do poszukiwanego wiatraka (rys. 17). W czasie marszu postępuję w sposób, opisany przy ćw. Nr 4 a lub b.

b) Można także postąpić w inny sposób, przy którym nie zachodzi potrzeba orientowania mapy. Oto ustawia się na niej busolę tak, by linia Pn—Pd na tarczy busoli była równoległa do bocznej krawędzi mapy. Teraz odczytuję tę kreskę (stopień) podziałki na tarczy, która połączona ze środkiem busoli będzie

równoległa do kierunku oznaczonego na mapie (tj. kierunku łączącego moje stanowisko ze znakiem przedmiotu, do którego mam zdążać). Kierunek ten przenoszę teraz w teren: oto obracam się z busolą tak długo, dopóki linia Pn—Pd nie zgodzi się z kierunkiem igły magnetycznej (przy czym uwzględniam de-



Rys. 18.

klinację). Wówczas prosta, idąca ze środka busoli przez odczytany poprzednio stopień (kreskę), wskaże mi kierunek na przedmiot szukany w terenie.

Czas marszu ma wynosić np. pół godziny, tj. tyle, ile według twego obliczenia potrzeba na dotarcie do owego wiatraka.

Sam idź za zastępem i po ½-godzinnym marszu ew. gdy dotrze w okolicę wiatraka, zatrzymaj zastęj i wskaż, o ile zboczył od nakazanego kierunku.

Jeżeli zastęp musi z powodu przeszkody terenowej zboczyć chwilowo z obranego kierunku, powinien oczywiście po jej obejściu nawrócić do tego punktu, który sobie poprzednio, natrafiwszy na przeszkodę, jako pośredni w kierunku marszu wytyczył i stąd dalej pod pierwotnym kątem maszerować.

Prawdziwą satysfakcję sprawi harcerzom dojście w nieznanym terenie do wyznaczonego punktu. Przy dokładnym obliczeniu kąta i przy skrupulatnym przestrzeganiu kierunku popełniony błąd może być bardzo mały.

Jeżeli harcerze mają wprawę w używaniu busoli, można im nie podawać punktu, do którego winni dotrzeć; jeżeli bowiem będzie im znany, a z daleka widoczny, niejeden będzie ku niemu mimowolnie skręcał, gdy go dojrzy na horyzoncie.

Jeżeli jest do rozporządzenia większa liczba busoli, może każdy harcerz iść na własną rękę, a wtedy zobaczy się, kto szedł w najlepszym kierunku. Ćwiczenie to jest bardzo dobre.

12. Odnajdywanie drogi

Rozłóż mapę, narysuj na niej ołówkiem bardzo dokładnie drogę, którą ma zastęp przebyć, poprowadź ją częścią przez szosę, potem przez las, łąkę, most itp., i oznacz punkt, do którego ma zastęp dotrzeć. Tę drogę na mapie obserwuje zastęp przez kilka minut, a potem wyrusza, ale już bez mapy. Przez każdy odcinek drogi prowadzi inny harcerz, a każdy znaczy przebytą drogę kredą, gałązkami, kamieniami itp. Po przybyciu na miejsce i po postoju wraca się tą samą drogą, ale już z mapą w ręku i stwierdza, gdzie były zboczenia od nakazanej drogi. (Każdy utrwala sobie

w pamięci przy czytaniu mapy obraz całej drogi, dzieląc ją sobie na odcinki, np. szosą na Z do kapliczki — ścieżką przez pole na Pn do mostu — na komin fabryczny aż do lasu — przesiekiem na Pn W itd.).

Może lepsza jest taka odmiana tego ćwiczenia, że każdy harcerz zastępu przechodzi całą wyznaczoną trasę, znacząc ją swoimi znakami a nie tylko jej odcinek. W tym wypadku wypuszcza się harcerzy w takich odstępach czasu, by każdy szedł samodzielnie, nie za poprzednim. Nie można przy tej odmianie wypuszczać wszystkich równocześnie, bo wtedy mniej pewni siebie będą iść bezmyślnie za lepiej wyćwiczonymi.

Ćwiczenie to jest poniekąd odwrotne do ćwiczenia z pod l. 47 b. Tutaj utrwala się w pamięci wygląd drogi na mapie i ważne przedmioty pobocznego terenu, a odnajduje się ją w terenie, tam pamięta się drogę w terenie, a potem szkicuje się ją z pamięci.

13. Na wywiad dowolną drogą

Zastępowy wskazuje na mapie każdemu harcerzowi punkt, który ma w terenie wynaleźć i wywiad, jaki ma z jego okolicy przynieść. Np. zbadanie szybkości prądu rzeki i jej szerokości, opis pobliskiego lasku, widzialność wybitnych przedmiotów terenu z oznaczonego punktu itp. Każdy harcerz otrzymuje inne zadanie. Wszyscy wczytują się w mapę przez kilka minut, śledzą drogę, którą mają ruszyć i starają się ją zapamiętać, a potem każdy szuka swego punktu bez pomocy mapy (można pozwolić na użycie busoli).

Odległość dla wszystkich powinna być mniej więcej jednakowa, podobnie i samo zadanie powinno im zająć taki sam czas. Kto przyniesie pisemny wywiad

w określonym czasie? (Należy powrócić bez względu na ukończenie zadania). Ścisłość wywiadu należy sprawdzić. Całe zadanie powinno się odbyć w mniej znanym terenie.

14. Za szkicem drogi — do kryjówki

Ćwiczenie odbywa się w mało znanym terenie. Z oznaczonego punktu terenu rusza jeden zastęp i po ½ godzinnej drodze ukrywa się w terenie. Podczas marszu wykonywa się szkic drogi[1]), który dostarcza drugiemu zastępowi. Drugi zastęp ma na podstawie tego szkicu odnaleźć pierwszy w określonym czasie.

Szkic sporządza się bez mapy, nie mogą w nim widnieć nazwy miejscowości. Podczas poszukiwania nie wolno również korzystać z mapy, wypytywać się przechodniów ani wysyłać pojedynczych harcerzy dla przeszukania terenu. Oczywiście kryjówka nie może być w głębokim lesie. Harcerz mający szkic powinien uważać, żeby kierunkiem swego marszu nie zdradzić kierunku, w jakim się kryjówka znajduje.

15. Czy znajdziesz?

Zastęp harcerski, i to każdy harcerz z osobna, ma wyszukać jakiś przedmiot terenu na oznaczonej z góry przestrzeni kilku kilometrów kwadratowych. Niech to będzie chata, loch, zagajnik, stos belek itp. W celu zmuszenia zwiadowcy do orientowania się według stron świata dodaj, że ów przedmiot leży

[1]) Wszystkie gry, przy których stosuje się szkicowanie, powinno poprzedzić zaznajomienie harcerzy ze sposobami sporządzania szkiców i pewne praktyczne ćwiczenia w terenie w tym kierunku. (Przyp. aut.).

w kierunku PnW od przydrożnego krzyża, inny w kierunku PdPdZ od drzewa samotnie stojącego itp. Wskazówki te powinny być ścisłe na podstawie naocznego stwierdzenia rzeczy lub na podstawie mapy.

Każdy ma swój przedmiot wyszukać, dobrze go obejrzeć, zapamiętać jego charakterystyczne cechy i naszkicować jego położenie względem stron świata i najbliższych okolicznych przedmiotów. Na miejscu zbiórki porównuje się szkice i wskazuje błędy. Można oznaczyć z góry czas poszukiwań.

Wyobraźmy sobie teraz, że rozkaz zawiera mały dodatek: «teren zajęty jest przez patrole nieprzyjacielskie» — i wyślijmy wcześnie zastęp czerwony z rozkazem, ażeby w razie spostrzeżenia zwiadowcy białego, który rekognoskuje okolicę, nie dopuścił do tego, spędzając go ze stanowiska, i ew. wziął go do niewoli — a całe ćwiczenie nie tylko inaczej się ukształtuje, ale, stawiając wielkie trudności białym, zmusi do zmiany postępowania.

Każdy biały będzie musiał wyszukiwać swój przedmiot niepostrzeżenie, ostrożnie do niego podchodzić i ciągle badać czujnym okiem okolicę, ażeby nie wpaść w pułapkę i równie ostrożnie wracać po spełnieniu zadania.

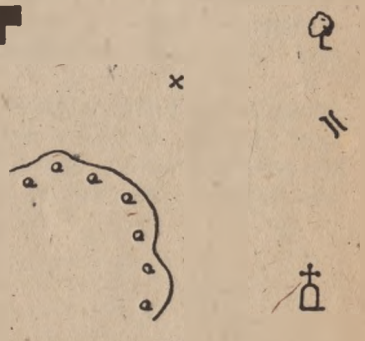
Można dodać prawidło, że czerwoni muszą działać razem i nie wolno im rozsypywać się dla działania każdego na własną rękę — należy też określić z góry sposób brania do niewoli, czy to przez obwołanie z oddalenia 10—15 kroków, czy też przez dotknięcie ręką, ew. zerwanie włóczki z ramienia.

Mamy przykład, jak mały na pozór dodatek może z gruntu zmienić charakter ćwiczenia. Można go stosować w całym szeregu innych ćwiczeń, rozszerzając przez to niepomiernie ich zasób.

16. Z pobieżnym szkicem w ręku

Harcerze otrzymują szkic pewnej okolicy, na którym wyrysowano tylko kilka ważniejszych punktów orientacyjnych i oznaczono kierunek północny. Każdy ma w swym szkicu jeden punkt zaznaczony krzyżykiem, który ma odnaleźć przy pomocy busoli i na nim się zatrzymać. Zastępowy sprawdza przy pomocy mapy, czy każdy we właściwym punkcie się znajduje.

Przy wymarszu otrzymują wszyscy tylko wiadomość, że szukany odcinek terenu znajduje się np. w kierunku Z, a jeśli się chce zadanie ułatwić, to podaje się nadto (np. 3—5 km) albo czas, w jakim się do niego dotrze.



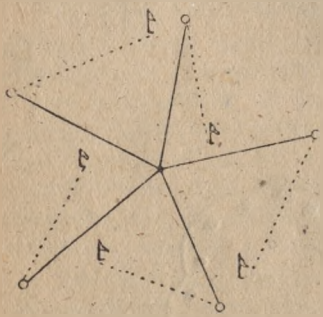
Rys. 19.

Urozmaici się ćwiczenie, dodając zadanie, ażeby szkic uzupełnić wrysowaniem weń jeszcze kilku wybitnych przedmiotów terenu, których miejsce należy ustalić przy pomocy busoli tak, ażeby szkic przedstawiał teraz w całości pewną wartość. Harcerze muszą zatem naprzód wyszukać teren, przedstawiony w szkicu, a potem ustawicznie się orientować co do stron świata, ażeby nowe szczegóły w dobrym miejscu w szkicu umieścić.

Można i tu — jak przy poprzednim ćwiczeniu — dodać zastęp nieprzyjacielski.

17. Po róży wiatrów

W terenie częściowo pokrytym rozmieszczam 5—10 małych chorągiewek z różnobarwnej bibuły. Sterczą one z ziemi na kilkanaście centymetrów. Na każdą chorągiewkę wyznaczam 1—2 harcerzy a każdemu z nich podaję barwę chorągiewki, którą ma odnaleźć i dokładnie miejsce na mapie, gdzie ona się znajduje. Każdy «wczytuje się» w mapę, tj. rozpatruje drogę, którą ma podążyć do swej chorągiewki, by drogi nie zmylić, po czym idzie na poszukiwanie. Droga ta może wynosić od 500—1500 kroków. Kto odszuka swą chorągiewkę, znajdzie też i małe pudełeczko, leżące przy niej, a w nim kartkę, podającą kąt kierunkowy (azymut), pod jakim ma iść dalej do właściwego celu, i odległość, w jakiej ten cel się znajduje (100—300 kroków). Celem tym jest druga chorągiewka tej samej wysokości i barwy, co pierwsza. Kto (ew. która dwójka) wróci z jedną chorągiewką, a kto — co jest właściwym zadaniem — przyniesie obie? (Rys. 20).



Rys. 20.

Ażeby zabawa się udała, musi kierownik przede wszystkim poumieszczać pierwsze chorągiewki w takich miejscach, które dadzą się oznaczyć z pewną dokładnością na mapie, a następnie po zatknięciu każdej iść dalej ściśle podaną na kartce linią kierunkową (tj. pod podanym kątem kierunkowym) i dokładnie w podanej odległości umieścić drugą chorą-

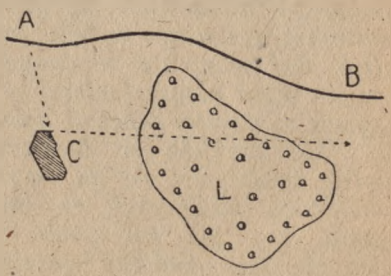
giewkę. Te powinny być dla wszystkich jednakowo widoczne.

Jeżeli komu nie uda się znaleźć za pierwszym marszem drugiej chorągiewki, powinien wrócić do pierwszej i jeszcze raz podążać pod podanym kątem, a nie szukać chorągiewki bezmyślnie wokoło. Nie należy zatem zabierać pierwszej chorągiewki, dopóki się drugiej nie znajdzie.

18. Szukanie maszerującego oddziału

a) W ćwiczeniu tym idzie o wyszukanie własnego oddziału, który maszeruje w pewnym oznaczonym, a patrolowi wywiadowczemu wiadomym kierunku.

Ów maszerujący oddział przedstawia jeden zastęp harcerski, a drugi patrol wywiadowczy. Oddział maszeruje np. drogą A—B, a patrol zostaje wysłany do C z poleceniem sprawdzenia, czy tam znajduje się nieprzyjaciel, a potem do L dla przeszukania lasku. Z obu miejsc mają gońcy przynieść wiadomości posuwającemu się drogą oddziałowi.



Rys. 21.

Każdy goniec po spełnieniu swego zadania rusza w kierunku, w którym najprawdopodobniej natknie się na maszerujący oddział i orientuje się, ażeby drogi nie zmylić. Jeżeli trafi na oddział to dobrze, jeżeli nie, to albo na podstawie wywiadów u przechodniów, albo śla-

dów na drodze, którą się miał oddział posuwać (może z góry umówionych i zrobionych umyślnie po drodze), albo śledząc okolicę z wyniosłego punktu itp., dojdzie do wniosku, że oddział już przeszedł lub że dopiero nadejdzie i albo go dogania, albo na niego czeka.

Szerokie pole i do pilnej obserwacji, i orientowania się, a trzeba liczyć tylko na własny spryt i własne siły.

Czas, w jakim nadszedł meldunek (wobec zapisania w nim miejsca i godziny wysyłki), pozwoli wyciągnąć wniosek, czy rzecz dobrze została spełniona, czy nie, i daje sposobność przy późniejszym oglądnięciu terenu (ew. na podstawie mapy) do pouczającego omówienia zachowania się gońca i dania odpowiednich wskazówek na przyszłość.

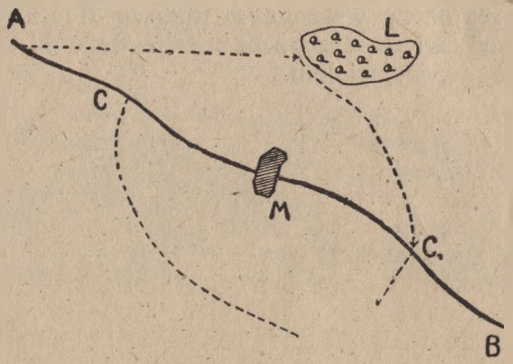
Oba zastępy schodzą się następnie w wyznaczonym miejscu postoju.

b) Dodajmy do poprzedniego ćwiczenia małą odmianę, a mianowicie, że główny oddział bez wiedzy patrolu wysłanego w bok zmienił kierunek marszu (np. na podstawie wiadomości, że pierwotna droga zajęta przez nieprzyjaciela) — a wyjdzie z tego nowa sytuacja, dająca gońcowi pole do popisu.

Nie znajdzie on bowiem swego oddziału tam, gdzie spodziewał się go zastać, brak mu przy tym wszelkich wskazówek, czy oddział jeszcze nie nadszedł, czy już ów punkt minął, i musi polegać jedynie na własnym sprycie i na własnym zmyśle orientacyjnym, aby rozkaz spełnić i raport doręczyć.

Jeżeli zaś na drodze marszu głównego oddziału faktycznie został umieszczony jakiś nieprzyjacielski oddziałek, który zmusił maszerujący oddział do zboczenia od pierwotnego kierunku marszu — to przez

to trudności i dla gońca, i dla patrolu, wysłanego na zwiady, a obecnie odciętego, wzmogą się dziesięciokrotnie. Nie tylko bowiem będzie szło o doręczenie raportów i znalezienie własnego oddziału, o samodzielne orientowanie się w terenie, ale i o przedarcie się przez nieprzyjaciela, któremu zależy na przejęciu raportów. Musi to zrobić i goniec, i cały patrol wywiadowczy.



Rys. 22.

Np. czerwoni otrzymują rozkaz obsadzenia punktu M i L, ujęcia napotkanego gońca, zdążającego ku B, i niedopuszczenia, ew. utrudnienia, przedarcia się patrolu wywiadowczego w tym kierunku.

Oddział białych posuwa się drogą A—B i ma rozkaz schodzenia z drogi napotkanym patrolom nieprzyjacielskim. Wyszedłszy z A, wysyła zwiadowców ku laskowi L i do punktu M. Otrzymawszy wiadomość o tym, że w M znajdują się czerwoni, zbacza mniej więcej w punkcie C z pierwotnego kierunku, ażeby obejść zagrożony teren.

Tymczasem spod lasku L. (dokąd został wysłany patrol wywiadowczy) śle patrol gońca z doniesieniem w kierunku mniej więcej C_1 w przypuszczeniu (bo taką miał wiadomość), że oddział główny posuwa się nadal drogą A—B. Goniec musi się przedrzeć przez linię nieprzyjacielską, a jeśli mu się to uda, nie znajduje oddziału i musi sobie dobrze głowy nałamać, nim go odszuka i raport doręczy. Za nim przedziera się patrol czy to w grupie, czy też w rozsypce, ażeby się potem zebrać na wskazanym miejscu zbiórki.

Przed ćwiczeniem trzeba ustalić warunki ew. spotkania z nieprzyjacielem.

WZROK — SPOSTRZEGAWCZOŚĆ



Rys. 23.

Krótkowzroczność jest najwięcej rozpowszechnioną chorobą wieku szkolnego. Przy większych wymaganiach wzrokowych rośnie liczba krótkowidzów, więc też im wyższa klasa, tym ich jest więcej. Nie brak ich w mieście, nie brak na wsi. Krótkowzroczność wywołują przede wszystkim warunki, w jakich młodzież spędza długie godziny czy to w szkole, czy przy warsztacie lub w domu. Mianowicie praca o zmroku, niedostateczne oświetlenie pola pracy, zbyt małe oddalenie książki, zeszytu itp. od oka, a nawet trzymanie ich przez dłuższy czas choćby nie w za małej, lecz w każdym razie bliskiej odległości, tę wadę albo wywołują, albo ją potęgują. Lecz są i inne przy-

czyny tego stanu, a mianowicie niećwiczenie oka, tj. nierozszerzanie granic jego bystrości. Jak inne narządy można przez umiejętne ćwiczenia udoskonalić, tj. rozszerzyć granice ich sprawności, tak samo można i oko wyćwiczyć, czyli spotęgować jego bystrość. Tymczasem młodzieży miejskiej brak do tego sposobności. W szkole lub w domu wzrok tkwi na przedmiocie pracy albo zatrzyma się na ścianie pokoju, na ulicy patrzy na twarze przechodniów, a im większy ruch, tym więcej trzeba skupiać wzrok na przedmiotach bliskich, prawie nie ma sposobności zatrzymania wzroku gdzieś na bardzo oddalonym przedmiocie i spłaszczenia tym samym soczewki ocznej do tych możliwych granic, w których się jeszcze przedmioty rozróżnia. Oko się do tego przyzwyczaja, granice akomodacji stają się szczupłe i w końcu oko o stale uwypuklanej soczewce poczyna dobrze widzieć tylko w bardzo małym kole, jak oko krótkowidza. u którego promienie od dalekich przedmiotów zbierają się przed siatkówką, zamiast na siatkówce. Powstała zatem «złudna krótkowzroczność» w oku, które nie ma budowy oka krótkowidza, a które w innych warunkach dobrze by widziało w kole stokroć większym. Ostatecznie ta złudna krótkowzroczność może przejść w prawdziwą, tj. stać się wadą stałą.

Doświadczenia wykazały niezbicie, że tę tak często u młodzieży napotykaną «złudną krótkowzroczność», przy której badanie wykazuje normalną budowę oka obok równoczesnego krótkowidztwa, albo się w zupełności traci, albo następuje wielka poprawa dzięki odpowiednim ćwiczeniom wzrokowym, które wywołują spłaszczanie się soczewki ocznej.

Ćwiczenia w terenie, jakikolwiek one mają charakter, czy to jest gra ruchowa, czy zwiady w tej lub innej odmianie, czy ćwiczenia w orientacji, czy zwy-

kła wycieczka itp., wszystkie dają sposobność do bezwiednego ćwiczenia wzroku, bo wzrok, wydobyty z murów miejskich, leci hen w dal, w obce mu zazwyczaj, dalekie horyzonty.

Lecz są poza tym ćwiczenia, którymi planowo ćwiczy się wzrok z jednej strony przez usuwanie nabytej, jeszcze dotychczas złudnej krótkowzroczności, z drugiej zaś przez rozszerzenie granic bystrości wzroku, czyli jego doskonalenie. Te właśnie ćwiczenia są zebrane w tym dziale.

Przy ćwiczeniach wzrokowych, poza zwiększaniem bystrości wzroku, zdobywamy jeszcze rzecz inną, rozwijamy mianowicie w sobie zmysł spostrzegawczy. Uczymy się nie tylko patrzeć, ale i widzieć, tj. spostrzegać wszystko, co się wokół znajduje, zwracać uwagę na to, co bliskie i co dalekie i to zapamiętywać, co więcej, uczymy się zastanawiać nad zaobserwowanym faktem i ze spostrzeżenia wyciągać wnioski, które będą oceną tego, co spostrzegliśmy i wytyczną dla naszego postąpienia.

Takim zmysłem spostrzegawczym, tym prawdziwym zmysłem polowym odznaczają się ludy pierwotne żyjące na łonie przyrody i ludzie, którzy z przyrodą w ustawicznej są styczności. Nic nie ujdzie ich oka, a nieraz drobny, spostrzeżony szczegół daje im podstawę do budowania daleko idących wnioskowań i kieruje ich krokami. Tylko ten będzie prawdziwie dobrym zwiadowcą, kogo uderzy każdy szmer podejrzany, każdy niezwyczajny szczegół w terenie, kto spostrzeże wszystko, bo na wszystko ma oczy otwarte.

Tę czujność w terenie i z niej płynącą pewność siebie należy wyrobić w sobie, a dochodzi się do niej odpowiednimi ćwiczeniami. Ćwiczenia w orientowaniu się w terenie są równocześnie ćwiczeniami rozwi-

jającymi zmysł spostrzegawczy, wyrabia się go też ćwiczeniami wzrokowymi, a korzysta z niego i jeszcze więcej rozwija w czasie zwiadów. Lecz są ćwiczenia, w których na pierwszy plan wybija się obserwacja, gdzie więc ten zmysł przede wszystkim się wyrabia, i te włączono w poniższy rozdział.

19. Widzialność przedmiotów

Podane ćwiczenia oprócz wyrabiania bystrości wzroku i spostrzegawczości mają na celu pouczyć, jak oświetlenie, barwa, tło, wielkość przedmiotu i jego nieruchomość lub ruchomość wpływają na jego widzialność, tj. na łatwiejsze lub trudniejsze jego rozróżnienie.

Dwa zastępy stają naprzeciw siebie z chorągiewkami sygnalizacyjnymi w oddaleniu kilkuset kroków i wystawiają jako cele obserwacyjne kilku harcerzy jednakowego wzrostu, a zawsze wszystkich w tej samej odległości od przeciwnika. Za każdym razem stawiają cele biali, a czerwoni obserwują. Po skończeniu obserwacji następuje umówiony znak chorągiewką, a zastępy zmieniają role.

a) Staje 2 harcerzy, jeden w słońcu, drugi w cieniu; ten drugi jest gorzej widzialny. Z tego wniosek: w czasie zwiadów unikaj stawania w słońcu.

b) Jeden biało okryty staje na bardzo jasnym tle (np. ściana domu) tak, ażeby nie rzucał cienia, drugi na tym samym tle, ale okryty czarno, trzeci czarno okryty na tle zieleni, czwarty i piąty tamże ale jeden w szarozielonym stroju harcerskim, a drugi biało okryty. Każdy uchwyci różnice w wyrazistości celu i wysnuje wniosek, że stawać należy na tle podobnym do stroju, w każdym razie nigdy na tle nieba (np. na szczycie wzgórza).

c) Jeden stoi, drugi klęczy, trzeci leży, wszyscy blisko siebie, jednakowo ubrani i na jednakim tle. Trzeci jest najmniej widzialny, staraj się więc w polrzebie zrobić z siebie cel jak najmniejszy.

d) Na jednakowym tle i w jednakowym ubraniu jeden harcerz stoi lub leży spokojnie, drugi chodzi, klęka itp. Potem obaj znikają i znów się pokazują, lecz pierwszy ukazuje się i znika powoli, a drugi szybko. Wniosek: jeżeli patrzą w twoją stronę, nie ruszaj się, a jeżeli to zrobić musisz, poruszaj się pomału.

20. Marsz w prostym kierunku

Od zatkniętej w ziemię laski zastępowego idą harcerze po kolei w prostym kierunku na oznaczony cel (pień drzewa, krawędź domu itp.). Podczas marszu pomagają sobie w dokładnym utrzymaniu kierunku, wybierając pośrednie punkty (kamyki, grudki ziemi, jasne lub ciemne plamy gruntu itp.), leżące na linii marszu. Po przejściu 100 (ew. 200—400) kroków każdy zatyka laskę w miejscu, w którym stanął. Zastępowy, patrząc przez swą laskę na cel, mierzy wielkość zboczenia od linii marszu; wygrywa ten, kto najmniej zboczył.

Zboczenie mierzy się zawsze z tego samego stanowiska, trzymając linijkę poziomo, przy czym należy ramię wyprostować. Jeżeli harcerze idą kolejno na ten sam cel, to każdy po zmierzeniu zboczenia wyjmuje swą łaskę, gdyż ta mogłaby następnego mylić podczas marszu.

Z początku idzie się na mniejszą, potem na większą odległość (także biegnie), naprzód po równym, a potem po nierównym terenie, lecz zawsze przy stałe widzialnym celu.

21. Wytyczanie prostej busolą

Idzie o wytyczenie prostej linii w pewnym określonym kierunku, np. W—Z. Pierwszy harcerz staje z busolą w ręku twarzą ku zachodowi, drugi idzie według busoli 30—50 kroków w tym kierunku, trzeci dalsze kilkadziesiąt kroków, po czym kryje dwóch poprzednich. Następnie rusza dalej pierwszy harcerz, stając na linii z poprzednimi itd. Linię przedłuża się dowolnie, znacząc prętem lub kamieniem każde opuszczone stanowisko.

W ten sam sposób można wytyczyć linię w potrzebnym kierunku w nocy za pomocą latarek.

22. Gra Kima w terenie

Wszyscy stoją tyłem do terenu, który będzie przedmiotem obserwacji. Oznacza się jego granice na prawo i na lewo wybitnymi, łatwo w oko wpadającymi przedmiotami. («Będziecie obserwować teren na lewo po tor kolejowy, na prawo po rzekę»). Teraz «w tył zwrot» i każdy obserwuje w skupieniu przez 1 minutę. Znowu «w tył zwrot» i każdy pisze odpowiedzi na szereg pytań: «Ile kominów na budynku fabrycznym nad rzeką? — Jakiej barwy domek pod lasem? — Co ma ciekawego na dachu? — Jakie tło kaplicy przy szosie? — Co stoi przy topoli na łące?» itp. Zgadywać nie wolno, każdy daje odpowiedź, o ile daną rzecz zauważył. Licząc punktami dobre odpowiedzi, przekona się zastępowy, kto był najlepszym obserwatorem.

Można podać do obserwacji tylko jeden przedmiot, np. budynek fabryczny, a potem stawia się odpowiednie pytanie: «Ile ma kominów? — Jakie? — Ile okien? — Na jakim tle stoi?» itp. Przy wprawie harcerzy można skracać czas obserwacji.

Zamiast odpowiedzi na pytania można żądać opisu terenu i to z początku bez odwracania się od niego. To rzecz trudniejsza, niż się na pozór wydaje. Zaczyna się od ukształtowania terenu, a potem przechodzi się do opisu przedmiotów. W każdym razie po ćwiczeniu powinno się jeszcze raz oglądnąć teren, ażeby każdy mógł sprawdzić braki w odpowiedziach.

23. Co widzisz?

W czasie marszu na ćwiczenia zadaje zastępowy szereg pytań, np. «Ile krów pasie się na pastwisku? — Ile jest drzew w grupie na łące? — Ile okien w budynku przy szosie? — Ile wybitych szyb? — Ile wagonów w jadącym pociągu? Ilu ludzi pracuje w polu? Ilu z nich bez nakrycia głowy? — Ile kaczek pływa po stawie?» itp. Każdy po krótkiej obserwacji (liczyć do 5 lub 10) zapisuje odpowiedź. Rzecz się sprawdza, a za najlepsze odpowiedzi daje się punkt. Kto po przyjściu do celu wykaże najwięcej uzyskanych punktów? Tego rodzaju zawodnictwo może się odbyć i między dwoma zastępami. Każda odpowiedź dobra liczy się wtedy na korzyść nie harcerza, lecz jego zastępu.

24. Kratka

Na pniu, w wysokości oczu umieszcza się tekturę pokratkowaną w 16 kwadratów o wymiarach 6 × 6 cm. W nich umieszcza się jedno- lub dwucyfrowe liczby, pozostawiając niektóre kwadraty wolne (p. rys. 24).

Harcerze zaopatrzeni w kartki podobnie pokratkowane stają w szeregu w odległości kilkudziesięciu kroków od tektury i starają się odczy-

14		26	
	18	5	
77	3		32
19		85	

Rys. 24.

tać liczby, a odczytaną umieszczają w odpowiednim miejscu na swych kartkach. Oczywiście jeden zrobi to z większej, drugi z mniejszej odległości. Posuwają się przeto pomału w przód, a każdy, który swą kartkę w całości wypełnił, zatrzymuje się i znaczy miejsce, do którego doszedł.

Zastępowy kontroluje kartkę, stwierdza jej poprawność lub błędność (w tym wypadku harcerz jeszcze więcej się zbliża dla poprawienia błędu), w końcu zapisuje tę odległość w krokach, z której liczby dobrze odczytano. Przy powtarzaniu zabawy w innym czasie porównuje wyniki dla stwierdzenia ew. poprawy, tj. czy dany harcerz odczytał liczby z większej niż poprzednio odległości.

Tektura ma służyć do dłuższego użytku, nie rysuje się więc liczb na niej, lecz na oddzielnych kartkach, które się umieszcza w kratkach, zmieniając przy tym zarówno liczby, jak i ich rozmieszczenie.

25. Obserwacja drogi

Obserwację można skierować nie tylko na specjalnie wskazane przedmioty, lecz również na wszystko, co się w czasie marszu mija, tak na konfigurację terenu na prawo i na lewo od drogi, jak i na przedmioty bliskie i dalekie. Spostrzeżenia należy ponadto zapamiętać. Złoży się z tego odmienne ćwiczenie:

Zapowiada się mianowicie pilną obserwację drogi na przestrzeni np. 3 km. Po jej przejściu — postój, a kierownik zadaje szereg pytań: «Jakie były konie przy pierwszym mijanym wozie? — Kto na nim siedział? — Co ciekawego było na dachu kościółka? — Jaki napis był na kapliczce przydrożnej? — Ile było drutów telegraficznych wzdłuż drogi? — Co było sły-

chać przy wejściu na most? — Co było na lewym brzegu rzeki tuż przy moście?» itp.

Znowu, jak poprzednio, każdy pisze odpowiedzi, nie zdradzając ich przed resztą, a potem ocenia się je punktami na korzyść harcerza ew. jego zastępu. Zastępowy musi oczywiście w czasie drogi notować te wszystkie spostrzeżenia, co do których będzie zadawał pytania.

Ćwiczenie znacznie się ułatwi przez zapowiedź, że zadawane będą tylko pytania dotyczące przyrody albo tylko przedmiotów sztucznych mijanych podczas marszu, albo czynności, widzianych po drodze, albo rzeczy niezwykłych itp. Również łatwiejsze będzie ćwiczenie, jeżeli pytania stawiać się będzie, skoro się tylko minie dany przedmiot a nie dopiero po przebyciu całej drogi.

26. Dziwna droga

Przez urozmaicony teren (odcinki lasu, zabudowania, zarośla, wądoły etc.) wiedzie trasa — wybrana przez zastępowego — o długości paruset a nawet tysiąca czy dwóch tysięcy kroków. Tę trasę przechodzi cały zastęp, by ją dobrze poznać i zatrzymuje się u końca drogi.

Natomiast zastępowy wraca i wzdłuż tej drogi rozmieszcza szereg niepowszednich rzeczy, raz na ziemi, raz ponad ziemią: to umieszcza grzyb na konarze drzewa, to robi na ziemi piramidkę z patyków, to znów wbija siekierkę w drzewo lub przeciąga nitkę ponad głowami na poprzek drogi, wbija butelkę w ziemię dnem do góry, umieszcza owoc głogu na krzaku tarniny, rysuje kredą na parkanie ptaka itp. Im więcej tych niepowszednich rzeczy, tym lepiej.

Na dany sygnał wracają harcerze do zastępowego w oznaczonych odstępach czasu (mogą być stałe sygnały zastępowego) a każdy zapisuje na kartce, co ciekawego zaznaczył. Z kartek okaże się, kto spostrzegł tych rzeczy najwięcej.

Można przy tym określić z góry najdłuższy dopuszczalny czas, w jakim należy przebyć drogę, jeżeli obserwacja ma być brana w rachubę. Harcerze nie wiedzą przy tym, ile tych dziwnych przedmiotów zostało wzdłuż drogi rozmieszczonych.

Zabawa nadaje się i do zawodów między zastępami. Wtedy wypuszcza się w drogę harcerza raz z jednego, raz z drugiego zastępu, a każdy zapisany przedmiot liczy się za 1 punkt na korzyść zastępu.

27. Kto wyszuka?

Stoimy na wzgórzu, skąd dość obszerny widok. Pada pytanie: «Gdzie jest kapliczka w otoczeniu drzew?» Wszyscy pilnie przeszukują teren. Okrzyk — ktoś ją spostrzegł i wskazuje ręką w tym kierunku. Teraz opisuje dokładnie jej położenie, a za odkrycie otrzymuje punkt. Odwracamy się w stronę przeciwną, po czym pytanie: «Kto widzi czarną krowę?» Wzrok leci w dal, wszyscy pilnie obserwują, ktoś krowę wyszukał. «Gdzie figura przy drodze? Gdzie kładka przez potok?» itp. Dziesięć takich pytań, zawsze punkt jeden za odnalezienie. Kto ich zdobędzie najwięcej?

Wprawnym wybiera się drobne, trudne do wyszukania przedmioty, początkującym łatwe.

28. Magiczny zakątek

Zastęp obserwuje przez kilka minut odcinek terenu o granicach dokładnie określonych przez zastępowego (kilkaset metrów wszerz i w głąb). Po obser-

wacji odchodzi w miejsce zakryte, skąd tego odcinka nie widać.

Tymczasem kilku harcerzy zmienia wygląd terenu: albo usuwa niektóre przedmioty, albo je przestawia, albo też dodaje to, czego tam dotychczas nie było. A więc np. ze stosu drzewa zdejmują jedną kłodę i kładą ją z boku na ziemi — wóz obracają dyszlem w przeciwną stronę — przenoszą duży kamień, a inny bielą kredą — usuwają poprzednio zatknięte gałęzie, imitujące krzak, a umieszczają je w innym miejscu itp. — w końcu sami się na tym odcinku chowają za zasłonami terenu. (Przeprowadzone zmiany należy zapisać).

Na znak dany przez nich, wychodzi zastęp z ukrycia i stara się uchwycić zmiany, jakie jakby za różdżką czarodziejską zaszły tymczasem w terenie. Każdy obserwuje oddzielnie i notuje zauważone zmiany. Po skończonej obserwacji, na dany sygnał, wychodzą z ukrycia sprawcy tej zmiany obrazu.

Przedtem poucza zastępowy, że obserwacja nie może być bezładna, że naprzód obserwuje się teren bliższy a potem dalszy posuwając się odcinkami wszerz i w głąb.

Z zabawy tej można zrobić zawody między dwoma zastępami.

29. Od placówki do placówki

Na miejscu zboru pozostaje zastęp czerwonych. Zastęp białych rusza w drogę i co kilkaset kroków pozostawia grupkę harcerzy. W jednym punkcie staje trzech, w innym jeden, potem dwóch itd. Droga patrolu prowadzi przez różny teren i w różnych kierunkach i to tak, aby ostatnia grupka znajdowała się mniej



Rys. 25.

więcej w takiej samej odległości od miejsca zboru, co grupka pierwsza.

Gdy rzecz gotowa, wysyła się czerwonych po kolei, co trzy minuty jednego. Każdy ma obejść wszystkie placówki, począwszy od ostatniej, a skończywszy na pierwszej i wrócić na miejsce zboru. Gdy goniec nadchodzi, dana placówka przyjmuje pewne pozycje lub wykonuje jakąś czynność, zachowując zawsze tę samą postawę lub wykonując te same ruchy dla każdego gońca. (Jeden np. siedzi po turecku i pisze, drugi ociera chustką czoło, trzeci rozpala ognisko itp.). Goniec otrzymuje po nadejściu objaśnienie, gdzie ma szukać następnej grupy (np. «Idź wzdłuż potoku aż do samotnej olchy, stamtąd miedzą na prawo do szosy, za szosą, za kępą brzóz jest następna placówka») i natychmiast rusza dalej, utrwalając sobie w pamięci postawę i czynności wszystkich tworzących pla-

cówkę. Po dojściu do drugiej dostaje znów wskazówki co do dalszej drogi itd., aż wróci na miejsce zboru. Czas wymarszu i powrotu każdego notuje zastępowy.

Gdy wszyscy powrócą, następuje szereg pytań, np. ilu było w grupie 2 — jak byli ubrani w grupie 3 — jaka była postawa ludzi w grupie 1 — co robili w grupie 4 itd. Każdy harcerz zapisuje odpowiedzi na kartce i oddaje je zastępowemu, a po powrocie placówek na dany sygnał sprawdza się rzetelność odpowiedzi. Wygrywa, kto da najlepsze, lecz musi mieć przy tym dobry czas obejścia placówek, inaczej cofa się w lokacji o jedno miejsce, a nawet odpada z obliczeń. (Kierownik zna oddalenie placówek i oznacza minimum czasu potrzebnego do obejścia).

Podobnie rozstawia się potem czerwonych, a biali obchodzą placówki. Jeżeli idzie o zawody między dwoma zastępami, to rozstawia się połowę białych i połowę czerwonych, a reszta kolejno obchodzi placówki. Najlepszą odpowiedź dał np. biały. Potem harcerze zmieniają role i jeśli znów najlepszym okaże się biały, biali wygrywają; w przeciwnym razie partia jest nierozegrana.

Zwrócić należy uwagę harcerzy na to, że informacje, dawane gońcom, muszą być dokładnie te same dla każdego. Gońcy ruszają w kierunku odwrotnym od tego, w jakim placówki rozstawiono, gdyż inaczej nie mogliby otrzymać objaśnień co do dalszej drogi. Przy powtórnym rozstawieniu grup należy zachować między nimi dokładnie te same oddalenia.

30. Harcerskie łowy

W lesie szpilkowym znajduje się wielobok obwiedziony sznurkiem o średnicy kilkudziesięciu kroków.

W wieloboku jest zwierzyna: kilkanaście figurek z tektury imitujących wiewiórkę, zająca, borsuka, dzięcioła, sojkę itp. a rozmieszczonych bądź po ziemi, bądź też po drzewach lub krzakach.

Zastęp uzbrojony w szyszki (przedtem wyprawa po nie) rusza w poszukiwanie tego łowczego terenu. Każdy harcerz szuka oddzielnie. Kto go znajdzie, strzela szyszkami, by albo przewrócić zwierzaka, albo go strącić z gałęzi. Gdy mu braknie szyszek, idzie po nowy ich zapas nie zdradzając swego odkrycia. Strzelać wolno tylko spoza sznurka. Ukryci sędziowie (np. na drzewach) kontrolują łowy, a kryją się dlatego, by swą obecnością nie zdradzić poszukiwanego terenu. Kto będzie królem polowania?

Jeżeli zwierzęta umieszczono w dobrych ukryciach tak, że je spostrzec można tylko z pewnego punktu, wypatrywanie ich nie będzie zbyt łatwe. Gwizd zakończa łowy [1]).

31. Szukanie roślin

Zastępowy rozdaje między harcerzy cząstki 10 poprzednio zebranych roślin i nakazuje im je wyszukać i przynieść do obozu. Są to oczywiście rośliny, które albo są w dalszym otoczeniu obozu, albo których nie spotyka się na każdym kroku.

Z poszukiwania tego można zrobić pewnego rodzaju zawody między harcerzami, których wysyła się pojedynczo lub parami. Zwycięża, kto najszybciej stanie w obozie z żądanymi roślinami.

---

[1]) Przy grach wolno bić szyszkami tylko do martwych przedmiotów. Zastrzeżenia, że trafiać wolno tylko poniżej pasa, chybiają celu. Jest to niedopuszczalne ze względu na możliwość zranienia i zakażenia tężcem. Do ludzi wolno bić tylko śnieżkami. (Przyp. aut.).

Po ćwiczeniu nie należy nigdy zaniechać oznaczenia przyniesionych roślin, przez co rozszerza się u harcerzy wiadomości botaniczne i utrwala przy tym w pamięci nazwy roślin.

Można również nakazać przynieść liście z 10 dowolnych drzew czy krzewów albo 10 gatunków grzybów i rozróżnić między nimi jadalne i trujące. (Nigdy jednakowoż nie należy robić prób z gotowaniem strawy z grzybów rzekomo jadalnych z powodu łatwej omyłki).

Można też polecić przynieść 10 roślin znanych danemu harcerzowi, by je i inni poznali, albo coś niezwykłego, rzadko napotykanego, coś co wszystkich zaciekawi.

Przy tego rodzaju zabawach powinien mieć zastępowy klucz do oznaczania roślin, jeżeli jego botaniczne wiadomości nie są dość obszerne.

Podobną zbiórkę można robić z owadami lub minerałami.

32. Kto się pomyli?

Sygnalizację można uprawiać w formie zabawy lub gry. Oto jedna dla początkujących:

Dwa zastępy stają w odległości kilkuset kroków i wystawiają sygnalizatorów. Biały podaje wyraz z 3—4 liter, czerwony go odczytuje (nikomu nie wolno pomagać), a na dowód, że odczytał, wyraz powtarza. Po powtórzeniu sam podaje również wyraz z 3—4 liter, który znów biały ma powtórzyć itd. Ostatecznie jeden z nich nie potrafi tego zrobić, a wtedy odpada, dając chorągiewkę następnemu (rys. 23).

Ten zastęp przegrywa, który wcześniej odpadnie. Potrzeba więc dobrze znać alfabet Morsego. Oto najlepszy sposób jego zapamiętania:

Na każdą literę zapamiętaj jeden wyraz, zaczynający się od tej właśnie litery, której on odpowiada. Ile zgłosek w tym wyrazie, tyle jest znaków — w której zgłosce znajdziesz «o», tam masz kreskę, podczas gdy inne zgłoski oznaczają kropki alfabetu Morsego.

A • —	Azot	*M* — —	Motor
B — • • •	Botanika	*N* — •	Noga
C — • — •	Czorna-hora	*O* — — —	Ostrowo
D — • •	Dolina	*P* • — — •	Peloponez
E •	Ełk	*R* • — •	Rewolwer
F • • — •	Filantropi	*S* • • •	Sahara
G — — •	Gospoda	*T* —	Trop
H • • • •	Halabarda	*U* • • —	Urbino
Ch — — — —	Chlorowodór	*W* • — —	Winorośl
I • •	Igła	*X* — • • —	Xochimilco
J • — — —	Jednokonno	*Y* — • — —	York-Hull-Oxford
K — • —	Kolano	*Z* — — • •	Złotolity
L • — • •	Leonidas		

Niemniej ważne jest opanowanie sygnalizowania semaforem, tarczą, latarką itp.

33. Przez łańcuch stacji

Kilka zastępów (najmniej dwa) rozstawia się w terenie w równych odległościach od miejsca wskazanego im na mapie, np. od wzgórza ×. Ku temu wzgórzu ruszają wszystkie o oznaczonym czasie zostawiając w miejscu wymarszu 3 ludzi przy zatkniętej chorągwi. Po drodze rozstawiają stacje sygnalizacyjne (najmniej jedna) tak, że ostatecznie na szczyt wzgórza dojdzie grupka z 2—3 harcerzy. W ten sposób powstaje łańcuch stacji, przy czym rozstawia się je tak w terenie, by każda była widzialna tylko dla sąsiedniej stacji.

Kto dojdzie do wzgórza, ten otrzymuje od stojącego tam harcerza pisemny rozkaz, który ma być podany przez łańcuch aż do stacji początkowej. Ta bezwłocznie rozkaz wykonywa, a będący tam sędzia zapisuje czas, kiedy rozkaz został wykonany. Który zastęp najprędzej rozkaz spełni?

Rozkaz powinien być krótki, i jednaki dla wszystkich zastępów, np. «Rozpalić ognisko o silnym dymie».

34. Sekretna depesza

Przez łańcuch stacji sygnalizacyjnych idzie ważna, tajna depesza białych. Idzie o to, by ją przejąć.

Łańcuch ten, składający się z 3—4 stacji jest dobrze ukryty (wybrać odpowiedni teren!); nie łatwo go wyśledzić.

Czerwoni wiedzą tylko tyle, że stacja znajduje się np. w kierunku zachodnim od miejsca ich postoju. Dzielą się na grupki po 2—3 harcerzy i ruszają na jej wykrycie. Przejęta depesza musi być dostawiona do chorągwi na miejscu postoju.

Biali nadają depeszę dopiero o oznaczonej godzinie, a godzina ta powinna być tak wymierzona, by patrole miały dość wydatny czas na wyszukanie łańcucha i usadowienia się w korzystnym, zakrytym miejscu.

Każda grupka pracuje oddzielnie i stara się przejąć depeszę w całości lub przynajmniej jej fragmenty. Która grupa zrobi to najlepiej?

Dodać należy, że białym nie wolno rozpocząć sygnalizacji przed oznaczoną godziną, a dalej, że depesza ma się składać z 3—4 zdań, każde o kilku wyrazach oraz że między jednym a drugim zdaniem ma być 3 minutowa przerwa.

Treść tajnej depeszy zostaje wręczona przez kierownika tylko stacji początkowej.

Jeżeli który z patroli zostanie spostrzeżony przez jedną ze stacji, to odpada z zawodów, choćby nawet dobrze przejął depeszę.

35. Na migi

Na większe odległości porozumiewają się harcerze za pomocą sygnalizacji chorągiewkami (w nocy latarką), na mniejsze za pomocą znaków ręką, czapką lub laską. Jest szereg takich znaków, wyrażających najważniejsze czynności w czasie podchodzenia, np. «naprzód — biegiem — w tył — zbiórka — padnij» itp. Lecz te nie wystarczają, bywają bowiem rozkazy, które trudno wyrazić za pomocą tych kilku konwencjonalnych znaków, a nie można ich podać ani sygnalizacją, ani głosem. Harcerz powinien się nauczyć niejako czytać myśl swego zastępowego podawaną znakami, ilustrującymi tę myśl możliwie najlepiej. Pole tu do pomysłowości dla podającego, pole do intuicji dla odbierającego znaki. Tę wprawę tak w zręcznym podawaniu, jak i w składnym odczytywaniu należy zdobyć odpowiednim ćwiczeniem.

Zastępowy leży na ziemi, poza nim harcerze w takiej odległości, że go nie mogą usłyszeć. Zastępowy daje znakami rozkaz, np. «Wydrap się na drzewo z lewej strony». Pierwszy harcerz stara się zrozumieć podawane znaki. Jeśli nie rozumie, daje o tym znać ruchem wahadłowym ręki. Zastępowy powtarza rozkaz, może zmieniając nieco znaki, aż rzecz zostanie zrozumiana. Następnie z kolei rozkaz dla drugiego harcerza, np. «Czołgaj się do rowu na prawo», albo «Obejdź dom dookoła», albo «Idź na wzgórze na prawo, zobacz, czy tam jest nieprzyjaciel i daj znak» itp. —

Po krótkim czasie harcerze nauczą się czytać myśli swego zastępowego. Jeśli można je często wyczytać z oczu lub z wyrazu twarzy, można je jeszcze łatwiej uchwycić z odpowiednich gestów.

W ostateczności można się też posłużyć i alfabetem Morsego, podawanym ręką z pozycji leżącej. «Hasłem» nadającego i «odzewem». odbierającego będzie podniesienie ręki pionowo w górę. «Punkt» oznacza podniesienie ręki w górę, «kreskę» wyciągnięcie jej poziomo. Po każdym znaku chowa się rękę pod piersi. (Jeżeli się leży przodem lub tyłem do odbierającego, podnosi się ramię poziomo w bok, jeżeli bokiem, poziomo w przód — inaczej ruch nie zostanie spostrzeżony).

Po każdej literze robi się oczywiście pauzę. Koniec każdego wyrazu oznacza się kółkiem, zatoczonym pięścią, taki sam znak daje odbierający na wyrażenie «zrozumiano». Trzykrotne kółko oznacza koniec rozkazu. «Błąd» sygnalizuje się ruchem wahadłowym otwartej dłoni.

A teraz zastosujmy odczytywanie myśli zastępowego w następującym ćwiczeniu:

Kilku harcerzy stoi na wzgórzu, wcale się nie kryjąc. Widać ich z daleka. Teren wokół nieprzejrzysty, pagórkowaty, pełen zarośli, ogrodów, płotów, rowów itp., ułatwiający podchodzenie. Reszta harcerzy z odległości 1.000 kroków podchodzi nieprzyjaciela, kierowana li tylko znakami zastępowego. Idzie o podejście z przodu, z boku lub od tyłu aż na odległość 200 kroków. Zastępowy podkrada się sam, wyszukując najlepszą drogę, pełną zasłon; reszta za nim, posłuszna dawanym znakom (rozkazów głosem nie wolno dawać!), i to raz pojedynczo podchodząc, raz w grupkach po 2—3, część w prawo, część w lewo itp. i to nie na własną rękę, tylko zawsze wy-

konywając dawane znaki. Oczywiście, póki zastęp podkrada się w całości, rozkazy odbiera zastępca zastępowego, gdy się zaś zastęp rozsypie, oddzielne grupki wprost lub za pośrednictwem zastępcy. Między zastępowym a zastępem można także wprowadzić stałego łącznika, który przejmuje rozkazy i dalej w tył podaje.

Nieprzyjaciel śledzi, skąd wróg nadchodzi, a dojrzawszy go, stara się go nie spuścić z oczu. Notuje przy tym wszystkie niezręczności w podchodzeniu, wszystkie błędy, a potem podaje je zastępowemu. W ten sposób ma się dobrą kontrolę sprawności poszczególnych harcerzy i wyciąga naukę na przyszłość.

36. Za znakami w szkicu

Zastępowy wręcza harcerzom kartkę, w której są wyrysowane tylko konwencjonalne znaki różnych przedmiotów terenu i to w tej kolei, w jakiej maszerujący zastęp może je napotkać. Droga marszu jest harcerzom nieznana, podaje się bowiem tylko początkowy jej kierunek, np. Pn W. Na kartce znajduje się np. rysunek krzyża przydrożnego, potem drogi polnej, komina fabrycznego, mostu itd. Ostatni znak jest celem marszu.

Na podstawie tej kartki ma zastęp dojść do celu w oznaczonym czasie. Chwilami idzie to łatwo, lecz czasem utknie się w drodze, gdy napotka się kilka podobnych przedmiotów, a nie wie się, który z nich na kartce umieszczono. Trzeba wtedy rozsypać harcerzy w różne strony, aż jeden z nich natrafi na znak następny.

Można także dać taką kartkę każdemu z zastępu, a wówczas puszcza się ich kolejno w odstępach 10 mi-

nut i znaczy u celu czas przybycia każdego. Kto przyjdzie w przeciągu przepisanego czasu?

Ćwiczenie to będzie trudniejsze, jeżeli się doda polecenie nie tylko dotarcia do oznaczonego punktu, ale i wykonanie szkicu przebytej drogi [1]).

Ćwiczenie utrudnia się jeszcze więcej, jeżeli ten szkic wykonywa się na postoju z pamięci.

Podczas powrotnej drogi porównuje się szkice z terenem i zaznacza w nich niedokładności lub błędy. Robi to nie ten harcerz, który dany szkic wykonywał.

37. Za znakami pierwszego

Jeden harcerz idzie wytyczoną na mapie drogą i robi najrozmaitsze umówione znaki (kredą, złożonymi patykami, ułożonymi kamieniami, związaną trawą lub gałązkami itp.). Kolejność znaków i ich rodzaj zapisuje na kartce. Za nim zdąża reszta, harcerz za harcerzem co kilka minut. Każdy śledzi za znakami, a zauważone notuje na kartce. Ostatni zamazuje ponadto wszystkie znaki. Kto ich najwięcej zapisał? — Przy tym ćwiczeniu harcerze nie tropią za znakami, lecz je jedynie wyszukują, znając drogę marszu.

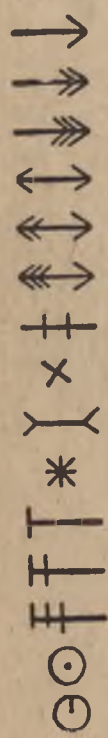
38. Jak każą znaki

Ćwiczenie poprzednie można inaczej ułożyć. Oto harcerz, idący na czele, nie robi wprawdzie umówionych, ale nic nie znaczących znaków, lecz jedynie takie, które mają określone znaczenie. Postępujący za nim zastęp śledzi za znakami i odpowiednio się zacho-

[1]) Patrz odnośnik na str. 69.

wuje. Takich znaków jest mnóstwo, każdy zastęp oprócz ogólnie znanych może mieć także swoje tajemne znaki. I tak np. strzałka, czy to z patyków czy kredą zrobiona, oznacza kierunek marszu, potem zastęp trafia na znak zabraniający iść dalej i znak, że opodal jest ukryty list, który rzecz objaśnia, potem znak na zatrzymanie się, na niebezpieczeństwo (szybka rozsypka) itd.

Znaki te mogą być najrozmaitsze. I tak np.:



Idź w kierunku strzały.

Idź szybko.

Biegiem!

Zawróć z powrotem.

Z powrotem szybko.

„ biegiem

Idź ostrożnie.

Nie idź tędy.

Zatrzymaj się, szukaj innej drogi.

Na pomoc!

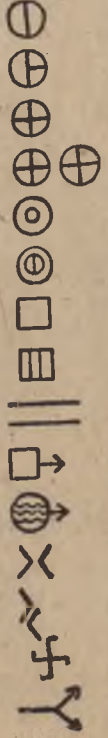
Spotkamy się tu za godzinę.

Spotkamy się tu za 2 godziny.

Spotkamy się tu za 3 godziny itd.

Stać na miejscu (czas nie ogran.).

Czekać 5 minut.



Czekać 10 minut.

„ 15 „

„ 20 „

„ 40 „ itd.

Poszedłem do domu.

Zaczekamy w najbliższej wiosce,

Po dojściu tutaj, huknąć.

Po dojściu tutaj, huknąć kilkakrot.

Po dojściu tutaj gwizdnąć.

O kilka kroków list.

Dobra woda.

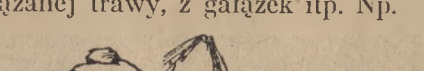
Nieprzyjaciel!

Wyminęliśmy nieprzyjaciela.

Niebezpieczeństwo.

Rozdzieliliśmy się.

Znaki mogą być również z ułożonych kamieni, związanej trawy, z gałązek itp. Np.



Idź na lewo.



Niebezpieczeństwo.

Rys. 26.

Każdy zastęp może mieć ponadto swoje własne, tajne, sobie tylko znane znaki.

39. Ocenianie odległości

a) Odmierz przestrzeń 100 m (na szosie masz ją między dwoma kamieniami drogowymi) i każ całemu zastępowi przemierzyć ją krokami podwójnymi, tj. licząc przy każdym stąpnięciu lewą nogą. Po zrobieniu 66,5 takich kroków podwójnych powinien zastęp stanąć u mety. Lecz jedni do niej nie dojdą, inni może ją miną — pierwsi robili za małe, drudzy za duże kroki. Teraz zastęp idzie z powrotem, a jeżeli będzie potrzeba, to potem jeszcze po raz trzeci i czwarty, aż każdy harcerz, robiąc 133 kroki, przejdzie dokładnie 100 m. W ten sposób każdy odczuje napięcie mięśni, potrzebne do zrobienia kroku równego 75 cm, a potem, mierząc krokami jakąkolwiek przestrzeń, będzie się starał zawsze odczuć ten sam stopień napięcia, czyli będzie wykonywał normalne kroki po 75 cm.



Rys. 27.

Teraz każ stanąć 4 harcerzom w jednej linii w odległości 100, 200, 300 i 400 m, a więc jednemu za drugim. Z resztą zastępu stań w przedłużeniu tej linii, lecz nieco z boku. Zastęp obserwuje stojących i stara się przede wszystkim utrwalić sobie w oku odległość 100 m jako podstawową miarę do oceniania większych odległości.

Zwróć potem uwagę harcerzy na to, że przedmiot w miarę oddalenia wydaje się mniejszy i że stopniowo zacierają się szczegóły obrazu, a nadto na to, że odległości między stojącymi pozornie się zmniejszają w miarę oddalenia. Te okoliczności bierze się zawsze w rachubę przy szacowaniu większej odległości.

Z kolei rozstaw harcerzy w tych samych odległościach 100, 200, 300 i 400 m, lecz w różnych kierunkach, a na jednakim tle. Podczas rozstawiania powinien być zastęp odwrócony od rozstawianych. Na podstawie poprzednio widzianego obrazu ocenia każdy harcerz kolejno oddalenie wszystkich rozstawionych.

Potem podaje się rzeczywiste ich oddalenie, a cały zastęp obserwuje ich dla lepszego niejako utrwalenia w oku tych odległości.

Na tym kończy się pierwsze ćwiczenie. Zawsze należy każde ćwiczenie powtarzać z poprzednio rozstawionymi harcerzami.

b) Dwa zastępy stają naprzeciw siebie w oddaleniu 500 m. Przestrzeń ta jest oznaczona dwoma laskami. Każdy zastęp ma chorągiew sygnalizacyjną. Zastęp białych odwraca się, a czerwoni wysyłają jednego harcerza na odległość 300 m, stoi on zatem w oddaleniu 500—300 m, czyli w oddaleniu 200 m od białych. Chorągiew w górę: Biali odwracają się, a każdy z nich ocenia oddalenie czerwonego, zapisując je na kartce (poprawiać nie wolno). Po upływie 50 sekund wraca czerwony, jego towarzysze odwracają się, a biali wysyłają swego na pewną odległość np. 100 m (500 — 100 = 400 m od czerwonych). Na znak chorągiewką oceniają teraz czerwoni jego oddalenie itd. Po umówionej liczbie ocen zastępowy zbiera zapiski, porównuje je z właściwymi oddaleniami (ma je zastęp przeciwny), a potem obaj zastępowi ustalają, który zastęp mniej błędów w ocenie popełnił. Ten wygrywa.

c) Rozstaw harcerzy na tych samych odległościach w różnych kierunkach. Jeden staje na jasnym, drugi na ciemnym tle, jeden na jednostajnej płaszczyźnie, drugi w terenie falistym, częściowo niewidocznym, — jeden leży, drugi klęczy lub stoi (zawsze obydwaj w tym samym oddaleniu). Pozostałym nakaż oceniać oddalenie każdej pary, a przy robionych błędach zwróć uwagę na pozorną różnicę w oddaleniach, a tym samym na niedocenienie lub przesadę w ocenie tej samej odległości, zależnie od warunków, w jakich się obserwowany znajduje. Zwróć

przy tym uwagę na to, że różnie się ocenia w dzień jasny czy pochmurny — w dzień suchy czy wilgotny — gdy słońce świeci z tyłu lub ma się je w twarz itp. (p. odp. podręcznik). Każ potem oceniającym położyć się na ziemi i zwróć uwagę jeszcze na to, iż ten sam przedmiot przy takiej pozycji oceniającego wydaje się bardziej oddalonym.

d) Przy czwartym z kolei ćwiczeniu odbywa się już samodzielna ocena w ramach 100—400 kroków przy uwzględnieniu różnych warunków oceny, przy czym każdy harcerz z osobna, a samodzielnie, wpisuje w odpowiednią kartę (poniżej) ocenę oddalenia wszystkich obiektów kolejno od lewej ręki ku prawej. Zastępowy podaje następnie odległości faktyczne i te wpisuje każdemu w jego kartę, obliczając też procent błędu (p. niżej). W ten sposób każdy przekonuje się o rodzaju popełnionego błędu w ocenianiu.

Z kolei oceniają ci, co poprzednio byli rozstawieni.

O ile idzie o zawody między białymi a czerwonymi, to oba zastępy zbierają się razem, i każdy tak samo oddzielnie i samodzielnie ocenia. Po obliczeniu procentu błędów w kartach łatwo się przekonać, który zastęp lepiej oceniał.

e) Z kolei przystępuje się do oceny odległości nie jak poprzednio w głąb, tylko wszerz terenu, tzn. nie oddalenia jakiegoś przedmiotu od siebie, ale przestrzeni między dwoma przedmiotami w terenie. W tym celu ustaw harcerzy w jednej linii jak w ćwiczeniu pod a), lecz stań z resztą nie w jej przedłużeniu, tylko z boku. Zwróć uwagę na to, że i tu, jak poprzednio, oddalenia między stojącymi wydają się tym mniejsze, im dalej się od nich stoi.

Potem ustaw harcerzy w różnych oddaleniach od siebie (w ramach od 100—400 m) i oceniaj je z różnych punktów.

f) Dopiero gdy harcerze dobrze oceniają odległości do 400 m w różnych warunkach z małym stosunkowo błędem, możesz przystąpić do oceniania do 800 m a stopniowo i coraz większych odległości. Sposób postępowania jak pod a) i d).

Takie większe przestrzenie dzieli się okiem na pół, a nawet na ćwierć, a potem ocenia połowę ewent. ćwiartkę. To ogromnie ułatwia ocenę i strzeże przed zbyt wielkim błędem.

Należy zawsze dążyć do nabycia wprawy w ocenianiu z pozycji leżącej. Pozycja stojąca jest tylko wstępną postawą przy nauce.

Stosunkowo dość prędko nabywa się wprawy w ocenianiu, lecz się ją i prędko traci przy dłuższym zaniedbaniu. Ćwiczenia te należy więc często przerabiać, do czego daje sposobność każdy marsz na wycieczkę; kilku lub kilkunastu naprzód wysłanych zaznacza miejsce, skąd zacznie się ocena i rozstawiając się w różnych odległościach czeka na nadchodzący zastęp. Po ocenie łączy się z nimi maszerujący zastęp, ażeby w innym miejscu innych wysłać naprzód dla podobnego ćwiczenia. Takie postępowanie oszczędza wiele czasu, a sam marsz urozmaica.

Przy takim ćwiczeniu każdy wysłany musi mieć podaną odległość, w jakiej ma stanąć oraz pozycję, jaką ma przybrać (stoi, klęczy, leży), a dalej na jaki sygnał gwizdkiem czy chorągiewką ma zmienić pozycję, a na jaki zmienić odległość i to na jaką itp. Jeżeli tych rzeczy się nie ustali, straci się wiele czasu, a ćwiczenie się nie uda. Po ćwiczeniu należy podawać harcerzom faktyczne odległości.

Podobnie jak osoby ocenia się potem i różne przedmioty terenu, np. odległość kościoła, domu, wozu itp.

Wzór karty oceny odległości

Zastęp ..... *Nazwisko* .....

L.	Rodzaj przedmiotu	Postawa oceniającego	Ocena	Rzecz. odległość	% błędu	Uwaga
1	Klęczący harcerz	stojąc	400 m	500 m	20 %	Przedmiot trudny do odróżnienia
2						
3						
4						
5	itd.					
6						
7						
8						
9						
10						

Tabela dla obliczania % błędu

Przy rzeczywistej odległości	błąd w ocenie wynoszący w metrach przeciętnie														
	5	10	20	25	50	75	100	150	200	250	300	350	400	450	500
	przedstawia % błędu przeciętnie														
50 m	10	20	40	50	100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
100	5	10	20	25	50	75	100	—	—	—	—	—	—	—	—
150	—	7	13	17	33	50	67	100	—	—	—	—	—	—	—
200	—	5	10	13	25	38	50	75	100	—	—	—	—	—	—
250	—	4	8	10	20	30	40	60	80	100	—	—	—	—	—
300	—	—	—	8	17	25	33	50	67	83	100	—	—	—	—
350	—	—	—	7	14	21	29	43	57	71	86	100	—	—	—
400	—	—	—	6	13	19	25	38	50	63	75	88	100	—	—
450	—	—	—	6	11	17	22	33	44	56	67	78	89	100	—
500	—	—	—	5	10	15	20	30	40	50	60	70	80	90	100
550	—	—	—	—	9	14	18	27	36	45	55	64	73	82	90
600	—	—	—	—	8	12	17	25	35	42	50	58	67	75	83
650	—	—	—	—	8	12	15	23	31	38	46	54	62	69	77
700	—	—	—	—	8	11	14	21	29	36	43	50	57	64	71
750	—	—	—	—	7	10	13	20	27	33	40	47	53	60	67
800	—	—	—	—	6	9	13	19	25	31	38	44	50	56	63
850	—	—	—	—	6	9	12	18	24	29	35	41	47	53	59
900	—	—	—	—	6	8	11	17	22	28	33	39	44	50	56
950	—	—	—	—	5	8	11	16	21	26	32	37	42	47	53
1000	—	—	—	—	5	8	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Przykład:
Rzeczywista odległość wynosi 750 m.
Harcerz ocenił ją na 1.000 m, a więc błąd wynosi + 250 m.
W tabeli w poziomej rubryce obok cyfry 750 a w pionowej pod cyfrą błędu 250 znajdujemy cyfrę 33 — zatem % błędu wynosi + 33%.

40. Ocena w ciemności

Ciemny wieczór. Jeden harcerz rusza w pole licząc kroki. Po pewnym czasie staje, a na gwizd zastępowego błyska światłem elektrycznej latarki na przeciąg 5 sekund. Następnie robi znak, gdzie stał, a sam odchodzi na bok lub się ukrywa. Reszta ocenia, jak daleko było światło i w jakim kierunku zabłysło. Potem ruszają wszyscy, a każdy staje w miejscu, gdzie według jego przypuszczenia zabłysło światło. Kto stanie najbliżej — a kto poszedł w najlepszym kierunku? Kto najlepiej ocenił, ten zabiera latarkę i odchodzi w pole, reszta będzie oceniać.

41. Błędny ognik

Dwóch harcerzy idzie w pole z elektryczną latarką. W dwie minuty później rusza reszta w pościg za nimi. Ścigani co minutę błyskają światłem, ciągle zmieniając miejsce, ażeby ujść pogoni. Gdy jest źle, rozłączają się, ażeby rozdzielić ścigających; ten, który nie ma latarki, stara się jak najwięcej ściągnąć na siebie prześladowców, ażeby pomóc towarzyszowi. Obaj uciekający powinni się przedtem ułożyć między sobą co do znaków porozumiewawczych. Latarka przechodzi przy tym z rąk do rąk, a zawsze do tego, który w mniejszym niebezpieczeństwie.

W oznaczonym czasie ma się osaczyć niosącego latarkę i wziąć go do niewoli. Teren, wyznaczony na ćwiczenie, powinien być dość obszerny, ale ograniczony.

42. Miej oczy otwarte

Wydaje się rozkaz harcerzowi białemu: «Pójdziesz 10 minut szosą, potem 300 kroków w kierunku Pn W, tam trafisz na kapliczkę w otoczeniu drzew, gdzie się ukryjesz. Nadejdzie czerwony harcerz, śledź go, bo potem opiszesz, co robił».

Harcerz czerwony otrzymuje rozkaz pójścia inną drogą do tej samej kapliczki tak, aby tam przybył



Rys. 28.

o kilka minut później od białego. Po przyjściu ma np. wyrysować kontury kapliczki albo na kartce naszkicować wybitnie widzialne stamtąd przedmioty terenu itp.

Po odejściu czerwonego harcerza odchodzi i biały niepostrzeżenie. Zastępowy, odbierając rysunek od czerwonego, zapytuje go, czy widział nadto co ciekawego i w razie odmownej odpowiedzi każe białemu

opisać wszystkie jego czynności. Drugim razem będzie miał czerwony oczy otwarte.

W ten sposób można rozstawić szereg harcerzy w różnych punktach, a innym dać zlecenie wykonania jakiegoś zadania w tych samych punktach. Można wysłać także cały zastęp, któremu trudniej się ukryć tym bardziej, jeśli nadejdzie nie jeden, lecz kilku nieprzyjaciół.

43. Wypatrywanie

Na terenie do 1.000 m w głąb, a kilkaset metrów wszerz, którego boczne granice ustalono, rozstawia się zastęp czerwonych. Jeden leży, klęczy lub stoi bliżej, drugi dalej, w jednym miejscu stoi jeden harcerz, w drugim dwóch razem itd. Odległość 100—200—300 m itd. aż do 1.000 m zostały poprzednio przez obu zastępowych odmierzone i zanotowane przedmioty terenu, które w tych odległościach się znajdują.

W punkcie obserwacji stoi zastępowy białych, który na znak rozpoczęcia ćwiczenia podnosi chorągiew do góry. Czerwoni trwają w bezruchu, ażeby nie zdradzić swego miejsca (ukrywać się nie wolno), biali natomiast podchodzą z ukrycia do swego zastępowego i każdy na własną rękę wyszukuje czerwonych w terenie (liczba ich powinna im być znana). Jeżeli którego z czerwonych biali nie mogą odnaleźć, zastępowy ułatwia im to, ścieśniając przestrzeń obserwacji; jeżeli i teraz nikt go nie wyszuka, porusza się chorągwią w prawo i w lewo, a na ten znak zaczynają się czerwoni poruszać, przez co łatwiej wpadną w oko.

Po wyszukaniu wszystkich ocenia się ich oddalenia. Każdy zapisuje oceny w swej karcie i to w kolei,

nakazanej przez zastępowego. Potem podaje się faktyczne odległości dla przekonania się o ewentualnym błędzie.

Biali odchodzą do swego ukrycia, chorągiew opuszcza się, a wtedy czerwoni zmieniają swe stanowiska i gdy są gotowi, dają znać gwizdkiem. Chorągiew idzie wtedy w górę. Biali wychodzą powtórnie i znowu przeszukują teren, a potem oceniają odległość. To powtarza się po trzykroć, po czym oba zastępy zmieniają swoje role.

O ile idzie o zawodniczenie, po ukończeniu ćwiczenia oblicza się procenty błędów obu zastępów dla stwierdzenia zwycięstwa.

Ćwiczenie to można nieco odmienić, określając czas obserwacji (np. do 5 minut), przy czym każdy oddzielnie swe spostrzeżenie zapisuje notując dokładnie, gdzie i w jakiej pozycji znajduje się szukany. Potem zbiera się kartki dla przekonania się, kto najwięcej harcerzy odkrył.

44. Znikające głowy

W ukryciu, w wąwozie czy na zboczu wzgórza, staje zastęp harcerski (w danym wypadku 8 harcerzy), a na krawędzi wąwozu zastępowy z gwizdkiem i chorągiewką w ręce. Skrzydła kryjówki, na kilkanaście do kilkudziesięciu kroków długiej, oznacza się widocznymi z dala znakami (chorągiewkami). W odległości 300—500 kroków staje podobnie w ukryciu drugi zastęp, a nieukryty jego zastępowy z chorągiewką. Pierwszy zastęp będzie pokazywał się co pewien czas w różnym ustawieniu, drugi będzie obserwował. Zastępowy ma kartkę, na której zaznaczono 8—10 kolejnych zmian ustawienia. Np.:



Rys. 29.

1. ● ● ● ● ● ● ● ●
Osiem głów w ustawieniu 3—2—1—2

2. ● ● ● ● ● ●
Sześć głów w ustawieniu 1—1—2—2

3. ● ● ● ○ ○ ● ● ○
Pięć głów, do których dołączyły się trzy po 1 minucie

4. ● × ● ● × ● ○ ○
Sześć głów, potem dwie zniknęły, a na skrzydle pokazały się dwie nowe itd.

Na rozkaz zastępowego ustawiają się harcerze wzdłuż wąwozu według pierwszego uszykowania i wychylają głowy tak, aby dobrze widzieć przeciwległego zastępowego w całej jego wysokości. Następnie gwizd i znak chorągiewką ku przeciwnikowi dla zwrócenia jego uwagi. W tej chwili wysuwa się ze swego wąwozu drugi zastęp i obserwuje pierwszy przez 2 mi-

nuty, przy czym każdy harcerz notuje spostrzeżone głowy, jak podano w przykładzie. Po dwóch minutach powtórny gwizd i wszystko znika. Z kolei ustawia zastępowy harcerzy do drugiej zmiany (według rysunku na kartce), znowu gwizd i znak chorągiewką, obserwacja przez 2 minuty, potem trzecia zmiana (przy której obserwuje się przez 1 minutę wychylone głowy a przez drugą minutę jeszcze i te, które się dołączyły — podobnie i przy 4 zmianie) itd., aż wszystkie zostaną wykonane. Teraz następuje zmiana ról: ukazuje się drugi zastęp według swej odmiennej kartki, a pierwszy obserwuje. Po skończeniu ćwiczenia zbierają się obydwa zastępy i sprawdza się rzetelność obserwacyj na podstawie oddanych kartek. Zwycięża zastęp, który mniej błędów popełnił.

Ćwiczenie można ułatwić, jeżeli da się mniejsze oddalenie, jeżeli harcerze będą się wychylać nieco wyżej; jeżeli przez 2 minuty obserwacji nie robi się żadnych zmian w ustawieniu przez usuwanie jednych a wsuwanie drugich itp. Odwrotnie, można też rzecz w różny sposób utrudniać. W każdym razie krawędź wąwozu powinna być gładka, nie porośnięta np. wysoką trawą, w której trudno byłoby dojrzeć głowę.

45. Kozackim procederem

a) Zastęp czerwonych leży w ukryciu, biali w liczbie dwa razy większej znajdują się w odległości 200—300 kroków. Wszyscy mają na przodzie kapelusza przypięte kartki z trzycyfrowymi liczbami. Każda cyfra na 5—6 cm wysokości, a 3 cm szerokości; rysuje się je tuszem, kreską na 1 cm grubą.

Teren między obu partiami powinien być starannie wybrany. Niech rosną na nim pojedyncze drzewa, niech ma tu i ówdzie rozrzucone krzaki, kamienie, za-

głębienia, kretowiska itp., niech jednym słowem daje jak najwięcej drobnych osłon dla ukrycia głowy. Podobnie ma wyglądać miejsce, gdzie mniej więcej w linii leżą ukryci czerwoni; nie mogą to więc być gęste krzaki, przez które można widzieć, lecz których przeciwnik nie przeniknie wzrokiem.

Na dany znak biali posuwają się naprzód, skradając się chyłkiem, a szybko od osłony do osłony to skokiem, to znów pełzaniem. Z jednej strony starają się ujrzeć liczby czerwonych, z drugiej tak ukryć głowy, aby własnej liczby nie dać czerwonemu odczytać.

Kto z harcerzy, biały czy czerwony, liczbę przeciwnika odczyta, ten ją głośno wywołuje. Bezstronni (jeden przy białych, drugi przy czerwonych) wywołane liczby notują, wykluczając wywołanego, czyli zabitego od dalszego udziału w ćwiczeniu.

W ten sposób biali zbliżają się coraz więcej do czerwonych, lecz w coraz szczuplejszej garstce. Ubywa także i czerwonych, ale bez porównania mniej. Gdy ostatecznie jeden z białych (ew. 2—3) potrafi dotrzeć do czerwonych na odległość 30—40 kroków, następuje gwizd i pozostali żywi obu stron stają do apelu. Jeżeli czerwoni utrzymali się w pierwotnym stosunku do białych (1 : 2), to wygrywają, jeżeli zaś ten stosunek zmienił się na korzyść białych, to wygrywają biali.

Podczas ćwiczenia nie wolno pod grozą zabicia zdejmować kapelusza, nie wolno obracać go liczbą na bok, ani przesłaniać ręką. Bezstronny czuwa nad tym. Jeżeli komu liczba się oderwie, przesłoni itp., należy to poprawić.

b) Gra ta może mieć także inny przebieg. Oto obie partie leżą naprzeciw siebie w odległości 300—400 kroków. W pośrodku tego pola walki leży pas neutralny,

szerokości 40—50 kroków, wytyczony dwoma szeregami chorągiewek. Obie partie skradają się ku sobie, starając się dotrzeć do tego pasa.

«Zabijanie» odbywa się jak poprzednio, a skoro jeden harcerz z tej lub z drugiej strony dotrze do pasa, następuje gwizd na zakończenie walki.

Następuje ocena: Obliczanie w krokach odległości od pasa wszystkich «żywych» obu partii i zesumowanie ich dałoby zwycięstwo tej partii, której suma byłaby mniejsza, zwycięstwo pozornie słuszne, lecz w rzeczywistości niesprawiedliwe. Z jednej bowiem strony może być np. tylko 4 białych żywych a u czerwonych aż 12, a suma pierwszych jako zwycięzców byłaby znacznie mniejsza od sumy drugich. Z drugiej strony owi 4 mogli znów dotrzeć bardzo blisko, a owi 12 mogą się znajdować w znacznym oddaleniu, bo bali się zbliżyć, by ich nie «zabito».

Dlatego bierze się w ocenę odległość wszystkich «żywych» tej partii, która pozostała w mniejszości, a z drugiej partii tych żywych, którzy leżą nie dalej od pasa niż najdalszy z pierwszej partii. Przy takim obliczaniu zwyciężają ci, którzy wykażą większą sumę odległości.

Gry te ćwiczą wzrok i uczą podchodzenia ku przeciwnikowi przy wyzyskiwaniu wszelkich osłon leżących na drodze.

46. Szkic drogi

Przy wielu ćwiczeniach zachodzi potrzeba zrobienia szkicu pewnego odcinka terenu, szkicu kartograficznego lub perspektywicznego. Zwykle bywa to szkic pobieżny, czyli rysunek bardzo uproszczony, zawierający jedynie najważniejsze dla danego celu linie i przedmioty terenu. Lecz nawet do wykonania ta-

kiego szkicu potrzeba pewnej wprawy i tę można ćwiczeniem łatwo i prędko zdobyć, lecz trzeba poznać z odpowiednich podręczników zasady i sposoby sporządzania szkiców.

Zacząć należy od robienia szkicu kartograficznego z jednego punktu metodą biegunową, a dopiero potem robić szkic drogi, który właściwie jest szkicem wielobocznym, wykonanym za pomocą obchodzenia. Mianowicie, zorientowawszy szkic i zaznaczywszy na nim punktem swoje stanowisko, celuję linijką ku najbliższemu załamaniu się drogi i w tym kierunku rysuję kreskę. Następnie ruszam do tego załamania licząc kroki (lub mierząc okiem odległość, co prostsze, lecz mniej dokładne), a każdę mijane odgałęzienie drogi na prawo lub na lewo zaznaczam w szkicu w odpowiednim miejscu według podziałki. Doszedłszy do załamania drogi, zaznaczam ten punkt w szkicu, orientuję szkic ponownie, celuję w kierunku nowego odcinka drogi itd. jak poprzednio, przy czym mogę, jeśli na tym zależy, zaznaczać ponadto wybitne przedmioty terenu, leżące obok przebywanej drogi.

Równie ważną rzeczą jest nauczenie się robienia szkicu perspektywicznego, który powinien być jak najprostszy, wykonany w ogólnych zarysach, bo wtedy występuje rysunek wyraziście, na czym przede wszystkim zależy.

47. Szkic z pamięci

a) Oznacza się odcinek terenu, który ma posłużyć do ćwiczenia, wybitnymi granicami, np. lasem po lewej stronie, a rzeką po prawej. Zastęp obserwuje ten teren w skupieniu przez 15 minut (ew. 10 nawet 5), starając się utrwalić w pamięci widziany obraz. Można przy tym w szkicowniku zaznaczyć tylko 4 przedmioty

lub linie. Po upływie przepisanego czasu wszyscy się odwracają i robią z pamięci szkic perspektywiczny, wrysowując teren między umieszczone cztery znaki. Kto odda najwierniej widziany obraz i kto najwięcej szczegółów w nim umieści?

b) Zastęp obserwuje drogę, którą kroczy, jej skręty, rozwidlenia, punkty obserwacyjne itp. — niejako wbija sobie w pamięć wygląd drogi, śledząc jej przebieg, oceniając. oddalenia od jednego wybitnego punktu do drugiego itp. tak, że utrwaliwszy sobie w pamięci ową krętą linię, jaką przedstawia droga, szkicuje ją dopiero po dojściu do wyznaczonego miejsca.

Potem porównuje się szkic drogi z mapą dla przekonania się, jakie popełniono błędy.

48. Opuszczony biwak

Zastęp obozuje na polanie: rozbija namioty, zakłada ogniska, gotuje itd., wykonując różne czynności obozowe. Po pewnym czasie opuszcza obóz i nie tylko nie zaciera śladów obozowiska, ale przeciwnie pozostawia różne drobne przedmioty i znaki swego pobytu. (Wszystko to można zanotować).

Zastęp przeciwny (który tymczasem odbywał ćwiczenie w innym miejscu) stara się wykryć miejsce opuszczonego biwaku (nb. teren poszukiwań musi być z góry określony), a po wykryciu go zebrać jak najwięcej wiadomości o obozujących li tylko na podstawie pozostawionych śladów. Każdy notuje, co zauważył i co znalazł, i jakie z tego wyciąga wnioski.

Potem zbierają się oba zastępy, poszczególni harcerze zdają sprawozdanie na podstawie swych notatek, a kierownik najlepiej patrzącemu i wnioskującemu przyznaje pierwszeństwo, oceniając punktami

wartość spostrzeżeń i wniosków (za dobrą ocenę daje oczywiście więcej punktów niż za stwierdzenie faktu). Drugi zastęp, po wysłuchaniu relacyj, stwierdza, co w spostrzeżeniach opuszczono.

Na co należy zwracać uwagę? Ile było ognisk, — jak długo ogień się palił, — jak dawno go zagaszono, — którędy zastęp przyszedł, a którędy odszedł, — ile rozbito namiotów i gdzie i ilu było w obozie, — co gotowano, — jakie pozostawiono przedmioty i jakie wnioski można z nich wyciągnąć itd. Kto ma oczy otwarte, a umie nie tylko patrzeć, ale i widzieć, ten wiele spostrzeże, choć się na pozór wydaje, że niewiele jest do zobaczenia.

Przy powtórzeniu ćwiczenia zmienia się rodzaj śladów.

49. Podarte pismo

Na podstawie podartych strzępków papieru ma się dojść, jaka jest treść pisma.

Zastępowy pisze rozkaz na ćwiartce papieru, drze go na drobne strzępy i te na wiatr rozrzuca. Potem wraca do zastępu i poleca iść np. w kierunku Pn 100 kroków, bo tam, na stoku wzgórza, widać strzępy papieru, które należy pozbierać i z nich pismo odczytać. Trudno odnaleźć wszystkie podarte kawałki, więc idzie o to, ażeby na podstawie fragmentów dojść do treści. Jeżeli zastęp podany rozkaz wykona, składa dowód, że wywiązał się z zadania. Można je utrudnić przez oznaczenie czasu, w jakim rozkaz ma być wykonany.

W ćwiczeniu tym może zawodniczyć kilka zastępów. Wtedy bierze się tyle ćwiartek papieru, ile jest zastępów, na każdej wypisuje się ten sam rozkaz i to tak, ażeby liczba wierszy była jednakowa, każdy

wiersz kończył się na tę samą zgłoskę, a treść zajmowała tę samą powierzchnię papieru — po czym drze się je na tę samą liczbę kawałków. Każdą ćwiartkę rozrzuca się w innym miejscu, w równym oddaleniu od obozów, i każdemu zastępowi wskazuje się miejsce, gdzie ma szukać.

Na dany znak rozbiegają się zastępy. Jedni zbierają skrzętnie strzępy, drudzy składają je i starają się treść odczytać. Potem następuje wykonanie napisanego rozkazu. Ten zastęp wygrywa, który najwcześniej go wykona. Rozkaz może brzmieć np.: «Zastęp ma stanąć w szeregu wzdłuż prawego brzegu potoku, złożyć rynsztunek za sobą zatrzymując laski, a jego zastępowy ma przyjść do mnie i oznajmić, że zastęp gotowy».

50. Rozpoznawanie tropów

Na wilgotnym piasku lub świeżo narzuconej ziemi zastęp odbija stopy. Każdy oznacza swój ślad, po czym wszyscy obserwują wszystkie ślady przez kilka minut. Ostatecznie jeden harcerz odchodzi na bok, a jeden z pozostałych idzie kilkanaście kroków zostawiając ślady. Po tym śladzie ma pierwszy harcerz poznać, kto przeszedł i umotywować swoje orzeczenie. Z kolei odchodzi drugi itd. Najprostszy to sposób nauki rozróżniania tropów.

51. Czytanie tropów

Sztuka wyciągania wniosków z odczytania śladów jest równie ważna, jak i sama umiejętność tropienia. Tropy to dopiero materiał, z którego się buduje, tj. wysnuwa odpowiednie wnioski.

Jeden harcerz idzie przez teren, na którym pozostają widoczne tropy. Co pewien czas zmienia chód



Rys. 30.

lub wykonuje pewne czynności ściśle wedle wskazówek zastępowego. A więc np. w jednym miejscu wykonuje duży skok, w drugim silnie kuleje na prawą nogę, potem siada na ziemi, zdejmuje jeden trzewik i stąpa dalej jedną nogą boso, gdzie indziej czołga się na kolanach itp. Po kwadransie zastęp rusza po tropach i z różnych zmian tropu ma odgadnąć, co w danym miejscu robił tropiony.

Szczególniej dobrze wychodzą takie tropy na śniegu,

52. Na tropie

W warunkach, w jakich żyjemy, tropienią na większą odległość po naturalnych śladach jest najczęściej niemożliwe. Musimy stworzyć tropy sztuczne. Najprostsze to barwne skrawki papieru, rozrzucane wzdłuż drogi marszu. Z początku używa się skrawków więcej w oko wpadających, a więc czerwonych lub żółtych, potem zielonych, niebieskich itp.

a) Zastępowy rozkłada tropy, jeden od drugiego mniej więcej w oddaleniu 10—20 kroków. Jeden papierek kładzie w miejscu widocznym na ziemi, drugi zawiesza na krzaku, trzeci na pniu drzewa ze strony odwrotnej itd. — raz idzie drogą lub ścieżką, to znów zbacza z niej, przechodząc przez gąszcz, wyrwy itp., ażeby po pewnym czasie wrócić na dawną drogę. Tak zostały rozmieszczone tropy na przestrzeni 1—3 km. Zastępowy doprowadza teraz zastęp w pobliże początku tropów, objaśnia, że pierwszy z nich znajduje się w odległości 10 kroków i daje znak do rozpoczęcia tropienia. Nikomu nie wolno tropić na własną rękę; każdy, kto na trop wpadnie, musi dać o tym znać pozostałym, aby im oszczędzić daremnego szukania, zresztą ustalenie kierunku tropów ułatwia dalsze ich szukanie. Ostatecznie dochodzi zastęp do zapowiedzianego znaku, który oznacza koniec tropów. Skrawki należy zbierać. W ten sposób zastępowy przekona się, ile z rozrzuconych tropów pominięto i kto największą ich zebrał ilość.

Skrawki bibuły mają długość 6—10 cm, szerokość 1 cm. Zamiast skrawków można używać strzępków barwnej włóczki lub bawełny (trudniejsze tropy), także pomagać sobie umówionymi znakami kredą.

b) Podobne tropienie można urządzić jako zawody między kilku zastępami. Dla każdego zastępu

ustala się barwę skrawków i znak kredą, np. dla 1 zastępu skrawki niebieskie i krzyżyk, dla 2 zielone i kółko, dla 3 brązowe i wężyk. Wszystkie barwy winny być o jednakowym nasileniu barwnym, czyli jednakowo łatwo lub trudno wpadać w oko.

Trzech harcerzy rusza w drogę i rozrzuca tropy. Z początku idą razem, potem oddzielnie, lecz w niewielkim od siebie oddaleniu, w pewnym punkcie rozchodzą się, ustalając drogę dla każdego (równej długości) i widoczny z dala punkt zborny. Tam doszedłszy znowu idą razem, ażeby za chwilę powtórnie się rozejść. Po przejściu kilku kilometrów chowają się i 3 skrawkami razem złożonymi zaznaczają swą kryjówkę. Każdy harcerz powinien mieć tę samą liczbę skrawków, rozkładać je mniej więcej w takiej samej odległości jeden od drugiego i przechodzić przez tereny, przedstawiające równą trudność dla tropienia. Tropy z papierków powinien przegradzać znakami kredą. Idący z harcerzami kierownik uważa na poprawne i sprawiedliwe rozkładanie tropów.

W pół godziny po wymarszu ruszają 3 zastępy z miejsca, oddalonego o kilkanaście kroków od pierwszego tropu. Który z nich znajdzie ukrytych harcerzy nie w najkrótszym czasie, lecz zebrawszy najwyższy procent rozrzuconych tropów, ten wygrywa. Jeżeli się urządzi tropienie na czas, to zwykle tropi tylko jeden, najszybszy, a reszta bezmyślnie za nim się wlecze. Kryjówkę dobrze jest umieścić na wzgórzu, skąd widać tropiące zastępy.

W czasie tropienia nie wolno ruszać tropów innego zastępu, nie powinno się też we własnym interesie naprowadzać go na trop właściwy. Ćwiczenie nadzwyczaj zajmujące.

c) W ten sam sposób mogą też tropić 3 zastępy, niekoniecznie mając dla siebie trzy odmienne tropy.

Trop jest jeden, lecz każdy zastęp rusza oddzielnie co 15—20 minut. (Tropów nie wolno oczywiście zbierać). W tym wypadku należy jednak wybrać teren, gdzie poprzedni zastęp nie będzie widziany przez następny. Tropy zbiera zastęp ostatni.

Urządzenie takiego tropienia jest łatwiejsze.

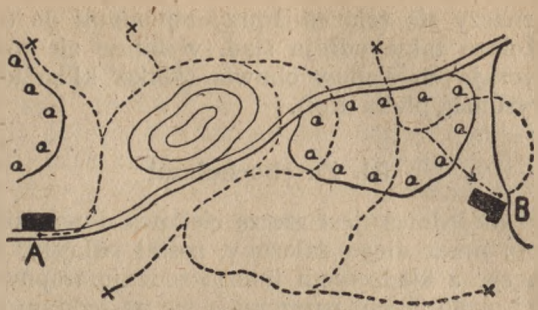
Urozmaicenie opisanych gier może stanowić zapowiedź, że po dojściu do celu nastąpi opis przebytej drogi. Zmusi to tropiących do zwracania uwagi na okoliczny teren, na mijane ciekawsze przedmioty terenu, na zmianę kierunku drogi itp. przy równoczesnym śledzeniu szlaku tropów.

d) Tropienie można połączyć z inną zabawą, np. z robieniem zasadzek, o czym tropiący zostają powiadomieni. Oto wzdłuż szlaku tropów chowają się pojedynczy harcerze. Tropiący mają nie tylko iść tropem, ale i wykryć te zasadzki. Ukryty harcerz, obwołany z odległości np. 30 kroków staje się niewolnikiem, staje się nim również tropiący, obwołany przez ukrytego z odległości 20 kroków.

Niewolnicy biorą dalej udział w grze (trudno im ją w połowie przerywać) — jedni dalej tropią, drudzy czekają w zasadzce na następny zastęp. Lecz po ukończeniu ćwiczenia okaże się, który zastęp poniósł najmniejsze straty, co może być brane w rachubę przy ocenie.

53. Fałszywe tropy

Można utrudnić tropienie przez kładzenie fałszywych tropów. Mianowicie od właściwego tropu robi się odgałęzienia, znaczone skrawkami papieru tej samej barwy, lecz kończące się w pewnej odległości umówionym znakiem, oznaczającym, że dany trop jest fałszywy (np. dobrze widoczny krzyż zrobiony kredą).



Rys. 31.

Poza tym można robić odgałęzienia, łączące się potem z właściwym tropem, a więc prawdziwe, lecz wiodące dalszą drogą do celu niż trop właściwy.

W następstwie takiego założenia tropów musi się zastęp harcerski przy każdym rozwidleniu tropów rozdzielić, gdyż jeśli w całości wejdzie na trop fałszywy lub pójdzie bocznym a nie właściwym tropem, niepotrzebnie nadłoży drogi i czas straci.

Przy tym ćwiczeniu można wysyłać zastęp za zastępem co 15 minut, przy czym wygrywa ten, który ma czas najlepszy — a można je też wypuścić wszystkie razem. Mając rywali na karku, harcerze tego samego zastępu porozumiewają się wtedy ze sobą umówionymi okrzykami lub znakami, aby dać znać swoim o wpadnięciu na dobry lub zły trop, a z drugiej strony, ażeby zmylić współzawodnika, śledzącego poszukiwania zastępu i jego na fałszywy trop wprowadzić. Od sprytu i pomysłowości tropiących dużo nieraz zawisło. Zbierać lub niszczyć tropów oczywiście nie wolno.

Gdzie odpowiedni teren, można przerabiać opisane ćwiczenia w tropieniu także w ten sposób, że

ślady znaczy się żelazami, przyczepionymi do trzewików. Żelazo takie odbija ślad, wybitnie się różniący od zwyczajnych śladów obuwia (kółko, kilka krzyżyków, rysunek ptaka itp.).

54. Za chochołami

Dla niejednego jest rzeczą ciekawą dowiedzieć się, czy trop, przez niego założony, został odkryty. Można to połączyć z kładzeniem innego rodzaju tropów. Pręt długości około 30 cm rozszczepia się na jednym końcu, a w szczelinę wsuwa się garść skręconej, zawiązanej na węzeł słomy. Takich prętów robi się np. 50, a 10 harcerzy bierze po 5 patyków, znacząc swe nazwisko lub swój znak w miejscu, gdzie nożem ścięto nieco kory. Teraz rozkłada się tropy, jeden od drugiego o 20—30 kroków, i to albo wbijając pręty w ziemię, albo wieszając je na drzewach w dosięgalnej ramieniem wysokości. Każdy stara się swój pręt umieścić w miejscu trudnym do odszukania. Zastępowy czuwa nad poprawnym założeniem tropów.

Zaczyna się tropienie. Każdy szuka na własną rękę, znaleziony trop jest jego zdobyczą, lecz wszystkim musi głośno oznajmić, gdzie dany trop znalazł. Ostatni pręt (odpowiednio zaznaczony) zdradza kryjówkę, gdzie się tropieni schowali. Kto zdobędzie najwięcej prętów i przez kogo kładzionych? Kto dotrze pierwszy do kryjówki?

Można przy tym dodać prawidło, że nie wolno ominąć żadnego tropu, czyli że nie wolno brać pręta, dopóki poprzedni nie został znaleziony. Pręty znaczy się zatem liczbami porządkowymi.

Jeśli zawodniczą ze sobą dwa zastępy, to pierwszy kładzie tropy, a drugi szuka. Zapisuje się czas szukania, a potem zastępy zmieniają rolę.

55. Po śniegu za tropem

W zimie, po czystym śniegu 2 lub 3 harcerzy rusza w pole, reszta idzie za śladem w 15—25 minut później. Zbiegi, kluczące po nie bardzo przejrzystym terenie (dość obszernym, lecz o określonych granicach), starają się zmylić tropiących, ażeby zyskać na czasie. Jeżeli bowiem w oznaczonym czasie nie zostaną ujęci, wygrywają. A więc np. rozdzielają się i idą oddzielnie krzyżując niejednokrotnie swe ślady, a potem się łączą — zacierają gałązką ślady za sobą — zmieniają ślad przywiązując np. rzemień do buta — wyzyskują każdy kawałek gruntu, płota czy mostu, gdzie śladów się nie zostawia (wolno to robić na przestrzeni najwyżej 50 kroków) — idą tyłem — wstępują na własne ślady tak, że z trzech pozostaną dwa lub jeden, przy czym może powstać odmienny ślad przez podpieranie się laską itp. — byle tylko opóźnić pościg.

Im więcej sprytu tropieni okażą, im więcej użyją forteli, by zmylić pogoń, tym większe mają szanse wygranej.

Ostatecznie tropieni chowają się w jakimś zagajniku, gdzie ich prześladowcy dopadają.

Jedno zastrzeżenie: nie wolno dołączać się do cudzych tropów — gdy się je napotka, należy je bezwzględnie natychmiast skrzyżować.

Do gry tej można dodać także walkę. Mianowicie, w kryjówce przygotowali tropieni stos śnieżek i poczynają prażyć nimi prześladowców. Ci nie pozostają dłużni, walka wre na dobre. Napastnika zabija jeden celny strzał, tropionego dopiero dwa strzały.

A wtedy można rozstrzygnąć rzecz w sposób następujący: tropieni wygrają, jeżeli ich nie znaleziono

w określonym czasie i jeżeli ponadto zwyciężą w walce, tj. zabiją np. połowę napadających — napastnicy wygrają, jeżeli na czas dojdą do ściganych i zabiją ich nie straciwszy połowy swych ludzi. Inny wynik stanowi nierozegraną.

Grę tę można uprawiać także na nartach.

56. Hejże na lisa!

Lis sunie na nartach. Tam, gdzie trafia na więcej śladów nart, rzuca drobne skrawki barwnego papieru. W 15 minut po nim ruszają ogary za jego tropem. Lis kluczy, wreszcie się chowa w kryjówce, skąd dogodna ucieczka. Tam dopadają go ogary, wypłaszają z kryjówki i starają się go osaczyć. Kto go dotknie ręką, ten go zabija.

Ważną jest rzeczą umiejętne wybranie trasy dla lisa. Trasa ta powinna prowadzić przez różny teren o trudnościach dostosowanych do wieku harcerzy i ich umiejętności jazdy na nartach. Nie powinna być dokładnie wytyczona, gdyż to zbyt by krępowało swobodę ruchów lisa, lecz winna być podana przestrzeń, na której wolno mu krążyć. Teren ten należy tak wybrać, by jego ukształtowanie zmuszało tropiących do różnych, mniej lub więcej trudnych ewolucji narciarskich.

Na lisa wybiera się silniejszego narciarza.

57. Szukanie skarbu

a) Skarb — to scyzoryk, pudełko zapałek itp. przedmiot, dobrze schowany, który ma zastęp znaleźć według pewnych ukrytych, a kolejno wyszukiwanych wskazówek. Na trop wprowadza się zastęp przez podanie mu pierwszej i jedynej wskazówki. Np.: «Idź

w kierunku północnym. W oddaleniu kilkuset kroków trafisz na wzgórze, na którym rosną 3 samotne sosny. Stań pod nimi, a ujrzysz biały domek. Na jednej ze ścian jest strzałka. Idź w kierunku tej strzały 50 kroków, a trafisz na kamień, pod którym znajdziesz dalsze wskazówki».

Zastęp rusza na poszukiwanie. A domków białych może być kilka, jak i więcej kamieni. Ostatecznie kartkę znaleziono. A na niej słowa: «Stań pod południową ścianą domku, ujrzysz stóg siana z zatkniętym drągiem w pośrodku. Ustaw się tak, ażeby drąg dokładnie pokrył zachodnią krawędź domu. W tym kierunku idź do drogi, na niej leży stos kamieni. W oddaleniu 15 kroków od niego, w rozwidleniu konarów drzewa, naznaczonego krzyżem, jest dalsza kartka ze wskazówkami». Na niej dalsza wskazówka: «Idź w kierunku Pn W, trafisz na chatę z malwami w ogródku. Stań na stosie drzewa koło chaty (nb. jest to pułapka, bo są dwa stosy, a nie napisano, na którym stosie), a ujrzysz pniak (nb. widać 3 pniaki). Gdy staniesz na nim twarzą ku Pd zobaczysz świerki. Jeden z nich obwiązany nitką, koło niego pod kamieniem trzecia kartka».

I w ten sposób idzie zastęp tropem od jednego schowka do drugiego, w jednym znajduje np. nakaz znalezienia 3 drzew, naznaczonych krzyżami, a kartka leży w trójkącie z nich utworzonym — do następnego schowka prowadzi trop ze strzępów włóczki itp., a często natrafi na umyślnie zastawioną pułapkę tak, że dobrze się nagłowi, nim odszuka następną kryjówkę itd., aż wreszcie dojdzie do ukrytego skarbu.

Tym większe będzie zainteresowanie harcerzy przy tym bardzo dobrym ćwiczeniu, im sprytniej wyszukano schowki i im dowcipniej je opisano. Zastę-

powy, rozmieszczając kartki, powinien zacząć od skarbu, a potem posuwać się wstecz i po kolei chować kartki, a nie odwrotnie, bo to robotę utrudnia. W tym wypadku bowiem musiałby zastępowy wracać od drugiej skrytki do pierwszej, by tam kartkę umieścić, od trzeciej do drugiej, od czwartej do trzeciej itd., a to dlatego, że kartkę można ułożyć i ukryć w poprzednim schowku dopiero po zorientowaniu się w szczegółach terenu w okolicy schowka następnego.

Z tego ćwiczenia można zrobić zawody między kilku zastępami. W tym wypadku rusza zastęp za zastępem co 15 minut, a okaże się, który w najkrótszym czasie dojdzie do skarbu. Można to samo zrobić z jednym zastępem, dzieląc go na grupy po dwóch harcerzy.

Lecz można także wysłać wszystkie grupy równocześnie, jeżeli harcerze mają już wyrobione pewne opanowanie siebie. Bo wtedy, kto znajdzie kartkę, musi ją wyjąć sprytnie tak, ażeby tego nikt nie spostrzegł, przeczytać i znowu dyskretnie schować, a potem z towarzyszem zniknąć, ażeby nikogo na trop nie naprowadzić.

Przy tego rodzaju zawodach nadzwyczaj ważny jest nakaz, by każda kartka została z powrotem tak samo ukryta, jak ją znaleziono i dokładnie w tym samym miejscu. Ostatni zastęp zbiera wszystkie kartki. Zdarza się, że kierownik rozkłada kartki w dniu poprzedzającym ćwiczenie. Wtedy powinien je owijać w skrawki staniolu dla ochrony przed wilgocią.

Zależnie od ilości schowków i od tego, czy całość złożono w sposób bardzo prosty lub zawiły, najeżony pułapkami — gra może być łatwa albo bardzo trudna, może trwać pół godziny lub nawet 4 godziny.

b) Skarb, zawierający kartki z nazwiskami wszystkich harcerzy zastępu, wyszukuje się nie, jak

poprzednio, na podstawie odnajdowanych kolejno wskazówek, lecz na podstawie więcej lub mniej dokładnego opisu drogi, prowadzącej do niego. Drogę tę musi poprzednio przejść zastępowy i opisać ją na podstawie naocznego widzenia. Np. 500 kroków szosą, na przełaj przez lasek w kierunku Pn Z, miedzą między owsem a koniczyną aż do potoku, lewym brzegiem potoku aż do chaty, przeskok na prawy brzeg i marsz w kierunku Pn W aż do lasu, skrajem lasu aż do przesieku, przesiekiem przez las, marsz na komin fabryczny, a po dojściu do samotnego dębu, 25 kroków w kierunku Pn itd., aż dojdzie się do skarbu. Kto dojdzie, zabiera swoją kartkę i przynosi na miejsce zbiórki. Miejsce to jest z góry wyznaczone, łatwe do spostrzeżenia, a leży niedaleko skarbu. Kto kartkę przyniesie w przepisanym czasie?

SŁUCH

W dzień czuwa oko — ono jest tym organem, który prowadzi zwiadowcę i pozwala mu się orientować, przez nie ujęte wrażenia stanowią podstawę do oceny sytuacji. Słuch je jedynie wspiera, uzupełniając odbierane wrażenia. Lecz gdy się ściemni lub gdy powstanie mgła, coraz trudniej oku pracować, aż wreszcie w czasie ciemnej nocy zupełnie zawodzi. Wtedy w zastępstwie wzroku staje na straży słuch, chwyta wszystkie szmery i odgłosy, plusk wody, szczekanie psów, stąpanie człowieka itp., pozwala je ocenić i ostrzega przed niebezpieczeństwem. Zawsze jednak wzrok przychodzi mu z pomocą.

Trzeba więc i słuch ćwiczyć podobnie jak wzrok, bo tylko wyrobione ucho potrafi szybko nawet najsłabszy dźwięk uchwycić, rzetelnie ocenić jego przyczynę i osądzić, czy w nim nie tkwi niebezpieczeństwo. A jest to tym bardziej konieczne, że ucho łatwiej ulega złudzeniom niż oko i jego wyćwiczenie przedstawia większe trudności.

Podane ćwiczenia są ćwiczeniami słuchu, lecz są nimi poniekąd także i wszystkie ćwiczenia z innych działów, jeżeli odbywają się wieczorem lub w nocy. Tu bowiem słuch ma przodującą rolę w odbieraniu wrażeń.

58. Po nocnej rosie

W cichy, pogodny wieczór zbiera się zastęp harcerski na małym wzgórzu. Każdy w najzupełniejszej ciszy wytęża słuch, ażeby uchwycić wszystkie zewsząd dochodzące szmery i odgłosy oraz ustalić ich pochodzenie. A jest ich mnóstwo i różnorakich. To głos ptaka lub szczekanie psa, to chód człowieka, turkot wozu, szum drzew, szelest liści spadających, plusk potoku, odgłos rozmowy itp. Wszyscy łowią je pilnie. Nagle pada cicho nazwisko jednego z harcerzy. Zapytany odpowiada dwoma słowami i wskazuje ręką, skąd odgłos przychodzi. Inni milczą, o ile się z jego zdaniem zgadzają, w przeciwnym razie jak najkrócej prostują omyłkę. Za chwilę pada inne nazwisko itd.

Zastęp włożył się już w pilne słuchanie, więc teraz odchodzi dwóch harcerzy, staje w oddaleniu kilkudziesięciu (potem kilkuset) kroków i daje znak gwizdkiem, że są gotowi. Za chwilę dochodzi odgłos, przez nich wywołany (np. upadek kamienia na ziemię, tarcie gałęzi o pień, łamanie pręta na kolanie, kaszel, syk, skrzypienie, wylewanie wody na ziemię, chód, pełzanie itd.). Każdy łowi dźwięk i na kartce notuje jego przypuszczalną przyczynę. Następują one w przerwach 1—2 min. po sobie, w ustalonej przez zastępowego kolei. Spis ich posiada zastępowy i harcerze w polu. Ponieważ między te odgłosy mogą się wmieszać i inne z otoczenia a nie przewidziane, zastępowy po każdym wywołanym odgłosie zwraca uwagę harcerzy słowem «baczność».

Po skończeniu ćwiczenia sprawdza się, kto najmniej zrobił omyłek. Ćwiczenie będzie tym bardziej zajmujące, im więcej przygotuje się przyborów do wydawania odgłosów i im większą nada się im rozmaitość.

Można także zrobić próbę słuchania przez przyłożenie ucha do ziemi (w pogodne, suche dni).

59. Kocim chodem

Jednemu harcerzowi zawiązuje się szczelnie oczy, a opodal niego, w oddaleniu około 10 kroków, wbija się chorągiewkę. Ów harcerz nie powinien wiedzieć, gdzie tkwi chorągiewka. Pozostali stoją wokół rozprószeni, w oddaleniu kilkudziesięciu kroków. Bezwzględna cisza. Wskazany przez zastępowego podchodzi, unikając każdego szmeru, cicho ku chorągiewce,



Rys. 32.

ażeby ją wyjąć i odnieść na odległość 10 kroków. Komu się to uda, ten zdobywa kreskę. Harcerz z zawiązanymi oczami nadstawia uszu i śledzi każdy szmer, a jeśli co usłyszy, wyciąga rękę w odpowiednim kierunku i woła: «stój!». Zastępowy rozstrzyga,

czy spostrzeżenie jest słuszne i albo je prostuje, a zabawa toczy się dalej, albo każe się usunąć temu, który się zdradził, a podkrada się następny. Po każdej wygranej zmienia się podsłuchującego, a chorągiewkę wbija się w innym, nieznanym mu punkcie.

Jeżeli jest więcej grających, można polecić podkradanie się kilku równocześnie, lecz z odległości 10—15 kroków od chorągiewki podkrada się już tylko jeden, bo inaczej trudno nieraz rozstrzygnąć, kto właściwie się szelestem zdradził.

Do ćwiczenia nadaje się tak dobrze grunt gładki, jak i pokryty gałązkami, liśćmi, kamykami itp.; — można iść, czołgać się na kolanach lub pełzać; można też określać czas, w jakim należy podejść do chorągiewki.

60. Jak wąż w trawie

Część harcerzy siedzi na ziemi z zawiązanymi oczami, tworząc koło, jeden od drugiego w odstępie 6—10 kroków. W środku koła kładzie się sprzęt harcerski: kapelusze, laski, łopatki, manierki itp. Reszta ma za zadanie, stąpając, czołgając się lub pełzając, wkraść się do środka koła i w ten sam sposób wynieść stamtąd jeden z leżących przedmiotów. Powinno się przekradać pojedynczo a nie gromadnie, gdyż jeden niezręczny w środku koła może zdradzić wszystkich. Wartownikom wolno wskazywać na podejrzany szmer u swego boku lub w środku koła, a zastępowy sprawdza słuszność spostrzeżenia i odkrytego usuwa. Punkt otrzymuje, kto spełni zadanie. Potem następuje zmiana ról.

Ażeby zabawa szła składnie, podkradanie odbywa się na znak zastępowego, który raz podniesieniem ręki wstrzymuje wysłanego na kilka chwil, to znów wskazuje na innego itp. tak, by w środku koła

znajdował się zawsze tylko jeden harcerz. W razie odkrycia zastępowy woła: «przerwa», podczas której wszyscy pozostają na swych miejscach, a odkryty zostaje usunięty.

61. Za zegarkiem

Między dwoma drzewami rozpina się sznurek, a na nim zawiesza zegarek. Jednemu harcerzowi zawiązuje się oczy, a potem podprowadza się go w pobliże zegarka. Reszta go otacza i nie wypuszcza z koła w czasie zabawy. Kierując się słuchem, ma środkowy znaleźć zegarek.

62. Kto bliżej?

Do wartownika, stojącego na wzgórzu dobrze widzialnym mimo wieczora, podkradają się ze wszyst-



Rys. 33.

kich stron harcerze. Każdy stara się podejść jak najbliżej, a gdy osądzi, że już jest dość blisko, robi znak na dowód, że do tego miejsca istotnie dotarł. Potem wycofuje się ostrożnie (ew. ujawnia się, jeśli tak na-

kazano). Lecz wartownik nadstawia uszu i gdy usłyszy podejrzany szmer, gwiżdże. Wszyscy zatrzymują się, a zastępowy sprawdza, czy w miejscu, wskazanym przez wartownika, rzeczywiście czai się nieprzyjaciel i potem albo go wyklucza, odmierzając odległość, w jakiej się od wartownika znajdował, albo daje znak do dalszego podkradania.

Po upływie oznaczonego czasu lub po daniu sygnału, że już wszyscy spełnili swe zadanie, sprawdza się, czyj znak znajduje się najbliżej wartownika, a nadto — czyje leżą nie dalej, jak 10 m od niego, gdyż to ocenia się jako dobre wykonanie.

Należy podkradać się kolejno i to ze wszystkich stron, nie gromadnie, bo wtedy nieraz trudno rozstrzygnąć, kto jest winowajcą.

Jeżeli zawodniczą dwa zastępy, wystawia wartownika zastęp przeciwny, a potem wyniki się porównuje, albo też harcerze obu zastępów równocześnie się podkradają, a na czatach stoi jeden z zastępowych. Przy przyznawaniu zwycięstwa kierownik bierze w rachubę zarówno ilość tych, którzy odpadli jak i to, który zastęp na ogół bliżej się podkradł.

Dobrym urozmaiceniem tej gry będzie wręczenie wartownikowi latarki elektrycznej, którą oświetlać będzie teren gry. Wtedy oznacza się czas podkradania np. na 15—20 minut, po czym następuje sygnał na zakończenie. Każdy pozostaje na swym miejscu, stwierdza się liczbę odkrytych oraz kto podkradł się najbliżej.

63. Za gwizdem

Gdy się dobrze ściemni, jeden harcerz oddala się od zastępu i klucząc chowa się w miejscu, nikomu niewiadomym. Stamtąd raz gwiżdże. Reszta stojąc

w grupce orientuje się, skąd gwizd doszedł i z jakiej odległości, i każdy rusza oddzielnie w ustalonym przez siebie kierunku, po czym staje w miejscu, które według niego jest najbliższe schowanego (można również zatknąć gałązkę w tym punkcie na dowód swej bytności i powrócić). Teraz trzykrotny gwizd zastępowego wzywa ukrytego do ukazania się, a następnie ustala się, kto najbliżej do niego podszedł.

Pewną odmianę tej zabawy przedstawia schowanie się jednego harcerza, który od czasu do czasu gwiżdże, przy czym reszta go szuka. Kto go znajdzie, ten wygrywa. Można także pozwolić na zmianę kryjówki w odpowiedniej chwili, co utrudnia szukanie. Oczywiście, ukryty gwiżdże lub zmienia kryjówkę tylko wtedy, gdy się przez to nie naraża na odkrycie.

Może być i kilku ukrytych, każdy z gwizdkiem o innej tonacji. Mogą przy tym wszyscy szukać wszystkich zbiegów albo każda grupa tylko swojego zbiega.

64. Pościg w ciemności

Na ograniczonej przestrzeni, oczywiście, nie otwartej, ma się ująć harcerza, który co minutę raz gwiżdże, raz zapala zapałkę na przeciąg 5 sekund. Pościg kieruje się więc i wzrokiem, i słuchem. Jeżeli w oznaczonym czasie zbiega się nie ujmie, inny obejmuje jego rolę.

Ustalić trzeba znak na zbiórkę i miejsce zbiórki.

65. Podsłuchy

Zastęp harcerski leży w jednej linii na ziemi, harcerz od harcerza w oddaleniu 15 kroków. W pośrodku zastępowy. Naprzeciw, w oddaleniu 20—25 kroków, leży w ten sam sposób drugi zastęp. Zastępowy po-

daje sąsiadowi z prawej i lewej strony zwykłym głosem jedno zdanie, np.: «Krzyż na kaplicy, pod laskiem». Ci podają je dalej, aż dojdzie do skrzydeł. Przeciwny zaś zastęp podsłuchuje, a każdy harcerz tego zastępu notuje, co usłyszał.

O ile więc zdanie podano bez omyłki aż do skrzydła, każdy harcerz, który je bez błędu zapisał, otrzymuje punkt. Jeżeli zaś zdanie doszło do skrzydła w zmienionej formie, ustala się, kto błąd przy podawaniu popełnił, i oczywiście w drugim zastępie liczy punkt każdemu harcerzowi, który zdanie z tym błędem zanotował.

Następnie zmieniają zastępy role, a wygrywa zastęp, który zdobył większą liczbę punktów. Odległość między harcerzami i między zastępami można zmniejszać lub zwiększać, zależnie od wprawy grających.

ZWIADY

Żadne ćwiczenia polowe nie przedstawiają tyle uroku dla harcerzy, co ćwiczenia w wywiadach, bo też żadne nie mają tyle rozmaitości, nie kryją tylu niespodzianek i nie dają tak szerokiego pola do zastosowania przeróżnych pomysłów oraz wyładowania energii, drzemiącej w młodym organiźmie. Ostrożne podchodzenie, przekradanie się przez linie nieprzyjaciół, raz mylenie pościgu, to znów nagły wypad z zasadzki itp. — oto istotne cechy tego rodzaju ćwiczeń, które najwięcej porywają młodzież. Żadne wreszcie ćwiczenia nie dają w tym stopniu zadowolenia, które sprawia zwycięstwo jako nagroda za trud, za cierpliwość nieraz ogromną, za przytomność i męską decyzję w działaniu. Owoce rzetelnej, a nieraz pełnej zaparcia się pracy są widoczne i one sprawiają zwiadowcy prawdziwą satysfakcję. Ten dział właśnie najwięcej może ze wszystkich ćwiczeń wyrabia takie rysy charakteru, jak zręczność, obrotność w ruchach, bystrość zmysłów, umiejętność obserwacji, przytomność i panowanie nad sobą, cierpliwość i przezorność w działaniu itp., które rzetelnego harcerza cechować powinny.

Lecz dodać potrzeba, że wiele z nich nie należy do łatwych. Tu bowiem znajdują praktyczne zastosowanie wszystkie nabyte wiadomości. Tu zdaje harcerz egzamin, czy umie wyzyskiwać teren przy śle-

dzeniu nieprzyjaciela, czy zna sposoby podchodzenia i zasady obserwowania bez zdradzenia swej obecności itd., czy, jednym słowem, umie sprawnie poruszać się w terenie i momentalnie przystosować się do zmienionej sytuacji.

Sprawność w tym kierunku można zdobyć tylko przez łatwiejsze ćwiczenia, których zasób poniżej podamy.

Lecz przypomnijmy sobie przedtem przynajmniej najważniejsze sposoby podchodzenia i obserwacji, które każdy harcerz powinien opanować:

Czy stoisz na straży, czy się podkradasz pod stanowisko przeciwnika, powinieneś korzystać z każdej nierówności gruntu, z każdego krzaka itp., aby się za nim ukryć lub dojść niepostrzeżenie. Wszystko widzieć a samemu nie być widzianym — to zasada, jaką winieneś się kierować. I tak np.:

a) Gdy masz obserwować z pagórka, to podpełznij ku górze, lecz nigdy aż na sam szczyt i powoli podnoś głowę, aż ci się widok otworzy; gdybyś się położył na samym szczycie, to już byś za wiele wystawał poza krawędź pagórka i łatwo by cię spostrzeżono.

b) Nie ukazuj się nigdy na linii horyzontu, bo wtedy twe kontury wyjdą najwyraźniej, a staraj się nadto nie odbijać od tła, na którym się znajdujesz. Więc też np. gdy masz ciemne ubranie, nie ukazuj się na jasnym tle (piasek), gdy świeci słońce, śledź z miejsca zacienionego, gdy leżysz w trawie, a musisz głowę podnieść, to obwiąż ją trawą itp.

c) Ile możności jak najmniej poruszaj głową w czasie obserwacji a szczególniej wtedy, gdy sądzisz, iż przeciwnik patrzy w twoją stronę.

d) Jeżeli śledzisz spoza pniaka, głazu itp., to nie wyglądaj zza szczytu, lecz z boku, tuż przy ziemi; również spoza drzewa obserwuj w pozycji leżącej. Je-

żeliś skryty za krzakiem, to nie patrz ponad nim lub z boku, lecz pomału rozchyl gałązki i patrz przez otwór między liśćmi.

e) W lesie nie posuwaj się aż na jego brzeg, zostań w głębi i szukaj widoku między pniami, czołgając się tylko o tyle naprzód, o ile to koniecznie potrzebne. W domu nie stawaj w oknie, lecz śledź z głębi pokoju.

f) Ponieważ przy podchodzeniu masz się podkraść niepostrzeżenie, raczej nadłóż drogi, niżbyś się miał zdradzić. Wyzyskuj przy tym wszystkie nierówności gruntu. Jeżeli zaś musisz koniecznie przejść przez pewne wzniesienie, czy to odkryty wzgórek, czy płot itp., to przechodź je jak najprędzej.

g) Postawa, w jakiej się podkradasz, zależy od terenu, po którym się posuwasz. Jeżeli on daje ci dobre ukrycie, to się zbliżasz w postawie wyprostowanej, aby na później sił oszczędzić. Zniża się osłona, to i ty musisz się pochylić, aż ostatecznie przejdziesz do czołgania, a nawet pełzania. Ponieważ to rzecz męcząca, można ją oczywiście stosować tylko do podkradania się na małą odległość lub do przebywania małych odkrytych przestrzeni.



Rys. 34.

h) Jeżeli przy podkradaniu się w dzień całego zastępu nie wolno rozmawiać i bezwarunkowa cisza jest potrzebna, a porozumiewanie się odbywa się za pomocą znaków, przy czym ciągle należy baczyć na zastępowego i ew. jego ruchy lub czynności naśladować, — to tym bardziej w nocy należy ściśle przestrzegać tych ostrożności. I tak: należy dobrze umocować wszystkie szczękające przedmioty, nie zapalać światła, unikać

biegania, bo je słychać z daleka, unikać gruntu twardego lub trzeszczącego pod nogami. Nie patrz na ziemię, nie nadeptuj na pięty idącemu przed tobą; jeżeli się potkniesz i upadniesz, to przynajmniej nie wydaj krzyku. Jeżeli księżyc świeci, wyszukuj miejsca zacienione, omijaj zaś zabudowania, gdzie cię zdradzą szczekające psy itp.



Rys. 35.

To są najważniejsze przepisy dotyczące podchodzenia i obserwacji. Harcerz powinien poza tym poznać: sposoby poruszania się w różnym terenie podczas zwiadów czy to samopas, czy w związku z zastępem (w terenie otwartym, pokrytym, na wzgórzu, w wąwozie, we wsi itp.), — jak ma się zachować zastęp przy zetknięciu się z przeciwnikiem, — w jaki sposób przesyłać meldunki itp. Wiele z tych wiadomości znajduje zastosowanie w poniżej podanych ćwiczeniach.

66. Nauka krycia się

Na przestrzeni 1—2 km chowają się harcerze po obu stronach drogi w oddaleniu najwyżej 50 kroków od niej. Każdy dla lepszego ukrycia się wyzyskuje załamania gruntu, kamienie, krzaki itp. Po 10 mi-

nutach idzie drogą zastępowy, a jeśli kogo odkryje, daje mu znak do powstania i przyłączenia się do niego.

Każdy kryje się w tajemnicy przed resztą, lecz jeśli kto spostrzegł kryjówkę drugiego, nie wolno mu jej zdradzać.

Jeżeli zastępowy po przejściu drogi nie znalazł wszystkich, to przy powrotnej drodze każe jednemu z harcerzy wyszukać pozostałych. Może to być tylko ten, który zaręczy, że nie zna kryjówek reszty ukrytych. Wygrywa ten, który najpóźniej zostanie odkryty.

Podczas śledzenia nie wolno schodzić z drogi.

67. W chowanego

Tę samą, co poprzednio, cechę ma ćwiczenie, w którym jeden się chowa, a reszta go szuka, albo chowają się wszyscy z zastępu białych, a szukają czerwoni. Jedna partia ma wybitne odznaki. W tym celu należy dokładnie oznaczyć granice przestrzeni, gdzie wolno się ukryć (na mapie lub przez pokazanie granic z punktu wzniesionego nad okolicą lub przez ich częściowe obejście), a nadto czas trwania ćwiczenia. Przestrzeń ta może wynosić nawet kilka km² a czas ćwiczenia — kilka godzin. Również należy ustalić, ilu odnalezionych w danym czasie stanowi o wygranej. Niewolnika bierze się przez dotknięcie ręką (ew. przez obwołanie z odległości 15—20 kroków).

Może przy tym obowiązywać prawidło, że raz wybranej kryjówki nie wolno zmieniać albo też, że w czasie niebezpieczeństwa można jedną opuścić dla ukrycia się w drugiej. Po skończeniu ćwiczenia nieodkryci zdają sprawę, kogo widzieli w pobliżu swej kryjówki.

68. Nauka podchodzenia

a) Teren obfituje w różne drobne osłony: nierówności gruntu, krzaki, kamienie itp. Zastępowy stoi w pośrodku, wszyscy rozchodzą się w różne strony na odległość 500 kroków i przypadają do ziemi, kryjąc się poza osłonami. Na dany znak podchodzą harcerze coraz bliżej do zastępowego, ile możności niepostrzeżenie i tworząc jak najmniejsze cele (a więc nisko przy ziemi i wyzyskując nierówności gruntu) i przez cały czas nie spuszczają go z oczu.

Tymczasem zastępowy wykonuje różne ruchy (których kolejność zapisał sobie poprzednio na kartce): to ociera chustką czoło, to siada, obraca się, zdejmuje kapelusz, rozkłada ręce, klęka, przysłania oczy itp. Wszyscy mimo podkradania się śledzą jego ruchy i starają się je zapamiętać. Oczywiście, tych ruchów nie może być dużo i nie powinny następować szybko po sobie.

Po upływie naznaczonego czasu wszyscy wstają na znak zastępowego i wtedy pokaże się, kto podszedł najbliżej. Podejście w sposób niewidoczny staje się w ogóle niemożliwe, gdy zastępowy ciągle się ogląda i śledzi poruszenia harcerzy; jeden lub drugi może mu zniknąć z oczu tylko na krótki czas. Można by to osiągnąć tylko w terenie zupełnie zakrytym, lecz wtedy i zastępowy byłby niewidzialny. W ćwiczeniu tym idzie jednak o co innego, mianowicie o sprawdzenie, czy harcerz wyzyskuje osłony terenu, dając ze siebie jak najmniejszy cel, czy nie robi nieostrożnych ruchów i nie odsłania się niepotrzebnie i czy podchodząc obserwuje równocześnie bez przerwy podchodzącego. Dlatego zastępowy, choć ujrzy którego z harcerzy, nie ocenia tego jako błędu. Dopiero gdy spo-

strzeże prawdziwie błędne podchodzenie, daje sygnał gwizdkiem. Wszyscy pozostają bez ruchu, a wskazany ręką (chorągiewką) wstaje. Na powtórny gwizd ćwiczenie odbywa się dalej.

Trzykrotny gwizd oznacza koniec podchodzenia. Teraz następuje egzamin. Każdy podaje, co zauważył w czasie podchodzenia, a zastępowy notuje spostrzeżenia każdego przy jego nazwisku. Kto teraz najlepiej śledził, bo najwięcej spostrzegł? Ponieważ może się zdarzyć, że jeden podszedł najbliżej, a drugi znów widział najwięcej, przeto zastępowy wyrównuje lokacje, cofając w nich jednego a zbliżając drugiego, gdyż w założeniu szło zarówno o pierwszą, jak i o drugą czynność.

b) Ćwiczenie nieco odmienne od poprzedniego. Teren taki sam, harcerze w oddaleniu 150—200 kroków od zastępowego. Ten zachowuje się jak wartownik: stoi spokojnie, potem zwolna przechodzi kilka kroków i staje zwrócony w inną stronę itd. Wszystkie ruchy wykonuje pomału.

Korzysta z tego każdy podkradający się i gdy tylko wartownik nie patrzy w jego stronę, szybko przesuwa się od zasłony do zasłony tak, ażeby już być ukrytym, gdy ku niemu zwróci się wzrok wartownika. Kogo wartownik ujrzy w czasie ruchu lub kto, nie zdążywszy na czas się ukryć, wpadnie mu w oczy na odkrytym terenie, temu każe powstać. Kto podejdzie najbliżej?

69. Krytym szlakiem

Z przeciwnych stron, z oddalenia 2—4 km, podchodzą ku sobie dwa zastępy harcerskie. Obydwa wyruszają o tym samym czasie. Droga jest tak wybrana, że muszą się one spotkać; wyznacza się mianowicie

miejsce, do którego każdy zastęp ma dotrzeć, i 2 punkty, które ma minąć.

Ponieważ każdy zastęp wie, że na swej drodze napotka przeciwnika, a droga prowadzi przez teren mieszany, częściowo zakryty, dający wiele osłon ułatwiających podchodzenie — przeto idzie w formacji rozrzuconej, «z okiem» na czele.

Zastęp idąc ostrożnie wyzyskuje wszystkie nierówności terenu, wszystkie osłony, ażeby posuwać się niepostrzeżenie, a wytęża wzrok, ażeby natomiast dostrzec zbliżającego się przeciwnika. Wygrywa bowiem ta partia, której zastępowy pierwszy ujrzy zwiadowcę strony przeciwnej i na dowód tego wyda gwizd i podniesie w górę chorągiew. Spostrzeżenie przeciwnika przez jednego z harcerzy jeszcze rzeczy nie rozstrzyga; o spostrzeżeniu musi być zawiadomiony zastępowy, on musi rzecz sprawdzić i on jedynie ma prawo gwizd wydać. Wszyscy zwiadowcy muszą więc utrzymywać ustawicznie «czucie» ze swym zastępowym tak, ażeby go móc każdej chwili o spostrzeżeniu uwiadomić i wskazać punkt, gdzie jest nieprzyjaciel.

Na drodze znajduje się sędzia z białą opaską na kapeluszu i ten w razie sygnału sprawdza prawdziwość spostrzeżenia. Od chwili gwizdu aż do rozstrzygnięcia muszą wszyscy pozostać na swych miejscach i to w ukryciu, spostrzeżenie bowiem mogło być złudne i ćwiczenie na 3-krotny gwizd sędziego odbywa się dalej.

W czasie tego podchodzenia wolno używać wszelkich podstępów: wdrapywania się na drzewa, podkradania się za wozem lub na wozie itp. z wyjątkiem przebierania się.

Po skończeniu ćwiczenia powtarza się je, puszczając zastępy w przeciwnych kierunkach. Jeżeli

określa się czas, w którym zastępy mają dojść do celu, to powinien on być długi, ażeby umożliwić wyzyskanie wszystkich warunków sprzyjających podchodzeniu.

70. Rozsypka

a) Po naznaczeniu miejsca zbiórki w razie rozsypki idzie zastęp na zwiady, wyzyskując teren dla marszu w ukryciu. Nagle — na gwizd zastępowego następuje rozsypka. Każdy co tchu znika z oczu. Zastępowy podąża szybko na miejsce zbiórki i stamtąd śledzi, jak i kiedy dojdą tam harcerze, wyzyskując zasłony i nierówności terenu dla dojścia w ukryciu. Kto rzecz tę najsprawniej wykona? Potem ocena sprawności.

b) Zastęp białych idzie dokładnie wyznaczoną drogą, mając w pewnym miejscu wykonać pewne zadanie. Z przeciwnej strony, tą samą drogą posuwa się zastęp czerwonych. Gdy się ujrzą, każdy na znak zastępowego idzie w rozsypkę. Zastępowi odłączają się umyślnie od zastępów, podążają szybko naprzód i w ukryciu na linii wytkniętej drogi czekają na swych ludzi. Każdemu nadchodzącemu zdradzają swą obecność. Czy i jak prędko zbiorą się harcerze przy swym zastępowym? Zastęp bowiem, który się rozsypał, ma się zawsze (jeżeli nie został wyznaczony punkt zbiórki) zbierać na linii marszu, ażeby przede wszystkim swoje zadanie spełnić, a nie uganiać się za przeciwnikiem. Drogę tę muszą przeto harcerze zawsze znać.

Po zebraniu się — omówienie przygody i wskazanie na popełnione błędy.

71. Po wieloboku

Drogą, tworzącą zamknięty wielobok, idzie zastęp harcerski, ażeby, przeszedłszy ją w całości, dojść niepostrzeżenie do punktu wyjścia. Droga ma 3—4 km, powinno się ją przejść w czasie $1^1/_2$—2 godzin. Zastęp wie, że w czasie marszu napotka nieprzyjaciela, że go ma bez zwrócenia na siebie uwagi wyminąć, a sam dokładnie obserwować. Wolno zbaczać z wytkniętej drogi, lecz nie więcej jak na 30 kroków w bok. Każdy, kto niepostrzeżenie minął przeciwnika, ma zanotować, kto nim był oraz gdzie i w jakich warunkach go napotkał. Jeżeli obaj przeciwnicy spostrzegą się wzajemnie, wówczas mają się cofnąć tak daleko, aż sobie znikną z oczu. Każdy harcerz przekrada się oddzielnie, o ile zastępowy nie wydał innego polecenia.

Drugi zastęp zostaje wysłany tą samą drogą w stronę przeciwną, lecz zastęp pierwszy nie zna godziny jego marszu, nie wie, czy już wyruszył, czy dopiero wyruszy. Jest rzeczą kierownika tak ułożyć godziny odmarszu, ażeby zwiadowcy spotkali się na odcinku drogi, najwięcej nadającym się do przekradania.

Harcerze obu zastępów, którzy dojdą do celu w określonym czasie, przedstawiają kierownikowi swe notatki, z których się okaże, czy komu udało się przekraść niepostrzeżenie i obserwować nieprzyjaciela.

72. Trop w trop za wrogiem

Zastęp zdąża do celu, oddalonego o godzinę marszu, idąc ściśle wyznaczoną drogą i mając kilka zadań do spełnienia podczas marszu i to w oznaczonych miejscach, np. dwa postoje, mierzenie szerokości rzeki,

sygnalizowanie semaforem z 2 pagórków itp. U celu ma rozbić obóz. Nie wie jednak, że drugi zastęp ma za zadanie go śledzić a nie zdradzić przy tym swej bytności. Czy drugi zastęp potrafi dojść do celu niezauważony i zobaczyć rozbijanie obozu i czy zdoła podać przy tym dokładnie, jakie czynności wykonał w czasie marszu pierwszy zastęp — a pierwszy czy spostrzeże, że jest śledzony, a jeśli tak, czy potrafi ujść oczu tropiciela, zmylić pościg i niepostrzeżenie rozbić obóz?

73. Mylenie pogoni

U celu, oddalonego o godzinę drogi od punktu wyjścia, zostaje przez umyślnego zatknięta chorągiew w dość widocznym miejscu. Tam zdąża zastęp białych, a zastęp czerwonych idzie jego tropem. Gdzie zatknięto chorągiew, wiedzą tylko biali. Idzie o to, ażeby ujść oka prześladowców albo zmylić pogoń tak, aby i celu nie zdradzić, i niepostrzeżenie dotrzeć do chorągwi. Jak to zrobić, kiedy oba zastępy wyruszają z tego samego miejsca? Jako obowiązujące prawidło przyjmuje się, że czerwonemu, którego biały obwoła, nie wolno dalej podążać, aż dopiero wtedy, gdy go biały straci z oczu. I teraz pole do całego szeregu forteli. Biali mogą się ukryć i dać minąć czerwonym, a potem cichaczem zdążać inną drogą do celu; mogą się podzielić na dwie lub trzy części, przy czym jedna lub dwie części starają się przeciwnika sprowadzić z właściwego tropu, a pozostali korzystając z tego śpieszą do chorągwi; mogą się rozsypać naznaczając sobie miejsce zbiórki z tym, że komu zbyt gorąco, ten tam się nie uda, a raczej wroga na manowce sprowadzi itd. Ostatecznie wygrywają biali, o ile przynajmniej połowa wraz ze swym komendantem dotrze niepostrzeżenie do chorągwi, wyrwie

ją i ukryje, a potem, idąc na spotkanie czerwonych, im ją ukaże — czerwoni natomiast, o ile nie dadzą się w błąd wprowadzić i potrafią podać, gdzie tkwiła chorągiew i jak wyglądała. (Trzeba przeto chorągiew odpowiednio zmienić, dodając np. wstęgę, wiechę z liści itp.).

74. Badanie (rozpoznawanie) terenu

Badanie terenu, to naoczne przekonanie się, czy pewien jego odcinek nadaje się do danego celu. Przeprowadza się je dlatego, ponieważ mapy nie zawierają wszystkich szczegółów (które nadto ulegają ciągłej zmianie), a również i sam teren zmienia swój wygląd zależnie od pory roku, stanu pogody itp., a dalej, ponieważ dla pewnych celów trzeba zebrać dane, których mapa w ogóle nie daje.

Przy ćwiczeniach w rozpoznawaniu terenu należy unikać zadań skomplikowanych, dawać zadania proste, ujęte w sposób konkretny. Idzie o to, by harcerz potrafił skupić uwagę na szczegółach, o których poznanie idzie w danym wypadku.

Sprawozdanie z badania polega w pierwszym rzędzie na zrobieniu szkicu kartograficznego z zaznaczeniem tego, co zbadać nakazano — a dodany opis jest uzupełnieniem szkicu, daje bliższe objaśnienia. Sprawozdanie takie powinno być jasne i zwięzłe. Przy badaniu posługujemy się mapą, jeżeli zaś jej wziąć ze sobą nie możemy, to przynajmniej «wczytujemy się» w mapę przed wymarszem, co nam ułatwia nie tylko drogę, ale i wyszukiwanie potrzebnych punktów oraz szczegółów terenu.

W wielu podanych ćwiczeniach to «rekognoskowanie» terenu stanowi ich część składową.

Jednakże samo badanie terenu może stanowić także odrębne ćwiczenie albo być jego najważniejszą częścią.

I jak w każdym innym dziale ćwiczeń trzeba harcerzom i tu stopniować trudność badania.

a) Szkic, zrobiony z pewnego odcinka terenu na podstawie mapy, uzupełniają harcerze w terenie, wrysowując weń wszystkie szczegóły, o które w danym wypadku idzie, znacząc niektóre z nich znakami konwencjonalnymi, dodając ew. «legendę», tj. objaśnienie i słowne uzupełnienie szkicu. Wszystko to odbywa się pod okiem i przy pomocy kierownika, który za każdym



Rys. 36.

razem daje ściśle określone zadanie, co i w jakim kierunku należy zbadać.

b) Z kolei robią harcerze ćwiczenia w szkicowaniu i to różnymi metodami, a po nabyciu w tym pewnej biegłości otrzymują różne zadania rozpoznawania terenu, które wykonują już samodzielnie, np. zbadanie linii kolejowej, drogi, rzeki i brodów na niej, mostów, lasu, bagna, osiedla jako miejsca na kwatery, te-

renu na obóz, na zasadzkę itd. (Odnośne podręczniki podają dokładnie, na jakie szczegóły należy w tych wypadkach zwracać uwagę). Wszyscy mogą otrzymać jedno i to samo zadanie, każdy je robi oddzielnie, a potem porównuje się je i omawia.

c) W końcu przychodzą ćwiczenia w rekognoskowaniu terenu, w czasie których zastęp stanowi ochronę rysownika. To zadanie zastępu wybija się na pierwszy plan szczególnie wtedy, gdy badający nie pozostaje w jednym miejscu, lecz porusza się po całym badanym terenie. Wtedy obowiązkiem zastępu jest strzec go przez cały czas przed niebezpieczeństwem. Żeby zaś stworzyć odpowiednie po temu warunki, rzuca się nieprzyjacielski zastęp w okolicę badanego terenu. Rozkaz dla niego brzmi np.: «W okolicy X kręci się zastęp, który prawdopodobnie rekognoskuje teren. Zbadać, co robi i uniemożliwić mu zadanie». Teraz z prostego badania terenu wyniknie więcej skomplikowane ćwiczenie. Zastęp białych, który czuwa nad badającym, chowa się przed czerwonymi, prowadzi dalej badanie, gdy niebezpieczeństwo minie, a nie wdaje się w utarczkę, bo przede wszystkim idzie o zbadanie terenu. Stara się, jednym słowem, nie zdradzić swej obecności, porozumiewając się w cichości znakami; a jeśli wróg znajdzie się na jego tropie, usiłuje go zmylić i odprowadzić. Czerwony stara się też wypełnić swój rozkaz — jeden śledzi, drugi się kryje, ten zaś wygrywa, kto w oznaczonym czasie spełni polecone zadanie.

75. Pod biwak

Na wyznaczonym miejscu biwaku zastęp białych. Wokół 4—5 straży z pojedynczych harcerzy, w odległości kilkudziesięciu kroków od biwaku. Teren mało przejrzysty, umożliwiający przekradanie się.

O oznaczonej godzinie rozpoczyna się w biwaku różne czynności i to dokładnie w tej kolei, w jakiej je robić nakazano. A więc np. złożenie plecaków w pewnym miejscu i porządku, zrobienie kuchni pewnego typu i rozpalenie ogniska, kopanie dołu na odpadki, zwijanie biwaku itp., przy czym niektóre prace mają być równocześnie wykonywane, jeżeli tak polecono.

Tymczasem czerwoni, którym znane jest położenie biwaku, podkradają się pojedynczo pod niego. Komu się to uda, ten śledzi, kto, kiedy i co wykonywa, a po upływie ½ (¾) godziny (zależnie od tego, jak długo mają trwać prace w biwaku) wycofują się i piszą meldunki o tym, co widzieli, przynosząc je na miejsce zbiórki.

Przeszkodą w tym wywiadzie są strażnicy, ci bowiem mogą w razie dostrzeżenia wywiadowcy obwołać go («stój!») z oddalenia 20—25 kroków i przez to wziąć do niewoli. Jeżeli zaś ujrzą wywiadowcę z większej odległości, to odpędzają go. Wywiadowca musi się wtedy cofnąć, bo może zostać pojmany, skoro się doń zbliży strażnik na 25 kroków.

Po skończonej grze następuje ocena, kto przyniósł najlepszy meldunek.

Jeżeli mają być przy tym zawody między białymi a czerwonymi, to następuje zmiana ról, a zwycięstwo przyzna się tej stronie, która mniej ludzi straciła, o ile nb. przyniosła dobry meldunek. W przeciwnym razie wygrywa druga strona, bo w tym wypadku dobry meldunek jest ważniejszy.

76. Szkic placówek

Półkolem stoją placówki białych, jedna od drugiej w odstępie 100—200 kroków. Każda składa się z 2—3 lu-

dzi. Między placówkami, w miejscach dających przegląd najbliższej okolicy umieszcza się kilku bezstronnych z białymi opaskami. Czerwoni podkradają się, ażeby wyśledzić rozmieszczenie placówek. Każdy z nich ma na kartce zrobić szkic z zaznaczeniem ich rozmieszczenia. Jeżeli który zostanie dostrzeżony, na odnośnej placówce odzywa się gwizd. Wtedy najbliższy bezstronny idzie do wskazanego przez placówkę harcerza taką drogą, ażeby nie zdradzić miejsca placówki i zdejmuje odkrytemu odznakę z ramienia oraz odbiera mu zrobiony szkic. Ćwiczenie trwa tymczasem dalej. Kto i ile odkrył placówek i czy znalazł się taki, który je wszystkie naszkicował, niepostrzeżony przez białych?

Oznacza się długość czasu, przeznaczonego na ćwiczenie.

77. Napad na biwak

a) Zastęp białych otrzymuje rozkaz nagłego napadu na biwakujący zastęp czerwonych. Jeżeli ćwiczenie to nie pozostaje w pewnej łączności z innym ćwiczeniem (np. marszu «trop w trop za wrogiem» l. 72), czyli biali nie wiedzą, gdzie są czerwoni, kierownik wskazuje im dość obszerny odcinek terenu, w którego ramach znajduje się zastęp czerwonych.

Biali muszą więc wyśledzić miejsce biwaku. W tym celu wysyłają pojedynczych zwiadowców, a ci przynoszą albo przysyłają o tym wiadomość ustną lub pisemną — ew. z dołączeniem szkicu sytuacyjnego.

Teraz zastęp podchodzi w ukryciu z tej strony, która pozwala na bliskie podejście niepostrzeżenie. Jeżeli czerwoni nie wystawili straży, napad może się udać i biali zatkną chorągiew w środku biwaku na dowód zwycięstwa. Jeżeli zaś są straże i strażnik na czas



Rys. 37.

ostrzeże biwakujących gwizdkiem o niebezpieczeństwie, czerwoni albo się szybko wycofają z zagrożonego punktu, albo składnie zajmą stanowisko obronne — a w takim razie napad się nie udał.

Strażnik może wprawdzie dać znak, lecz za późno a wtedy zostanie mu zerwana odznaka z ramienia (p. ogólne prawidła spotkania), podobnie i kilku oddzielnie nadbiegającym, i biali zdążą mimo ostrzeżenia zatknąć chorągiew w nieopuszczonym obozie czerwonych.

Stąd nauka, że zastęp powinien biwakować w miejscu ukrytym, skąd jednak łatwy przegląd okolicy, a nadto winien zawsze otoczyć się strażami.

Ćwiczenie można także przerobić w czasie pogodnego wieczora, przy świetle księżyca; obrona wtedy trudniejsza, a napad łatwiejszy, natomiast wyszukanie zastępu o wiele trudniejsze.

Zastęp czerwonych nie może wiedzieć o grożącym napadzie; razem z tym zastępem biwakuje kierownik i rozstrzyga rzecz na korzyść jednej strony.

b) Napad można także inaczej zorganizować. Oto czerwoni są trzykroć silniejsi od białych. Biali wiedzą, co im grozi, a czerwonym znane jest miejsce biwakowania białych, miejsce to bowiem zostało im wskazane na mapie.

Czerwoni wygrywają, jeżeli im się uda biwak otoczyć i r ó w n o c z e ś n i e wszystkimi grupami napaść na białych. Muszą być bowiem podzieleni na grupy i to na dwie w sile jednego zastępu a dwie w sile połowy zastępu (nie mniejsze). Głośny sygnał oznacza napad.

Natomiast wygrywają biali (mają oni siłę jednego zastępu), jeżeli zdołają przed sygnałem napaść na grupę słabszą od siebie, bo wtedy otaczający ich pierścień uważa się za przerwany. Przed grupą o równej sile muszą się cofnąć.

Oczywiście muszą być bezstronni, którzy stwierdzają, czy sygnał do napadu został wydany wtedy, gdy biwak faktycznie został otoczony.

Ponieważ z oddalenia trudno sprawdzić, z jaką grupą ma się do czynienia, muszą czerwoni w razie napadu białych wznieść chorągiewkę i to czerwoną, jeżeli to jest jeden zastęp, a np. żółtą, jeżeli jest tylko pół zastępu.

78. Wycofanie się z zagrożonego punktu

Zastęp białych rozbił obóz w pogodny wieczór. Otoczył się strażami, bo wie, że nieprzyjaciel w okolicy, i jest przygotowany opuścić obóz w razie zaniepokojenia. Rzeczywiście zbliżył się nieprzyjaciel i nie-

pokoi straże. (Zastęp czerwonych robi to z umysłu, zdradzając przez to swe miejsce pobytu). Zastępowy alarmuje wtedy obóz w największej ciszy i bez szelestu wycofuje się z zagrożonego miejsca. Idzie o to, by niejako zapaść się w ziemię tak, aby czerwoni nie zorientowali się, dokąd biali się udali i gdzie rozbili nowy obóz. Wtedy wygrywają biali. Można przy tym używać najrozmaitszych sposobów zmylenia przeciwnika i wprowadzenia go na trop fałszywy. (Np. wysłanie w innym kierunku jednego harcerza, który zachowuje się nieostrożnie, czy to przez głośne stąpanie, czy przez udawanie rozmowy z towarzyszem, ściąga na siebie pościg, ażeby potem nagle zniknąć i połączyć się z zastępem itp.).

Takie jest zadanie białych. Czerwoni zaś mają nie stracić czucia z białymi, nie dać się zmylić i iść trop w trop za nimi, ew. jeśli im się to nie uda, w przeciągu oznaczonego czasu (nie za krótkiego!) wyśledzić miejsce nowego obozu.

Przy tym ćwiczeniu można zadanie jednej strony ułatwić lub utrudnić. Łatwiej np. uda się białym wycofać, jeżeli zastęp czerwonych zbliżać się będzie w całości, bo znane będzie miejsce wroga, — trudniej, jeżeli czerwonym pozwoli się na rozsypanie się i używanie różnych forteli. Np. z trzech stron otoczy się obóz wartownikami, a z czwartej ostentacyjnie się go niepokoi. Którędykolwiek pójdą biali, natkną się na czerwonego, który nie będzie zdradzał swej obecności, a potem może swoim wskazać drogę. Czy ich na czas odnajdzie i czy biali w razie spostrzeżenia prześladowcy nie użyją sposobu odpędzenia go (np. przez groźbę zerwania mu włóczki, co można podać przed grą jako prawidło spotkania tylko dla białych), a sami tymczasem znikną? Albo czy podejrzewając, że są tropieni, nie rozbijają obozu tylko na chwilę, aby

po raz wtóry zniknąć, a rozbić obóz w trzecim miejscu?

Można też dodać takie prawidło, że biali muszą się cofać, ilekroć natkną się przynajmniej na 2 (3) czerwonych razem. Taki warunek oczywiście utrudnia również zadanie białym.

Teren ćwiczenia musi być ograniczony a czas określony. Musi być też wskazane miejsce późniejszej zbiórki.

Jeżeli ćwiczenia nie robi się wieczorem, tylko za dnia, należy je białym ułatwić, a przede wszystkim przeprowadzić je w terenie mało przejrzystym o różnym ukształtowaniu i różnym poszyciu.

79. Po odcięciu powrotu

Zastęp białych wraca po wywiadach do swego oddziału w X. Droga wije się lasem, przez który trudno się przedzierać. Ponieważ zastęp ma przynieść ważne wiadomości, otrzymał rozkaz, ażeby unikał spotkania z silniejszym przeciwnikiem. Chorągiew, niesiona przez oddział, oznacza siły dwa razy większe od rzeczywistych.

Z przeciwnej strony, tą samą drogą, idzie zastęp czerwonych z chorągwią. Ten otrzymał rozkaz patrolowania wzdłuż drogi i spędzania z niej nieprzyjaciela, a jeśli się da, brania go do niewoli.

Czas należy tak obliczyć, aby przeciwnicy spotkali się na drodze w lesie. Czerwony przystępuje bezzwłocznie do ataku — a biały? Tu pokaże się, czy się on szybko orientuje i czy nie zaniedbał wydania wcześniej koniecznych rozkazów. Bo powinien się rozsypać na gwizd zastępowego. Ale co dalej? Czy zbierze się i jak prędko w miejscu zbiórki, skąd zastęp w całości do X powróci, czy nie zaniedbano tego

miejsca wyznaczyć i czy może każdy z osobna będzie się ściągał do X?

Biorąc w rachubę drogę marszu, rozsypkę, zbiórkę i ostateczny powrót, łatwo obliczyć, czy zastęp białych rzecz wykonał dobrze i w dobrym czasie, czy też w ogóle błędnie i w złym czasie.

Jak zawsze, tak i tu trzeba dokładnie oznaczyć czas odmarszu obu zastępów, który nie musi być ten sam.

80. Zasadzka

Zastęp nie powinien, ile możności, wracać tą drogą, którą szedł na wywiady. To jedna z zasad prowadzenia wywiadów. Dlaczego? Odpowiedź da następujące ćwiczenie.

Zastęp białych otrzymuje rozkaz dojścia do punktu N, zbadania, czy w tym miejscu jest mostek na rzeczce, i wysłania o tym raportu. Potem ma zbadać szerokość rzeczki, jej koryto, brzegi itp. na przestrzeni 300 kroków i powrócić do M, skąd wyruszył. (Nb. może być inny rozkaz). Droga prowadzi przez teren mieszany, a więc miejscami nieprzejrzysty. Po odejściu białych, a bez ich wiedzy czerwoni otrzymują rozkaz urządzić na drodze M—N zasadzkę zarówno dla powracającego gońca, jak i na cały zastęp białych. Rzadko się zdarzy, żeby goniec nie wracał tą samą, już znaną, a więc najwygodniejszą drogą i z pewnością wpadnie on w zasadzkę. To samo spotka i zastęp białych, jeżeli nie obierze innej drogi powrotnej. Część zostanie ujęta (czerwonych jest więcej), reszta rozbita. (Schwytanie może się odbyć przez dotknięcie ręką; pojmanemu nie wolno uciekać). W jaki sposób i gdzie się zbiorą? Czy było wyznaczone miejsce zbiórki? Czy zastępowy opano-

wał sytuację, dał sygnał do rozsypki i wycofał się zręcznie z zasadzki? Czy biali, idąc nieopatrznie bez straży, wpadli w zasadzkę, czy też na czas ją odkryli?



Rys. 38.

To wszystko będzie tematem pogadanki, a równocześnie i gońca, i resztę białych zrobi na przyszłość ostrożniejszymi.

W ogóle zasadzka może być niejednokrotnie stosowana i przy innych ćwiczeniach, jako ich urozmaicenie, przy czym zastęp może wiedzieć o zasadzce, lecz nie wie, gdzie ona się znajduje, albo może to być zaskoczenie zastępu.

Zwykle daje się takie prawidło spotkania, że zasadzka się nie udała, jeżeli w czas zostanie odkryta, i odwrotnie, zastęp przegrywa, jeżeli niespodzianie zostanie otoczony.

Unikać przy tym należy walki wręcz, polegającej na zrywaniu «włóczki bojowej», gdyż powstaje bezładna szarpanina i zamęt, w którym ponadto trudno rozstrzygnąć, kto zwyciężył.

81. Przekradanie się gońców

Zastęp wyrusza na zwiady bez mapy i ma jedynie na podstawie ogólnego objaśnienia i opisu znaleźć wskazany punkt w terenie. Np.: «W odległości 2—3 km w kierunku Pn W znajduje się bagniste wgłębienie terenu. Przez nie płynie struga, która tylko w jednym miejscu ma kładkę. Jak kładka wygląda i jaki jej stan? Wiadomość przynieść do punktu X».

Dość czasu upłynie, nim znajdzie się kładkę. Po jej dokładnym oglądnięciu zastępowy otwiera wręczoną sobie poprzednio kopertę (wcześniej nie wolno otwierać!) i z niej dowiaduje się, że drogę do punktu X ma odciętą przez nieprzyjaciela. Objaśnia tedy wszystkich o wyglądzie i stanie kładki, zarządza rozsypkę zastępu i każe przekraść się każdemu z osobna przez linię wroga.

Kierownik tymczasem, biorąc w rachubę oddalenie kładki i czas, potrzebny na jej wyszukanie, wysyła dwa zastępy ku kładce z poleceniem wyłapania gońców niosących wiadomość, a przynajmniej odpędzenia ich i opóźnienia lub uniemożliwienia im powrotu. Wprawdzie należy stale unikać uganiania się po polach, lecz przy tym ćwiczeniu, w którym idzie o odpędzenie gońców, można na to zezwolić.

Teren nie powinien być rozległy, ma mieć określone granice boczne; zastępy mają łowić gońców, nie wolno im natomiast obsadzać punktu X. Ustala się przy tym warunki brania do niewoli i zmuszania do cofnięcia się według ogólnych prawideł spotkania.

82. Między placówki

a) Przed wsią stoją wieczorem 3 placówki po 3—4 ludzi, w odstępie 100—300 kroków (wielkość odstępu zależy od jakości terenu między placówkami i od stopnia ciemności). Placówki są oznaczone latarkami, miejsc zmieniać im nie wolno — przy każdej stoi sędzia.

Pięć zastępów, każdy złożony z 5—10 ludzi, ma się przekraść do wsi między placówkami, przy czym zastępowi nie wolno się rozdzielać. Gwizd, wydany przez placówkę, oznacza, że przekradający się zastęp został spostrzeżony. Sędzia rzecz sprawdza i jeżeli zastęp faktycznie został odkryty na przestrzeni 10 kroków przed lub za linią łączącą placówki, bierze go do niewoli. (Robi to sędzia, bo placówce nie wolno ruszać się z miejsca). Jeżeli tam nie ma zastępu, to za wydanie fałszywego gwizdu przekradający się zastęp, o ile znajduje się w oddaleniu najwyżej 30 kroków od linii, przechodzi do wsi bez przeszkody. (Sędzia sprawdza rzecz dyskretnie, ażeby nie zdradzić zastępu ukrytego w pobliżu). Trzy gwizdy oznaczają, że dany zastęp dotarł do wsi (chorągiew lub latarka). Utrudni się sprawę przez nakaz dojścia do latarki i z powrotem do punktu wymarszu.

b) To samo ćwiczenie można przerabiać także w ten sposób, że nie oznacza się latarkami miejsc placówek, lecz wtedy każdy zastęp ma prawo wysłać jednego lub dwóch zwiadowców, którzy wyśledzą rozmie-

szczenie dwóch sąsiednich placówek, a potem są przewodnikami całego zastępu.

c) Inną znowu odmianą będzie ustawienie jednego zastępu w szeregu lub w półkolu w odstępach kilkudziesięciu kroków, a wtedy drugi zastęp przekrada się przerwami między wartownikami i to każdy harcerz oddzielnie, na własną rękę. Miejsca poszczególnych strażników mogą być przy tym zupełnie nieznane — jedynie ich linia — można je również zwiadowcom podać, można wreszcie oznaczyć je chorągiewkami (laska z białą chustką) a nawet latarkami. W ten sposób stopniuje się trudność zadania. Sposób postępowania jak poprzednio.

Czas ćwiczenia określa się z góry. Ćwiczenie można robić i z mniejszą liczbą harcerzy.

d) Jeszcze inna odmiana polega na rozstawieniu placówek w nieco większym oddaleniu od siebie i zezwoleniu na krążenie między placówkami patroli, złożonych z 2 harcerzy. Strona przeciwna podzielona na 2 grupy jest rozstawiona po obu stronach linii placówek i to na kilkaset kroków od niej. Mamy wtedy przekradanie się w obie strony, co patrolom strzegącym linii znacznie zadanie utrudnia. Ten się przekradł, kto dotrze do latarki, a te stoją w miejscu wymarszu obu grup.

Patrole chwytają przeciwników przez obwołanie: «stój!» z odległości 10—15 kroków, przy czym wolno wroga doganiać na tę odległość, chyba że ten znalazł się już dalej niż 50 (100) kroków od linii placówek.

Jeżeli placówki lub patrole schwycą oznaczoną liczbę wrogów, wtedy wygrywają.

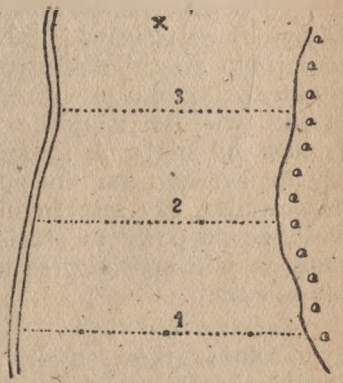
Gry polegające na przekradaniu się, mogą być oczywiście również i za dnia przerabiane. Zamiast latarek daje się chorągiewki a zwiększa się odległość między placówkami, przy czym wybiera

się teren, który umożliwia krycie się i posuwanie się w ukryciu.

Można przy tym zezwalać niekiedy na użycie wszelkich forteli (np. przebierania się), które by mogły ułatwić przesunięcie się między placówkami.

83. Przez trzy linie

Ćwiczenie podobne do poprzedniego. Boki przestrzeni, przez którą wolno się przekradać, dokładnie się określa, np. drogą po lewej stronie a krawędzią lasu po prawej. Na tej przestrzeni stoją trzy linie straży. Strzeżenie odbywa się przez szczupłą liczbę stałych placówek (po 2 ludzi), lecz głównie przez patrolowanie. Patrolowi nie wolno chodzić po całym terenie, może się on poruszać tylko po jednej linii od drogi do lasu wzdłuż rozstawionych placówek. Ile patroli przeznacza się na każdą linię (1—3), zależy to od szerokości przestrzeni, przez którą przekradanie się odbywa. Zamknięcie nie może być oczywiście zanadto gęste. Jedna linia straży stoi w oddaleniu 200—300 kroków od drugiej.



Rys. 39.

10—20 harcerzy przekrada się przez linie nieprzyjaciół, aby dotrzeć do latarki X, umieszczonej w odległości 200—300 kroków poza trzecią linią (granica).

Straże biorą przekradających się do niewoli (przez uderzenie ręką), lecz nie wolno im przy tym

ścigać dalej jak 10 kroków przed lub poza swą linią.

Zwyciężają przekradający się, jeżeli po upływie oznaczonego czasu (1—2 godzin) na każdych 10 najmniej 2 znajdzie się poza granicą, tj. przy latarni.

84. Oblężenie twierdzy

Twierdza, to wał ze śniegu, może półkolisty, może zamknięty w koło — może to być bity mur ze śniegu, a mogą w nim być strzelnice. W twierdzy siedzą biali mając stos amunicji — kul śnieżnych.

Tę twierdzę mają wyszukać czerwoni i zdobyć ją. Otrzymują wskazówki, gdzie jej szukać, wskazówki mniej lub więcej dokładne, a więc np.: «Idź w kierunku Z aż do przydrożnej kapliczki w otoczeniu brzóz; twierdza znajduje się w oddaleniu kilkuset kroków od niej». A mogą także iść tropem białych, czy to świeżym na śniegu, na który ich kierownik naprowadza, czy sztucznym (barwne strzępki bibuły). Dość, że po pewnym czasie odkrywają twierdzę. Narada, w jaki sposób przeprowadzić atak, i gromadzenie amunicji.

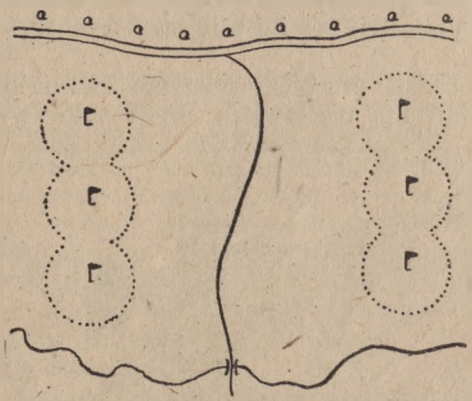
Zaczyna się walka. Kto z napastników zostanie dwukrotnie (trzykrotnie) trafiony, ten jest zabity (walkę kontrolują bezstronni). Obrońcę zabija się jednorazowym trafieniem. Twierdza zostaje zdobyta, gdy do niej wedrze się przez mur $^1/_3$ ($^1/_4$) «żywych» napastników. Zabici po obu stronach (odznaka!) sporządzają kule dla walczących.

Jeżeli twierdza nie jest kolista, wolno ją atakować tylko z przodu. Dopuszczalne jest zawieszenie broni (odpowiedni znak i obustronna zgoda) dla odpoczynku, lepienia kul i naprawy twierdzy.

85. Po chorągiewki

Teren ćwiczenia nierówny, pełen drzew, krzaków itp., rozdzielony jest wyraźną naturalną granicą, np. drogą, ścieżką, szeregiem drzew itp.; należy również oznaczyć jego naturalne granice boczne (których w czasie ćwiczenia nie wolno przekraczać). Rzadko się to jednak udaje. Zwykle przeto zajdzie potrzeba wytyczenia chorągiewkami linii dzielącej teren, przy czym skrajne chorągwie oznaczać będą jego boczne granice.

Biali i czerwoni stają naprzeciw siebie po obu stronach środkowej granicy i zatykają w swych obo-



Rys. 40.

zach w oddaleniu 80—120 kroków od granicy po 3 chorągiewki, jedną od drugiej w odstępie 40 kroków. Chorągiewki tkwią w linii równoległej do granicy. Biali usiłują przekraść się niepostrzeżenie przez granicę, porwać chorągiewki i przynieść do swego obozu.

Poszczególnemu zwiadowcy wolno za każdą wyprawą przynieść tylko jedną chorągiewkę. Rabującego wolno wziąć do niewoli. Ponieważ i czerwoni mają to samo zadanie, przeto obie partie wysyłają część swoich poza granicę, część ich zostawiają w obozie dla obrony własnych chorągiewek. Ci obrońcy mogą stać najbliżej na 20 kroków od chorągiewki, w przeciwnym razie wyklucza się ich z gry. Wygrywa strona, która w swoim obozie zgromadzi 5 chorągiewek. Zdobytej chorągiewki nie zatyka się w ziemi, chyba że się ją umieszcza w miejscu tej, której brakuje.

Wzięcie do niewoli odbywa się przez dotknięcie ręką. Brać niewolnika wolno tylko w obrębie własnego obozu, nigdy poza granicą w obozie przeciwników. Niewolnika prowadzi się do miejsca, wyznaczonego na więzienie.

Jaki będzie przebieg ćwiczenia wobec tych prawideł? Biali np. rozstawiają straże koło swych cho-



Rys. 41.

rągiewek. Po chwili ukazuje się czerwony, który pełzając zbliża się do jednej z nich. Spostrzegł go strażnik i zabiega mu drogę, ażeby zmusić go do odwrotu. Czerwony cofa się odprowadzając białego, a tymczasem z boku wychyla się drugi czerwony, a za nim trzeci. Nim strażnicy z nimi się uporali, już pierwszy dobiegł do chorągiewki (do której się białemu zbliżyć nie wolno). Tu jednak zewsząd osaczony porwać jej nie może — jest na razie unieszkodliwiony. Ale ponieważ trudno i pilnować, i wciąż się oglądać, czy za krzakiem lub kamieniem nowy wróg się nie czai, przeto strażnicy ani się opatrzyli, gdy nagle, jak spod ziemi, wyrośli dwaj czerwoni i rzucili się na najbliższą chorągiewkę. Napad okazał się wprawdzie złudnym, skorzystał jednak z niego osaczony i uszedł z chorągiewką.

Lecz w połowie drogi natknął się on na dwóch białych, którzy w ukryciu stanowili drugą linię straży; ci pojmali go i odebrali mu chorągiewkę. Ponieważ jednak obowiązuje prawidło, że po odebraniu chorągiewki na terenie własnego obozu musi się ją zatknąć w miejscu, gdzie ją odebrano, a nie na dawnej linii — wobec tego czerwoni stracili wprawdzie jednego człowieka, lecz za to chorągiewkę nieprzyjacielską zbliżyli do swego obozu, rozciągając przez to u białych linię chorągiewek i utrudniając ich obronę. Zwiększa to szanse ich zdobycia.

W ten sposób przechodzą chorągiewki z jednej partii do drugiej, jedna znika, drugą zatyka się w jej miejsce, przy czym na każdym kroku można się natknąć na czającego się wroga. Więc też każdy to raz pełza ostrożnie lub wyzyskując każdą osłonę wszystko rozpatruje, nim zrobi krok dalszy, to znów pędzi co tchu, by dobiec do chorągiewki lub swym złudnym atakiem ułatwić dojście do niej swym towarzyszom.

A i powstają wciąż nowe plany ataków prawdziwych i pozornych, gdzie śmiałość i przebiegłość święcą triumfy. Ostatecznie jedna partia ma swoje 3 chorągiewki zatknięte a dwie zabrane — i wygrywa.

Po każdej stronie jest sędzia, który rozstrzyga wątpliwości. Jest pożądane w oddaleniu 20 kroków od chorągiewek zatknąć gałązki w ziemię na znak, dokąd wolno przybliżyć się strażnikom.

Chorągiewki nie powinny być zakryte przed nieprzyjacielem. Robi się to jednak (wbijając je za krzakiem, nie w gąszczu), gdy harcerze zdobyli już dostateczną wprawę w grze.

86. W poszukiwaniu listu

W lesie lub w terenie, który ma lasek, dużo rozrzuconych drzew, grunt zarosły krzakami, wyrwy itp., gdzie więc łatwo się ukryć i podchodzić niepostrzeżenie, chowa kierownik list, znacząc miejsce schowania w widoczny sposób.

Potem zbiera oba zastępy, białych i czerwonych, i podawszy im granice terenu, w którego ramach odbywać się będzie ćwiczenie, zawiadamia ich w ogólnych słowach o miejscu ukrycia listu. Np.: «Jest drzewo, obwiązane białą nicią na wysokości pasa; w oddaleniu 5 kroków od niego pod kamieniem znajduje się list». Ten właśnie list mają zdobyć harcerze.

Oba zastępy zbierają się następnie na przeciwnych krańcach terenu przy chorągwi, oznaczającej miejsce obozu, a na dany znak ruszają na poszukiwanie listu.

Szukanie to musi się odbywać w sposób jak najmniej widoczny, ażeby móc śledzić poruszenia przeciwnika, a sobie go na kark nie sprowadzić, i bardzo ostrożny, by samemu nie wpaść w zasadzkę. Teren po-

winien być obszerny, żeby nie często przychodziło do spotkania. Ponieważ jednak przy przeszukiwaniu terenu w różnych kierunkach nie da się tego uniknąć, a może przyjść i do spotkania wręcz, należy ściśle określić warunki spotkania (na podstawie podanych we wskazówkach ogólnych prawideł) i przed ćwiczeniem wszystkich z nimi zaznajomić.

A więc np. komu opaska zostanie zerwana z ramienia (kolorowa włóczka), ten wzięty jest do niewoli i musi, nie kryjąc się, iść wprost do obozu przeciwnego. (Kto zatem nie czuje się na siłach do walki, lub widzi przewagę wroga, ten schodzi mu z drogi — albo też, jeżeli jest ukryty i zależy mu na pozostaniu w danym miejscu, siedzi cicho, nie zdradzając swej kryjówki). Jeśli spotkanie nastąpi w oddaleniu 15—20 kroków, to ci, którzy są w mniejszej liczbie, muszą się cofnąć przed przeciwnikiem, o ile ten tego zażąda (przeciwnik bowiem nie musi korzystać z tego prawa i może próbować osaczyć mniejszą garstkę dla wzięcia jej do niewoli).

Zwycięża ta partia, która list zdobędzie. Przeciwna może jej zwycięstwo zniweczyć przez wzięcie do niewoli przynajmniej połowy zastępu. Przed obliczaniem niewolnika odbywa się jednak wymiana, gdyż i strona przeciwna może mieć jeńców.

Z powyższego opisu można sobie przedstawić przebieg ćwiczenia. Zastępowy białych (czerwonych) rozdziela cały teren między harcerzy, podając im sposoby porozumiewania się, np. znak: «na pomoc» — «znalazłem» — «nieprzyjaciel na tropie listu» — «list porwał nieprzyjaciel» itp. Każdy przeszukuje swój odcinek, przy czym zwiadowcy myszkują raz pojedynczo, raz parami, to się rozdzielają, to znów łączą. Ponieważ jest o wiele ważniejsze zdobycie listu niż wzięcie niewolnika, przeto w zasadzie unika się spotkań

i tylko wtedy zmusza się przeciwnika do cofnięcia się lub robi nań zasadzkę (ew. przy wezwanej pomocy), gdy ten zbyt bruździ i uniemożliwia szukanie. To samo robią i czerwoni.

Ostatecznie ktoś odnalazł schowek listu. I wtedy albo go zabiera, unikając wszelkich spotkań a szukając oparcia o swoich, albo jeżeli obecność nieprzyjaciela uniemożliwia zabranie listu, zawiadamia o tym przyjaciół i z ich pomocą go unosi. Ostentacyjne zabranie listu może pociągnąć za sobą jego utratę, gdyż przeciwnik może zerwać opaskę, a wtedy list musi być oddany. Może koło schowka przyjść nawet do spotkania wręcz, a w czasie utarczki uda się komuś list porwać i z nim czmychnąć.

Nawet po zabraniu listu nie wolno niszczyć znaków, zrobionych przez kierownika.

87. Przez granicę

a) Nie każdy teren nadaje się do tego ćwiczenia. Musi to być teren falisty, gdzieniegdzie zarośnięty, pełen wyrw, krzaków, grup drzew itp., ma ułatwiać krycie się i podkradanie. Jego środkiem biegnie granica (droga, potok, długi wąwóz lub szereg drzew itp. albo szereg zatkniętych chorągwi), rozdzielająca teren białych od terenu czerwonych. Obie strony zbierają się na granicy, a potem rozchodzą, każda w głąb swego odcinka, aż się nawzajem stracą z oczu.

Przeciwnicy zajmują teraz punkty obserwacyjne, z których widać przynajmniej część granicy i można mieć wgląd w teren przeciwnika. Liczbę tych punktów i ich dopuszczalne oddalenie od granicy ustala się z góry. Punkty te zajmuje się ostrożnie, w sposób dla wroga niewidoczny i obsadza się je 1—2 harcerzami.

W pół godziny po rozejściu się zaczyna się właściwe ćwiczenie. Musi być bowiem czas na rozsta-

wienie placówek, na ułożenie planu działania i rozdział czynności. Zadaniem bowiem każdej strony jest przedrzeć się niepostrzeżenie przez granicę w głąb terenu przeciwnika i przynieść dokładną wiadomość, gdzie się znajdują jego punkty obserwacyjne. W myśl tego dowódca wyznacza jednych do pilnowania granicy, nakazując ustawiczne jej obchodzenie, innym zaś poleca przekraść się przez granicę dla zdobycia potrzebnych wiadomości.

Zachowanie się przy spotkaniu z przeciwnikiem może być różne. I tak: harcerz, widząc podkradającego się przeciwnika, może go do siebie dopuścić, a w ostatniej chwili nagłym skokiem znaleźć się przy nim i zerwać mu włóczkę z ramienia, przez co bierze go do niewoli. Albo — może go dopuścić do siebie na odległość 15—20 kroków, a potem sam ukryty zawołać «Stój!»; przeciwnik jest wtedy pojmany i musi usunąć się z gry, zawiązując sobie chustkę na czapce. Albo — jeżeli przeciwnik przeszkadza mu w robocie, może obwołać go na większą odległość, a w takim razie wróg musi się cofnąć i zniknąć mu z oczu itp. Należy więc sposób postępowania przed ćwiczeniem ustalić według poprzednio podanych prawideł spotkania (p. część ogólna) i zawiadomić o tym wszystkich harcerzy.

Kto brał kiedykolwiek udział w ćwiczeniach harcerskich, ten łatwo sobie uprzytomni, ile rozmaitości, niespodzianek i uroku zawiera opisywane ćwiczenie. Pomysłowość, szybkie wyzyskanie danej sytuacji, cierpliwość w wyczekiwaniu na odpowiednią chwilę do działania, osobista zręczność itd. — wszystko to święci wielkie triumfy.

A zadanie nie jest łatwe. Bo najpierw nieprzyjaciel wybrał takie punkty obserwacyjne, które trudno odnaleźć, następnie co krok można napotkać wroga,

a wreszcie trzeba nie tylko zdobyć wiadomości, ale je i z powrotem przenieść przez granicę i to do miejsca oznaczonego chorągwią. Tylko więc wielka czujność i większe jeszcze od niej panowanie nad sobą, ostrożność jak najdalej idącą, a przede wszystkim cierpliwość mogą sprowadzić dodatnie wyniki.

Po 1½—2 godzin następuje odtrąbienie i wspólna zbiórka. Wtedy obaj dowódcy wykazują, co ich wywiadowcy przynieśli i ilu wzięto niewolnika, a kierownik przyznaje jednej stronie zwycięstwo.

Granica dzieląca teren powinna być tak długa, by nie dopuszczała obstawienia jej w całości stałymi strażami. Gdyby to bowiem przy krótkiej granicy obie strony zrobiły, uniemożliwionoby w ogóle całe ćwiczenie. Jeśli zaś granica długa, to stałe straże wyjdą raczej na niekorzyść tej partii, która je rozstawiła; lepszy skutek osiągnie się z przechodzenia granicy.

b) Prostszą odmianą poprzedniego ćwiczenia będzie, gdy tylko jedna strona podkrada się dla wywiadu — oczywiście w terenie, który to umożliwia. Biali zajmują wówczas wzdłuż i wszerz przestrzeń kilkudziesięciu kroków, w którą można wglądnąć dopiero z niewielkiej odległości. Tutaj rozstawiają się w różny sposób: w jednym miejscu znajduje się jeden harcerz, o 10 kroków od niego grupa 4 harcerzy, potem po większej przerwie 2 harcerzy, w środku wbita chorągiew, gdzie indziej trójnóg z lasek itp. Nikomu nie wolno opuścić zajętego miejsca.

Czerwoni podkradają się z odległości 500—1000 kroków. Mają za zadanie jak najwięcej się zbliżyć i przekonać, które punkty są przez nieprzyjaciela obsadzone, jakie jest jego ustawienie, co się poza nim znajduje itp. Jeżeli kto zostanie odkryty i biały go obwoła, np. z odległości 40—50 kroków, ten staje się

niewolnikiem. Zebrane wiadomości komunikuje się kierownikowi stojącemu przy chorągwi między obu partiami.

Po upływie oznaczonego czasu (1—2 godz.) ocenia się wartość wywiadu czerwonych, a czujność białych i biorąc nadto w rachubę jakość terenu, czy był łatwy, czy trudny do podchodzenia, jak również to, że czerwoni mieli w ogóle trudniejsze zadanie — przyznaje się jednej stronie zwycięstwo.

Białych można ustawić także w jednej linii i zezwolić na podchodzenie od czoła oraz z boków, a nie od tyłu. Udanie się tego ćwiczenia zawisło głównie od wybrania odpowiedniego terenu.

Prawidłowego przebiegu gry dogląda kilku bezstronnych.

c) Inna odmiana polegałaby na tym, że biali rozstawiają placówki w miejscach wyznaczonych przez kierownika, przy czym czerwoni mają na mapach zaznaczone te miejsca.

Idzie o przekradnięcie się czerwonych między placówkami (jedna od drugiej w oddaleniu 300—500 m) w grupach najmniej po 2 harcerzy, co tym więcej trudne, że między placówkami krążą ustawicznie patrole.

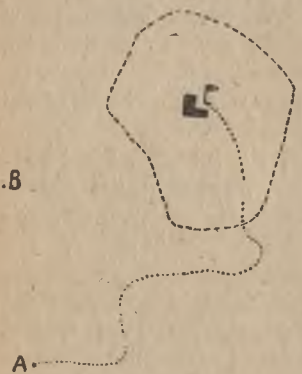
W tyle, poza placówkami tkwi chorągiew, gdzie mają się zbierać ci, którym udało się przekraść.

Do niewoli mogą brać tylko strażnicy (zerwanie włóczki, obwołanie itp. — p. cz. ogólna: prawidła spotkania). Wygrywają czerwoni, jeżeli dotrą do chorągwi w oznaczonej liczbie.

88. Z matni

Kierownik wskazuje jednemu harcerzowi miejsce, w którym ma ukryć chorągiew. Nikt nie zna tego

miejsca. Harcerz rusza w drogę z punktu A, kluczy przechodząc przez różny teren, ażeby utrudnić tropienie, lecz znaczy dokładnie swą drogę umówionymi znakami. Z nim idzie 3 bezstronnych, którzy po ukryciu chorągwi ustalają granicę dookoła schowka w promieniu 100 do 300 kroków. Robią to sporządzając pobieżne szkice, w których zaznaczają wokoło wpadające w oko przedmioty terenu, a gdzie potrzeba, znaczą tę granicę, np. kredą na drzwiach stojącej tam chaty. Cały teren powinien się nadawać do krycia i przekradania się.



Rys. 42.

W trzy kwadranse później rusza po dwóch harcerzy z każdego zastępu, którzy idą znaczonym tropem, ażeby znaleźć chorągiew. Każda dwójka tropi dla siebie, a sprytnie, ażeby nie ułatwić pracy rywalom z innych zastępów. Kto dojdzie do chorągwi, temu nie wolno jej zabierać; bierze on tylko kartkę z nazwą swego zastępu (dla każdego z szukających jest kartka przy chorągwi) i stara się ją zanieść kierownikowi, który czeka na to, w miejscu wszystkim znanym B, oddalonym o kilkaset kroków od schowka.

Tymczasem zastępy idą w pewnym oddaleniu za tropiącymi, mając ich z daleka na oku. Nie wolno przy tym minąć członków własnego zastępu, lecz wolno minąć innych. Idzie się niekoniecznie tropem, gdyż to może innym wskazać drogę — zawsze jednak tak, by swoich nie stracić z oczu.

Gdy dojdą do granicy, której już im przekroczyć nie wolno, otrzymują szkice od bezstronnego, który tam na nich czeka. Kto granicę w czasie ćwiczenia przekroczy, temu zrywa się odznakę z ramienia i wyklucza go z ćwiczenia.

Teraz rozpoczyna się właściwe ćwiczenie. Każdy zastęp stara się wyłapać wysłanników innych zastępów, gdy ci znajdą się w drodze powrotnej do kierownika (oczywiście po przejściu ich przez granicę, gdyż tej zastępom przekroczyć nie wolno). Przez to usuwa się rywali własnych gońców, czyli swoim ułatwia się zwycięstwo. Złapany musi oddać kartkę zabraną przy chorągwi.

Oczywiście, poszczególne zastępy krążą wzdłuż granicy, robią zasadzki na przekradającego się przeciwnika, zabiegając mu drogę itp., byle tylko nie dopuścić do zaniesienia kartki kierownikowi (sposób brania do niewoli należy ustalić na podstawie prawideł spotkania).

Nie można jednak przeszkadzać w braniu swoich gońców do niewoli ani ich odbijać, tak samo nie wolno brać do niewoli nikogo poza nieprzyjacielskimi gońcami, natomiast można ostrzegać swoich, objaśniać ich o stanowiskach nieprzyjacielskich, wskazywać wolną drogę itp.

Który zastęp w oznaczonym czasie najwięcej kartek przyniesie, ten zwycięża.

Szukający chorągwi muszą mieć specjalne odznaki, dla każdego zastępu inne.

Granica wokół schowka może być bliższa lub dalsza od schowka, zależnie od sprawności harcerzy.

89. Przerwanie linii kolejowej

Droga — to linia kolejowa, którą zastęp harcerski ma przerwać. Ćwiczenie odbywa się wieczorem.

Biali strzegą tej drogi. Tam i z powrotem chodzą po niej patrole, złożone z kilku ludzi. (Patrol może się na chwilę zatrzymać w pewnym miejscu, lecz nie wolno mu na stałe linii obsadzać.

Ponieważ zniszczenie takiej drogi wymaga pozostawania na niej przez pewien czas, przeto czerwoni otrzymują zadanie, które ich na linii zatrzyma. Co to za zadanie — o tym biali nie wiedzą. Np. można nakazać wykopanie tuż obok drogi dołu 1 m², na głębokość żelaza łopatki albo wbicie kilkunastu kołków w jednym rzędzie na tę samą głębokość (nie na drodze! — potem się je wyjmuje) lub przeciągnięcie 3 sznurów na poprzek drogi i to p o w y ż e j wysokości człowieka itd. Czerwoni w grupkach po dwóch uodkradają się pod linię i zaczynają pracę. W razie zbliżania się patrolu kryją się tak, ażeby nie zdradzić początku roboty w danym miejscu. Gdy patrol przej-



Rys. 43.

dzie, co tchu ją kończą. Jeżeli biali spostrzegą czerwonych, spędzają ich z drogi (jeżeli uda im się zbliżyć do czerwonych na 10 (15—20) kroków, to biorą ich do niewoli) i w razie zorientowania się, co robili, niszczą ich pracę. Po skończeniu roboty zatykają czerwoni na niej umówiony znak; takiej roboty ze znakiem nie wolno białym niszczyć.

Jeżeli czerwonym w danym miejscu zbyt gorąco, bo zwrócili na się uwagę przeciwnika tak, że wszystkie jego patrole teraz szczególnie na ten odcinek linii uważają, mogą porzucić robotę i rozpocząć ją w innym miejscu. Pościg za nimi jest wykluczony.

Czerwoni wygrywają, jeśli w oznaczonym czasie choć jedna ich grupka swą robotę skończyła, biali, jeżeli do tego nie dopuszczą.

Linia kolejowa powinna być w stosunku do liczby harcerzy odpowiednio długa tak, ażeby obie strony miały jednakowo trudne zadanie.

Czas gry powinien być dość długi.

90. Lotnik

W lesie spadł lotnik i leży bez pomocy. Nie wiadomo, gdzie spadł i do której należy partii. Wiadomość o tym otrzymują równocześnie biali i czerwoni, obozujący po obu stronach lasu w oddaleniu 1—3 km od siebie. Obie partie ruszają o tym samym czasie na poszukiwanie, ażeby znaleźć lotnika i po stwierdzeniu, do której partii należy, albo wziąć go do niewoli, albo obronić przed nieprzyjacielem i uprowadzić do swego obozu.

Lotnik, mający odmienną odznakę na ramieniu, jako ranny zachowuje się przez cały czas ćwiczenia biernie i jeżeli nie ma przy sobie towarzysza (białego lub czerwonego), nie może ruszać się z miejsca. Za-

leżnie od tego, czy teren łatwy, czy trudny do poszukiwań, kierownik chowa go w więcej lub mniej trudnej do odszukania kryjówce. Lotnikowi nie wolno w każdym razie przyjaciołom zdradzać swego ukrycia, gdyż wtedy jedna partia miałaby większe szanse powodzenia od drugiej.

I teraz powstaje cały szereg niespodzianek i najróżnorodniejszych sytuacyj. Biali np., czy to pojedynczo, czy grupkami, myszkują po całym lesie w poszukiwaniu lotnika. Napotkawszy czerwonego, to kryją się przed nim (gdyż ważniejsze odnalezienie lotnika niż wzięcie wroga do niewoli), to znów zmuszają go do cofnięcia się podejrzewając, że właśnie w tej okolicy lotnik ukryty. Ktoś go znajduje i cichaczem uprowadza (ranny lotnik może iść tylko wolnym krokiem), widząc się jednak zagrożonym, każe lotnikowi położyć się na ziemi, a sam śpieszy po pomoc. Lecz wówczas nadchodzi 3 czerwonych i ci uprowadzają lotnika ze sobą. Widzi to biały, lecz sam jeden go nie odbije, idzie przeto trop w trop i umówionym z góry znakiem głosowym daje znać swoim, że jest na śladzie uprowadzonego lotnika. Zbiegają się biali, dowiadują się, co zaszło; krótka narada i wszyscy znikają. Las już się kończy, więc czerwoni będą za chwilę w obozie, okazuje się jednak, że tam czekają na nich biali w zasadzce. Nagły wypad — lotnik odbity, dwóch zabitych. Ćwiczenie toczy się dalej. Wreszcie jedna strona doprowadza lotnika do swego obozu i wygrywa.

Jak widać z przykładowego opisu, ćwiczenie daje pole do najrozmaitszych pomysłów; wymaga z jednej strony zastanowienia się i rozwagi w czynach, a z drugiej nieraz wielkiego sprytu i zręczności. Zorientować się w sytuacji, uchwycić odpowiedni moment i sposób działania, w razie zaś zmiany położenia zachować

przytomność umysłu i powziąć szybko nową decyzję itd. — to wszystko wystawia harcerza na ciężką próbę. Jeżeli ćwiczenie się nie uda, to zwykle stanie się to z powodu braku cierpliwości i dziwnej chęci skwapliwego rozwiązania każdej sytuacji, choć jest czas do namysłu. Zdarza się np., że harcerz, który znalazł lotnika, uprowadza go na własną rękę tak, że zaraz wpada w ręce wroga. Czyż nie lepiej, jeśli nie ma doraźnego niebezpieczeństwa, wyszukać drugą kryjówkę i tam w stosownej chwili przeprowadzić lotnika, i tak zbliżać się coraz bardziej do własnego obozu, zawiadamiając po drodze swoich o sytuacji i żądając sprytnej a ostrożnej pomocy i opieki?

Gra ta wtedy tylko się uda, jeżeli grający nie będą się skupiać koło znalezionego lotnika dla jego obrony, lecz przeciwnie, jeżeli będą trzymać się z dala od niego, powierzając tylko jednemu jego prowadzenie, a na siebie ściągając uwagę wroga. Gdy tak nie zrobią, rozpocznie się wkrótce walka i gra utknie.

Ponieważ przy tym ćwiczeniu przychodzi często do spotkania tak pojedynczych harcerzy, jak i grup — należy przed ćwiczeniem dokładnie ustalić, jakie warunki obowiązują przy spotkaniach, a to na podstawie podanych we wstępie prawideł (najlepiej bez zrywania opasek).

W ćwiczeniu może brać udział dowolna liczba harcerzy, po lesie powinni krążyć bezstronni z białą opaską na czapkach, którzy rozstrzygają powstające wątpliwości.

91. Szpiedzy w obozie

Z każdego zastępu, biorącego udział w ćwiczeniu, wybiera się po 2 harcerzy. Ci, jako czerwoni, grają przeciw pozostałym białym. Biali rozbijają obóz o bar-

dzo widocznych granicach i otaczają go czatami. Jedna połowa czerwonych obóz opuszcza, druga w nim zostaje. Każdy zastęp wie, że ma pośród siebie jednego wroga, lecz nikt nie wie, kto nim jest tym więcej, że czerwoni z tym się nie zdradzają. Wie o tym tylko kierownik ćwiczenia, który ich w tajemnicy przed resztą powyznaczał.

Czerwoni starają się spoza obozu (jako wywiadowcy oddziału oblęgającego) przekraść do niego, ażeby doręczyć list kierownikowi. Każdy ma przy sobie jeden egzemplarz listu. Jeżeli którego z nich złapie się w obozie, przeszukuje się go i list odbiera, jeżeli nie zdążył go zniszczyć lub ukryć. ,

Oczywiście zwiadowca, któremu się udało wtargnąć do obozu, nie może doręczyć listu wprost kierownikowi (który przez cały czas ćwiczenia zachowuje się bezstronnie) bez narażenia się na prawie pewne przyłapanie, gdyż po obozie kręcą się biali, czujni, bo wiedzą, jakie grozi niebezpieczeństwo. Stara się więc porozumieć z jednym ze swoich ukrytych sojuszników i tego użyć jako pośrednika w doręczeniu listu. Przed ćwiczeniem bowiem ułożyli się czerwoni między sobą co do sposobów porozumiewania się i co do wspólnej akcji. Porozumienie to i wyznaczenie czerwonych przez kierownika musi nastąpić, zanim się zapowie dane ćwiczenie, gdyż biali wiedząc, o co idzie, albo udaremnią porozumienie się, albo szybko się zorientują, którzy są tymi ukrytymi wrogami.

Jeżeli kierownik otrzyma 2 listy w oznaczonym czasie (3 — jeśli obozuje więcej niż 5 zastępów), wygrywają czerwoni, jeżeli się to czerwonym nie uda, wygrywają biali.

Obóz powinien być rozbity w miejscu sprzyjającym podkradaniu się, powinien być dalej bardzo ob-

szerny i o widocznych, znanych wszystkim granicach, a czaty nie powinny być gęsto rozstawione. Inaczej ćwiczenie nie da się przeprowadzić. Białym nie wolno przeszukiwać obozu dla odnalezienia ew. ukrytego czerwonego.

Z opisu widać, jak trudne zadanie mają do spełnienia czerwoni. Przedostanie się do obozu już jest rzeczą trudną, a to dopiero połowa zadania. Gdzie się ukryć, a jak przy tym zwrócić na siebie uwagę towarzyszy, kiedy biali są czujni na każdy ruch czy głos podejrzany? A towarzysz — jak ma się do niego zbliżyć, ażeby się nie zdemaskować, bo biali wzajemnie się śledzą i każda czynność może być dla nich podejrzana? Tylko ogromne opanowanie siebie, wielka cierpliwość, w odpowiednim zaś momencie natychmiastowa decyzja, a przy tym spryt i pomysłowość mogą odnieść skutek. Dużo tu zależy także od dobrego porozumienia się przed ćwiczeniem.

A pomysłów, zmieniających się w zależności od sytuacji, może być bez liku. Może np. jeden czerwony niby tak niezręcznie zachować się w obozie, że zwróci na siebie podejrzenie, potem może próbować wręczyć fałszywą depeszę, a wywoławszy zamieszanie, ułatwić w ten sposób drugiemu czerwonemu doręczenie listu pośrednikowi. (Może to oczywiście zrobić, mając pewność, że już jest ktoś ukryty w obozie i że tylko nie ma sposobu odebrania listu. Widać z tego, że i zakapturzeni czerwoni powinni mieć sposoby porozumiewania się ze sobą). Przyłapany czerwony mógł także mieć fałszywą depeszę, znalazłszy się zaś w niewoli, doręczy później pośrednikowi prawdziwą, którą dobrze ukrył. Podobnie może i przekradający się ściągnąć umyślnie na siebie uwagę straży, ażeby towarzyszowi ułatwić wtargnięcie do obozu itd. Setki pomysłów, dostosowanych do sytuacji, nade

wszystko zaś zimna krew, — to pierwszy warunek powodzenia.

W obozie powinny się odbywać różne czynności obozowe, nakazane przez kierownika. Ma tam więc panować normalny ruch, bo gdy wszyscy będą siedzieć i patrzeć podejrzliwie na siebie, nic się nie uda. I kierownik powinien zmieniać swe miejsce w obozie, jednym słowem, wszystko powinno się odbywać normalnie.

Dodać należy, że zwiadowcy, który się przekradł przez straże, nie wolno ścigać w obozie, straż może jedynie dać znać gwizdkiem o niebezpieczeństwie.

92. Zbóje i żandarmi

Banda z 4—5 zbójów z hersztem na czele ukryła się w lesie. Żandarmi robią na nich obławę. W tym celu kilka ich zastępów rusza jednocześnie z kilku punktów obwodu terenu, przeznaczonego na ćwiczenie, ku środkowi, ażeby się spotkać w umówionym miejscu. Każdy zastęp ma przeszukać pewien odcinek terenu i wyłowić zbójów. Jeżeli żandarm natknie się na zbója, a potrafi zbliżyć się do niego na 15 kroków, woła «Stój!» i tym samym bierze go do niewoli. Żandarmi mają swe hasło i odzew, po których poznają się nawzajem z odległości, gdyż zbóje są tak samo ubrani jak żandarmi.

Ćwiczenie bardzo proste, wymaga jednak od zbójów wielkiego sprytu, ogromnej czujności, szybkiej orientacji i decyzji. Wszystkie fortele dozwolone, ażeby się tylko przemknąć przez oko zastawionej sieci. Jeżeli zbójom uda się zdobyć hasło, zwiększają tym samym warunki swego powodzenia. Mogą je bowiem podsłuchać, np. w wypadku, gdy żandarm, nie mogąc spotkanego rozróżnić, żąda od niego hasła, a napotkany.

który jest też żandarmem, z oddalenia mu je podaje; albo zbój udając żandarma pyta z dala o hasło, a otrzymawszy je i z kolei zapytany o odzew — umyka. Gdy się pozna hasło, można poznać i odzew, zbój bowiem pytany podaje hasło, a w zamian żąda odzewu dla nabrania pewności, że ma z żandarmem, a nie zbójem do czynienia itp. Im sprytniejsi zbóje, tym łatwiej im żandarmów wyprowadzić w pole.

Wygrywają żandarmi, jeżeli w oznaczonym czasie wyłapią zbójów, a najwyżej jeden (ew. 2) i to nie herszt się wymknie. W przeciwnym razie wygrywają zbóje.

Teren ćwiczenia winien być obszerny i mieć granice ustalone. Powinien dalej przedstawiać wielką rozmaitość w ukształtowaniu, posiadać zagajniki, dużo wyrw itp. Kierownik rozstawia zastępy, wskazuje każdemu miejsce wymarszu i miejsce zboru. Zastępowi porozumiewają się z sobą co do rozdziału między siebie odcinków do przeszukania. Oczywiście każdemu zastępowi wolno zawracać w razie potrzeby, lecz to mogą zbóje wyzyskać na swą korzyść.

Ponieważ zbójów wydziela się z zastępów po ich rozejściu się, przeto żaden zastęp nie zna wszystkich zbójów. Na tę ważną okoliczność powinien kierownik zwrócić uwagę.

93. Kupiec z towarami

Z północy na południe, przez gęsty las, wąwozy, wertepy itp. wędruje kupiec w otoczeniu 6 ludzi. Na niego czyha od zachodu szajka białych, od wschodu szajka czerwonych. Jedni i drudzy chcą dostać kupca w swe ręce, lecz są wrogo względem siebie usposobieni i nie tylko sobie nie pomagają, ale przeciwnie, przy spotkaniu napadają na siebie, chcąc się wza-

jemnie, jeżeli nie zniszczyć, to przynajmniej odpędzić i uniemożliwić sobie pojmanie kupca. Z tej zawiści korzysta kupiec i przemyka się chyłkiem do wyznaczonego miejsca.

Tak biali, jak i czerwoni wiedzą, o której godzinie i skąd wyrusza kupiec oraz dokąd zdąża. Meta, do której on zmierza, jest w promieniu 200 kroków neutralna, nie wolno jej zatem przekroczyć ani białym, ani czerwonym. Przestrzeń, którą ma przejść kupiec, wynosi kilka kilometrów, miejsca wymarszu białych i czerwonych leżą na prawo i lewo w oddaleniu 1 km od środka tej przestrzeni. Nikomu nie wolno ruszać z miejsca przed wyznaczoną godziną.

Jeżeli kupiec dojdzie do mety w otoczeniu przynajmniej 3 ludzi, wygrywa. Jeżeli zostanie ujęty, wygrywa zastęp, który go ujął i doprowadził do miejsca swego wymarszu. Mimo dojścia kupca do mety może jeszcze odnieść częściowe zwycięstwo partia, która pojmała więcej przeciwników.

Biali i czerwoni mają jednakowo trudne zadanie. Muszą myśleć przede wszystkim o pojmaniu kupca, a odpędzać przeciwnika tylko w razie utrudnień z jego strony; nigdy jednak nie powinni tracić z oczu właściwego swego zadania. Jedni i drudzy mogą się dzielić na małe grupki dla mylenia strony przeciwnej, stawianie jej przeszkód, wstrzymywania poszukiwań itd., lecz muszą przy tym wyśledzić, gdzie się kupiec znajduje. Wtedy część napada go i uprowadza, a druga wstrzymuje ew. pościg. Zerwanie włóczki oznacza zabicie przeciwnika, inne przepisy spotkania ustala się na podstawie podanych we wstępie ogólnych prawideł.

Kupcowi (który ma opaskę na ramieniu) i jego towarzyszom (nie noszącym odznak) nie wolno wal-

czyć. Lecz poza tym mogą używać wszelkich sposobów, ażeby się przemknąć między białymi i czerwonymi. Kupiec musi jednak stale być w otoczeniu przynajmniej 3 ludzi. Inni trzej służą do wywiadów i do mylenia wroga.

Przestrzeń, na której odbywa się ćwiczenie, a której granic przekraczać nie wolno — musi być oznaczona.

94. Poczta rozstawna

Przy wielu ćwiczeniach urządza się pocztę rozstawną dla szybkiego przesłania wiadomości, nibyż to potrafił zrobić jeden goniec. Harcerzy rozstawia się w jednym długim rzędzie co 50—150 kroków, a kartka, wręczona ostatniemu, przechodzi kolejno z rąk do rąk, aż dojdzie do miejsca odbioru. Na kartce znaczy się szybkość przesyłki jednym, dwoma lub trzema krzyżykami. Jeden (×) oznacza marsz żywym krokiem, dwa (××) zwyczajny bieg, trzy (×××) bieg szybki.

Pocztę rozstawia się szybko, a działać powinna sprawnie. Wyuczyć tego można, gdy się połączy takie rozstawianie z jakimś ćwiczeniem. Na przykład: Są trzy zastępy po 8 harcerzy i 3 zastępowych. Harcerze pełnić będą rolę gońców, zastępowi zwiadowców. Mam się przekonać, czy most na rzece w kierunku Pn jest zajęty przez nieprzyjaciela. Z mapy obliczam, że odległość wynosi 840 m. Zastęp pierwszy rusza i co 120 kroków (60 podwójnych) zostawia jednego harcerza. Każdy staje w ukryciu. Poczta rozstawiona na przestrzeni 840 m. Zastępowy pisze: «Most wolny, drugi zastęp ma rozstawić pocztę do wsi A w kierunku Z i dać znać, że poczta gotowa (×)». Kartka przechodzi z rąk do rąk, każdy idzie żwawym krokiem, ostatni oddaje kartkę zastępo-

wemu drugiego zastępu. Ten oblicza, w jakim odstępie muszą stać gońcy, rozstawia nową linię, po której idzie wiadomość z powrotem do czoła pierwszej linii: «Poczta druga ku wsi A gotowa (XX)»; tym razem gońcy przenoszą kartkę biegiem. Trzecia wiadomość brzmi: «Ściągam linię pierwszą, zastęp trzeci ma przedłużyć linię drugą aż do lasu za wsią A; czekać dalszych rozkazów (XX)». Po zwinięciu pierwszej linii wysyłam czwartą kartkę: «Ściągnąć całą linię drugą, zbiórka w miejscu pierwotnym (XX)». Linia druga zostaje zwinięta, 3 zastępy zbierają się razem i następuje omówienie ćwiczenia.

Znaku trzech krzyżyków używa się wyjątkowo, gdy idzie o jak najszybsze przesłanie bardzo ważnej wiadomości. W czasie tego samego ćwiczenia można go użyć najwyżej dwa razy, o ile przestrzeń między dwoma harcerzami nie przenosi 100 m i jest czas na odpoczynek.

Zwiadowcy, którzy pełnią służbę przed linią poczty, muszą zawsze wiedzieć, gdzie znajduje się jej początek.

Depesza może być również podawana ustnie. Wtedy mamy także ćwiczenie w dobrym przejmowaniu meldunku.

95. Napad na rozstawną pocztę

W miejscu zbiórki pozostaje jeden harcerz biały, cały zaś zastęp rusza w oznaczonym kierunku do wytkniętego celu, oddalonego o godzinę drogi. Marsz odbywa się po części drogą, po części zaś przez poboczny teren. Co 10—15 minut zostawia się w dobrej kryjówce pojedynczych harcerzy (ew. dwóch), przez co powstaje łańcuch pośrednich stacyj pocztowych, przez który pójdą depesze do stacji odbiorczej. Tak dojdzie

do celu zastępowy z kilku pozostałymi harcerzami. Stamtąd od czasu do czasu (co 10—20 minut) wysyła się gońca z depeszą. Ten ma odnaleźć najbliższą stację i zluzować ukrytego tam gońca, który depeszę poniesie znowu dalej do stacji następnej. Depesze muszą być numerowane i opatrzone podpisem zastępowego — niesie się je w kieszeni bluzki.

Dotąd rzecz prosta i łatwa. Lecz z miejsca zbiórki, w 20 minut po zastępie białych, rusza zastęp czerwonych. Ci wiedzą tylko tyle, że w okolicy krążą gońcy z depeszami i że istnieje rozstawna poczta. Lecz którędy ona wiedzie i gdzie są poszczególne stacje? Tę właśnie wiadomość starają się zdobyć czerwoni, bo idzie o przejęcie depeszy, a jeszcze więcej o przerwanie łańcucha i uniemożliwienie ich przesyłania.

Teraz widać, jak trudne zadanie mają biali, bo niech tylko jedna kryjówka zostanie wyśledzona a harcerz tam ukryty ujęty, to każdy nadchodzący goniec wpadnie w sidła. Przecież czerwoni, zamiast myszkować po okolicy, mogą niepostrzeżenie iść trop w trop za białym i tak przekonać się o miejscu stacji. A co zrobić, jeśli łańcuch przerwano — jak ostrzec pozostałych? Mogą powstać trudne sytuacje i to bez liku; na każdą niespodziankę trzeba być przygotowanym i od razu znaleźć środki zaradcze.

Okaże się wówczas, czy biali mają głowy na karku. Przede wszystkim każda kryjówka powinna być dobrze wybrana, tzn. znana wszystkim gońcom i łatwa do odnalezienia, a nadto ma ona dawać z jednej strony odpowiednie ukrycie, z drugiej zaś dobry przegląd okolicy. W ten sposób będzie wiedział goniec, co się dzieje nie tylko wokół niego, ale i w okolicy stacji poprzedniej i następnej (kryjówka może być i na drzewie).

Dalej — wszyscy gońcy powinni mieć ustalone znaki porozumiewawcze i wysyłać je zawsze z ukrycia, ażeby nie zdradzić swej obecności. Nie musi to



Rys. 44.

być sygnalizacja chorągiewką, tj. podawanie całych wyrazów (choć i to możliwe), wystarczą znaki, oznaczające przerwanie poczty z podaniem numeru zniszczonej stacji, przejęcie depeszy, grożące niebezpieczeń-

stwo, przesunięcie jednej stacji w inne miejsce z powodu odkrycia kryjówki itp. Znaków takich nie może być wiele, ale powinny one być wyraźne.

Nie wszystkie stacje mogą się nawzajem widzieć, na to teren nie zawsze pozwala. Więc też każdy goniec winien się ostrożnie przekradać do następnej stacji, wyzyskując wszelkie możliwe osłony, a zbliżać do niej ostrożnie, czekać na znak, że wolna droga, bo może wpaść w zasadzkę. Każdy zaś, kto musiał linię opuścić, powinien o tym zawiadomić poprzednią stację, a przynajmniej ostrzec nadchodzącego gońca, jednym słowem, o każdym ważnym wypadku trzeba innych zawiadomić.

Te wszystkie trudności łatwiej mogą biali usunąć, jeżeli na stacjach zostawiać będą nie po jednym, tylko po dwóch harcerzy: jeden pośredniczy w przenoszeniu, drugi wiąże zerwane nici. Tak też należy z początku ćwiczenie zorganizować.

Gońca bierze się do niewoli przez zatrzymanie go słowem: «Stój!» z oddalenia 10 (15) kroków (można też zezwolić na bezpośrednie ujęcie przez zerwanie odznaki z ramienia, obie bowiem strony mają odznaki). Biali wygrywają, jeśli w oznaczonym czasie przeniosą do pierwszego miejsca zbiórki $^2/_3$ wysłanych depesz. Liczbę ich z góry się ustala. Depeszy nie wolno gońcowi niszczyć ani odmawiać jej wydania.

96. Przerwanie linii telegraficznej

Droga ze słupami telegraficznymi prowadzi przez teren, nadający się doskonale z obu stron do podchodzenia i nagłego napadu.

Biali w sile 2 zastępów obsadzają drogę, stawiając przy każdym słupie jednego harcerza, reszta po-



Rys. 45.

zostaje w odwodzie. Ich komendant zadecyduje, czy obsadzi się wszystkie słupy, czy też rozstawi się harcerzy przy nich gdzieniegdzie grupkami.

Czerwoni w sile 1 zastępu mają przerwać linię telegraficzną. Uda się im to, jeżeli zdołają jeden słup obwiązać wokół trzema sznurami lub chustkami. Biały jednak broni słupa i może zabić czerwonego przez zerwanie mu z ramienia opaski z włóczki.

Jak wobec tych ogólnych prawideł wypadnie ćwiczenie? Oto biali, spodziewając się napadu a nie wiedząc, skąd grozi, wysyłają w obie strony wywiadowców, z których każdy pilnie donosi komendzie swoje spostrzeżenia: gdzie się czerwoni zbierają lub dokąd zmierzają. Na tej podstawie wysyła komendant cichaczem część rezerwy w zagrożone punkty i tam czeka na

wroga albo też zmusza go swą przewagą do cofnięcia się i w ten sposób nie dopuszcza do zamachu.

Lecz czerwoni też nie zasypiają gruszek w popiele. Starają się wprowadzić białych na mylny trop, udają złudne napady itp., by w odpowiedniej chwili w najmniej spodziewanym miejscu wypaść i obwiązać słup niestrzeżony. Gwizd — bieg na ratunek, — lecz wszystko już za późno. Odważają się także na napad na miejsce strzeżone, bo oto, gdy jeden zaprząta sobą białego, zręcznie unikając zerwania opaski, drugi a może i trzeci tymczasem słup obwiązuje. A kto wie, czy cały ten wypad, choć z hałasem zrobiony i choć się nań aż trzech poświęca, ażeby tylko jak najwięcej ściągnąć wroga — nie jest też pozorny? Bo nagle ukazuje się dwóch czerwonych w oddalonym miejscu i obwiązuje nieobronione słupy.

Jak widać, niczego tu nie można robić na własną rękę. Wszyscy powinni być w ustawicznym kontakcie, wszystko powinno się odbywać według planu; błyskawiczna orientacja w położeniu i błyskawiczny czyn. A przy tym nieopuszczanie rąk, bo po udaremnionym napadzie może się zaraz następny udać.

Kto w oznaczonym czasie spełni swe zadanie, ten wygrywa: czerwoni, jeśli słupy obwiążą w przepisany sposób, biali, jeśli do tego nie dopuszczą.

Ćwiczenie to można w różnoraki sposób urozmaicić; można je także jednej lub drugiej stronie utrudnić. I tak:

Obrona będzie utrudniona, jeżeli na ćwiczenie wyznaczy się tak długi odcinek drogi, że nie da się każdego słupa obrońcą obsadzić. Albo:

Można przyznać wygraną czerwonym nawet wtedy, gdy za jednym wypadem obwiązali słup tylko raz lub dwa razy, a przy następnym dopiero po raz trzeci. Albo:

Można nakazać obwiązanie nie jednego, lecz trzech słupów (każdego jednym sznurem) i to nie równocześnie, tylko w dowolnych odstępach czasu. Albo: zabicie następuje przez dotknięcie ręką czerwonego (łatwiejsze to, niż zerwanie włóczki). Albo: wolno odwiązać sznur ze słupa, jeżeli nie został 3-krotnie obwiązany itp.

Zabija tylko obrońca, lecz można dodać przepis, że czerwoni muszą przerwać pracę i cofnąć się, jeżeli biali znajdą się w danym punkcie w przewadze.

Na terenie poza drogą cofają się czerwoni przed białymi lub odwrotnie: czerwoni, jeżeli biali są w równej liczbie, biali zaś, jeżeli czerwoni mają przewagę, lecz można też pozwolić na obustronne zrywanie opasek na tym trenie (nie na drodze) itd.

Oczywiście harcerz bez opaski nie bierze udziału w dalszym ćwiczeniu. Ćwiczenie przy sprycie i pewnym wyrobieniu grających może iść bardzo składnie i rozwijać się w sposób zajmujący.

97. Kurier

Teren, na którym odbywa się ćwiczenie, posiada dokładnie określone granice. Przez niego ma przejść kurier i złożyć depeszę w oznaczonym punkcie (może być takich punktów kilka).

Kurierem jest zastępowy biały, który prócz odznaki partii ma na ramieniu jeszcze drugą. Eskortuje go 1—2 harcerzy, reszta zastępu ułatwia mu drogę, przeszukując teren, ostrzegając wcześnie o niebezpieczeństwie, odpędzając czerwonych itp. Przed ćwiczeniem musi zatem zastępowy wszystkich objaśnić, którędy pójdzie i w jaki sposób mają mu w drodze pomagać. Jeżeli zmuszony jest

drogę pierwotną zmienić, stara się o tym swoich zawiadomić, musi więc utrzymywać z nimi ustawiczny kontakt. Wolno mu także w razie wielkiego niebezpieczeństwa oddać depeszę jednemu z eskorty, lecz w takim razie musi także oddać i swoją odznakę kuriera. Depesza ma być schowana w kieszeni bluzki, nie wolno jej niszczyć ani gdzie indziej ukrywać.

Czerwoni, którzy mają dwa razy więcej zastępów niż biali, usiłują przejąć depeszę, a przynajmniej nie dopuścić do jej przeniesienia w oznaczonym czasie. Wtedy bowiem walka będzie nierozegrana. Nie wolno im obsadzać punktów, do których depesza ma być dostawiona.

Ocena wyników może być różna. Można przyznać 6 punktów za przeniesienie depeszy — 3 punkty za jej przejęcie — 1 punkt za wzięcie przeciwnika do niewoli. Można także tak przeniesienie, jak i przejęcie liczyć po 3 punkty, jeżeli przewaga w sprawności jest po stronie białych.

Można także utrudnić ćwiczenie białym przez to, że kurierowi, niosącemu depeszę, zabroni się oddawać ją towarzyszowi.

Przy ćwiczeniu obowiązują prawidła spotkań z nieprzyjacielem, ułożone na podstawie ogólnych przepisów.

98. Dwa hasła

Ku leśnej polanie, leżącej w pośrodku terenu, na którym odbywa się ćwiczenie, skradają się harcerze rozstawieni pojedynczo wokół:

Ćwiczenie rozpoczyna się mianowicie w ten sposób, że wszyscy (po rozdaniu kartek, których treści nie powinno się nikomu zdradzać) tworzą koło i roz-

chodzą się po promieniach na odległość 500—800 kroków, po czym chowają się i czekają na znak rozpoczęcia gry.

Jedna ich połowa, to sprzysiężeni, mający hasło i odzew (np. Warszawa — Zamek), druga — to śledzący ich żandarmi, którzy otrzymali także swoje znaki rozpoznawcze (np. Wisła — Wawel). Nikt nie wie, kto jest sprzysiężonym, a kto żandarmem, bo wszyscy mają dokoła lewego ramienia włóczki tej samej barwy, lecz każdy ma w kieszeni kartkę, daną mu przez kierownika. (Na kartce tej napis np.: «Zbój. Hasło: Warszawa — odzew: Zamek»).

Ponieważ ta strona wygra, która w większej liczbie znajdzie się z końcem gry na polanie z włóczką na ramieniu, przeto każdy stara się unieszkodliwić jak najwięcej wrogów, zrywając im opaski, a sam się ocalić. Ale komu zerwać? Trzeba przede wszystkim zapytać o hasło, bo nuż to będzie przyjaciel? Ale przez to można się samemu zdemaskować? I co dalej?

Jest przepis, że ten ma prawo żądać hasła od drugiego, kto pierwszy o nie zapyta z oddalenia 15—20 kroków. Trzeba się zatem ostrożnie podkradać do spostrzeżonego albo przyczaić na jego drodze, ażeby mieć prawo zapytania.

I mogą przy tym powstać najrozmaitsze komplikacje. Oto np. pada pytanie: «Hasło»? Odpowiedź brzmi: «Warszawa»! a zapytany pyta z kolei o odzew, ażeby się przekonać, czy ma faktycznie z przyjacielem do czynienia. Cóż, kiedy pytający był żandarmem, więc nie zna odzewu sprzysiężonych i wtedy albo napada na przeciwnika, aby mu zerwać włóczkę z ramienia, albo nie chcąc się sam narażać, czmycha zdobywszy hasło przeciwników. Część tajemnicy odkryta. Gdy teraz ów żandarm natknie się z kolei na kogoś drugiego, wówczas sam umyślnie hasła nie

żąda, a zapytany o nie podaje nie swoje: «Warszawa». I jeżeli trafił także na żandarma, ten z pewnością go zaatakuje lub będzie uciekał; wtedy poprawia się szybko, dając właściwe hasło «Wisła» i otrzymuje w zamian odzew «Wawel». Dwaj przyjaciele poznali się i już dwóch zna hasło sprzysiężonych. Jeżeli zaś był to sprzysiężony, to niezawodnie, otrzymawszy hasło «Warszawa», zdradzi żandarmowi swój odzew «Zamek». Wiadomość ta nadzwyczaj cenna dla żandarma: podchodzi do sprzysiężonego, nie przeczuwającego nic złego, i nagle zrywa mu opaskę! I wróg unieszkodliwiony i hasła jego poznane. Żandarm jest teraz poniekąd panem sytuacji, lecz nie bezwzględnie, bo któryś ze sprzysiężonych mógł podobnie postąpić z żandarmami i z kolei również jego w błąd wprowadzić.

Takich forteli, jak powyższy, może być mnóstwo. Z tego jednego przykładu można poznać, jakiej przytomności potrzeba, ażeby nie dać się nikomu omamić, jak szerokie tu pole do różnych pomysłów i jak różnorodnych trzeba wybiegów, ażeby zmylić wroga i na swoim postawić. Ci, którzy się nawzajem poznali, objaśniają się, kto z reszty jest przyjacielem, a kto wrogiem, i niejednokrotnie rozpoczynają wspólną akcję.

Z początku trudno o spotkanie, ale im bliżej podchodzi się do polany, tym o nie łatwiej. Cóż, kiedy nikt nie wie, komu ufać, a kogo się strzec należy, czy lepiej wejść na polanę (kto na nią raz wejdzie, temu nie wolno jej opuścić), czy też jeszcze próbować szczęścia, ażeby przechylić szalę zwycięstwa na stronę własnej partii. A brzeg polany może być także obsadzony i nagle może paść pytanie o hasło i beznadziejne zdemaskowanie się! Ostatecznie o oznaczonej godzinie na sygnał do zbiórki wszyscy wchodzą na polanę i po

zdemaskowaniu się obliczają liczbę zabitych. Jedna strona zwyciężyła. Dodać jeszcze należy, że raz zerwanej opaski nie wolno z powrotem zawiązywać, choćby ją zerwano przez pomyłkę.

99. Transport

Zastęp białych eskortuje wózek, który ma dostawić do oznaczonego miejsca, oddalonego o kilka kilometrów od punktu wymarszu. Wózek, to rodzaj noszy, zrobionych z lasek harcerskich. Mianowicie łączy się dwie laski poprzeczką, pokrywa płótnem namiotowym, peleryną itp., mocno wszystko przywiązując. U jednego końca tych noszy uwiązany jest sznur, przy którego pomocy się je ciągnie: przedni ich koniec uniesiony jest w górę, a tylny wlecze się po ziemi.



Rys. 46.

Trzy zastępy nieprzyjacielskie, czerwoni, niebiescy i zieloni, wiedzą skąd i o której godzinie zastęp białych wyrusza i dokąd zdąża, lecz nie wiedzą, którędy pójdzie. Starają się więc drogę białych wyśledzić, by potem w stosownej chwili nagle na nich napaść i owładnąć wózkiem.

Lecz i biali nie zapominają, że idą przez kraj nieprzyjacielski i co im grozi. Dlatego część ich eskortuje wózek, część zaś przeszukuje teren i donosi o grożącym niebezpieczeństwie zastępowemu, który wtedy stosuje wszelkie środki obronne, zmieniając nawet drogę marszu w celu ominięcia niebezpiecznego miejsca.

Biali przemykają się różnymi drogami, to idąc szybko naprzód, to znów kolując; ale ponieważ czyhają nan ich aż trzy zastępy, przeto wcześniej czy później natkną się na zasadzkę, a w każdym razie jest wątpliwe, czy ominie ich napad. To przynajmniej mają na pociechę, że zastępom nieprzyjacielskim nie wolno się łączyć, grozi im więc ustawicznie tylko jeden zastęp.

Góż się dzieje w razie napadu? Napadający, np. czerwoni, zdobędą wózek wtedy, gdy uda się im chorągiewkę rzucić na nosze. Lecz wszyscy harcerze mają dokoła lewego ramienia opaski włóczkowe barwy zastępu i komu ona zostanie zerwana, ten jest zabity, zarówno obrońca, jak i napadający. Nadto, jeżeli niosący chorągiewkę zostanie choćby tylko dotknięty przez jednego z obrońców, napad uważa się za odparty na całej linii (gwizd sędziego) i może być dopiero w innej okolicy powtórzony. Tak więc przy napadzie ponoszą straty i obrońcy, i napadający, i zarówno pierwszym po skutecznej obronie, jak i drugim po udałym napadzie trudniej teraz obronić się przed resztą zastępów.

Jeżeli bowiem czerwonym uda się rzucić chorągiewkę na nosze, następuje gwizd sędziego na znak, że napad się udał (sędzia z białą opaską na ramieniu towarzyszy stale zastępowi z transportem — lepiej, jeśli jest dwóch sędziów). Wówczas czerwoni obejmują rolę eskorty i próbują doprowadzić wózek do celu wbrew atakom niebieskich, zielonych, a nawet biaych, którzy mogą się pokusić o jego odbicie.

Ostatecznie ten zastęp wygrywa, któremu uda się doprowadzić wózek na miejsce przeznaczenia.

Ćwiczenie to daje sposobność z jednej strony do umiejętnego a ostrożnego przeszukiwania terenu (gdyż każdy wywiadowca z osobna może wpaść w zasadzkę), do błyskawicznego opanowania sytuacji w razie napadu oraz szybkiego powzięcia decyzji wobec ciągłych niespodzianek — z drugiej zaś do śledzenia marszu eskorty, wyzyskania terenu dla krycia się i napadu oraz do ciągłego przystosowania się do zmian drogi przez transport, przez ustawiczne utrzymywanie z nim kontaktu.

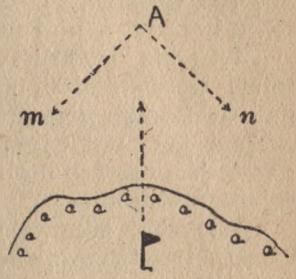
Wszelkie fortele z wyjątkiem przebierania się są dopuszczalne, byle tylko chorągiew rzucić na wózek.

Przy tym ćwiczeniu wymagać trzeba od harcerzy szczególnie dyscypliny. Przychodzi do spotkań wręcz, więc ten, komu zerwą włóczkę, natychmiast musi się z ćwiczenia usunąć: zakłada chustkę na ramię i zdąża do miejsca zbiórki, którym jest punkt, dokąd transport zmierza. Sędziowie muszą ściśle przestrzegać poprawności i stosowania się do przepisów spotkania.

Można także zmienić nieco podane zasady. I tak np. po zdobyciu wózka odpada z ćwiczenia pobity zastęp, — albo cel marszu jest znany tylko zastępowi z transportem, który, o ile mu wózek odebrano, podaje go zwycięzcy, a sam odpada, — albo musi się doprowadzić wózek w określonym czasie itp.

100. Obóz w lesie

Ćwiczenie odbywa się w jasny wieczór. Biali obozują w lesie; dokoła straże. Obóz — to zatknięta chorągiew a obok niej kilku harcerzy przy ognisku ew. przy latarni, o ile ogniska rozpalać nie można. Teren przed lasem przeszukują patrole i to od strony, z której należy się obawiać nadejścia czerwonych.



Rys. 47.

Czerwoni stoją w A, a mając wiadomości o obozowaniu w lesie białych, wysyłają dwa patrole w kierunkach m—n z poleceniem przeszukania tej okolicy i wyśledzenia stanowiska białych.

Wcześniej czy później patrole przeciwników natkną się na siebie. Czerwony ma za zadanie przede wszystkim wyśledzić obozowisko, więc będzie unikał walki, której wynik niepewny; raczej zejdzie z oczu białym. Białemu zależy znowu na niedopuszczeniu czerwonych do lasu, więc przekonawszy się o obecności ich patrolu, będzie się starał zajść mu drogę i urządzić zasadzkę. Czerwony spostrzegłszy białego pójdzie trop w trop za nim, bo ten może go doprowadzić do obozu, a może w razie sprzyjających okoliczności nawet napaść na niego, biały będzie wracał nie najbliższą, tylko okólną drogą, żeby obozu nie zdradzić.

Ponieważ biali mają trzy zastępy (jeden w obozie, drugi na strażach, trzeci na zwiadach) i dwa lub trzy czerwoni, a ćwiczenie odbywa się wieczorem, przeto dla rozróżnienia obu stron musi jedna mieć

odznaki na czapce lub ramieniu (oprócz opaski z włóczki), a nadto obie — własne hasło i odzew. Zastępy mogą być drobne, po kilku harcerzy.

Czerwony ma raporty przesyłać do punktu A, w tyle poza linią m—n. Poza tym obowiązuje przepis, że biali co pewien określony czas zmieniają swe role (co $^1/_2$—1 godz.), tzn., że patrolujący idą do obozu ew. na straże, a inni na ich miejsce.

W razie zaalarmowania przez straże (nie wcześniej) wolno białym zmienić miejsce obozu (zawsze na określonym terenie), przez co utrudni się czerwonym jego wyśledzenie. Powinni jednak wtedy zostawić jednego lub dwóch swoich dla objaśnienia wracającego patrolu.

Wszystko odbywa się po cichu; szczególnie czerwone patrole starają się iść jak najciszej i robią zwiady jak najostrożniej, ażeby się nie zdradzić, lecz ponieważ ćwiczenie odbywa się po ciemku, więc mimo to wyniknie szereg niespodzianek.

O danej godzinie kończy się ćwiczenie na umówiony sygnał. Wyśledzenie obozu lub niedopuszczenie do tego stanowi zwycięstwo.

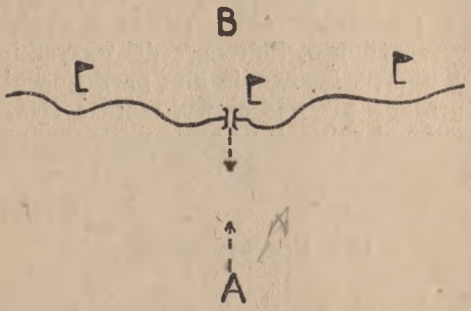
101. Wymijanie wroga

Harcerz z jedną chorągiewką sygnalizacyjną oznacza placówkę, z dwiema — większy oddział; wiedzą o tym obie partie.

Wzdłuż potoku stają 3 placówki białych, przy czym środkowa zajmuje most. (W braku potoku wybiera się drogę). Zastęp białych ma przeszukać teren przed placówkami, dotrzeć do miejscowości A i sprawdzić, czy jest zajęta przez czerwonych. Raporty należy przesyłać do punktu B, leżącego w tyle poza środkową placówką.

Zastęp czerwonych, zostawiwszy swój oddział w A, wyrusza dla zbadania mostu, po czym — o ile sytuacja na to pozwala — ma czekać na oddział w pobliżu mostu.

Kierownik wysyła oba zastępy o takim czasie, że spotkają się one w środku przestrzeni, pomiędzy mostem a miejscowością A. Czerwoni, napotkawszy bia-



Rys. 48.

łych, nie powinni wdawać się z nimi w żadne utarczki, lecz raczej wyminąć ich, bo mają za zadanie zbadać most. Zastanowi ich jednak obecność patrolu przeciwnika w tej okolicy, ślą więc raport o spotkaniu nieprzyjaciela w danym miejscu i idą dalej. Na moście uderza ich obecność placówki; to już ważniejsza wiadomość, bo objaśnia o pozycji nieprzyjaciela. Idzie przeto drugi raport, ale ponieważ jest bardzo ważny, a biali myszkują poza plecami, więc wysyła się go przez 2 gońców różnymi drogami. Zastęp wyszukuje jeszcze pozycje reszty placówek i wobec zmienionej sytuacji postanawia nie czekać na oddział własny, tylko iść naprzeciw niego w kierunku A, ażeby osobiście donieść o zmienionej sytuacji.

Biali, natknąwszy się na czerwonych, również nie powinni dać się odwieść od właściwego zadania, tj. sprawdzenia, czy oddział czerwonych znajduje się w A. Wyślą przeto gońca z wiadomością o spotkaniu czerwonych, a sami podążą dalej. Powinni jednak przypuszczać, że do A pójdą gońcy czerwonych i tych starać się ile możności wyłapać.

Czy obydwa zastępy wszystko to wykonają? Czy raczej nie rozpocznie się gonitwa z zapomnieniem o właściwym zadaniu, które przede wszystkim należy spełnić? Sposób postępowania obu partyj oceni kierownik i tej przyzna pierwszeństwo, która zorientowawszy się w zmienionej sytuacji wybrała najlepszy sposób postępowania.

102. Bez przeciwnika

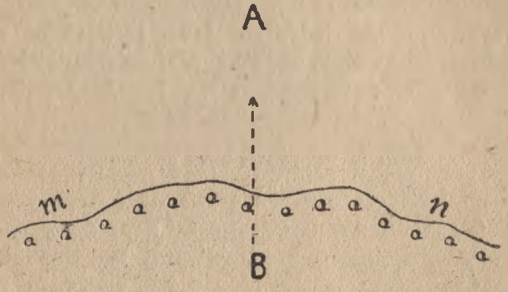
Ćwiczenie odbywa się wieczorem. Zastęp białych otrzymuje rozkaz dotarcia do punktu A celem stwierdzenia, czy jest wolny od czerwonych. Ma iść bardzo ostrożnie, a w razie natknięcia się na nieprzyjaciela czy to w drodze do tego punktu, czy z powrotem, ma go wyminąć i niepostrzeżenie dojść do B, skąd wyruszył.

Po jego odejściu dwa zastępy białych, w sile po 4—6 ludzi, zajmują stanowiska na skraju lasu w punktach m i n, w oddaleniu 200—400 kroków od siebie, trzeci zaś pełni służbę łączności między nimi, patrolując wzdłuż brzegu lasu; wszystkie one mają rozkaz odpędzać patrole czerwonych i nie dopuścić, ażeby się wdarły do lasu. Meldunki przesyła się do punktu B.

Tymczasem czerwonych w ogóle nie ma zupełnie, tylko bowiem cztery zastępy białych biorą udział

w ćwiczeniu. Lecz o tym stróżujący nie wiedzą i spodziewają się ustawicznie przeciwnika od strony A.

I teraz mogą powstać ciekawe sytuacje. Oto pierwszy zastęp dochodzi ostrożnie do A, sprawdza, że tam czerwonych nie ma, i wraca jeszcze ostrożniej w przekonaniu, że się na nich natknie lada chwila.



Rys. 49.

Tak dochodzi do lasu i obserwuje go przed wejściem w głąb, zauważa jedną lub drugą placówkę albo też zastęp patrolujący wzdłuż lasu. W ciemności trudno rozróżnić, z kim ma się do czynienia, a że rozkaz opiewa, iż należy niepostrzeżenie przemknąć się do B, więc korzysta z nadarzającej się sposobności i w odpowiednim miejscu i chwili przekrada się w głąb lasu. Tak może dotrzeć do punktu B, ciągle przekonany, że przedarł się przez linię czerwonych. Kierownik daje sygnał do zbiórki i wtedy wszystko się wyjaśnia: i nieopatrzność stróżujących i niepotrzebne przekradanie się przez własną linię, zamiast przekonania się przedtem, kto broni lasu. Nauka na przyszłość.

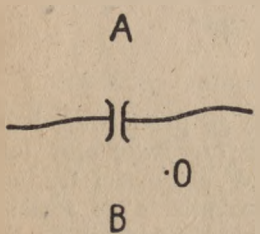
Może też zdarzyć się, że placówka, czy patrol spostrzeże podchodzącego i albo go odpędza, albo też

robi na niego zasadzkę itp. Poniewczasie jednak przekonuje się (o ile się w ogóle przekona), że miała z przyjacielem do czynienia, że do niewoli wzięła część swoich, a część ich rozprószyła na wszystkie strony. Cokolwiek się stanie, takie doświadczenie pouczy, że nie w każdym zbliżającym się widzieć się musi wroga.

Wszyscy mają włóczki jednej barwy. Zastępy stróżujące trzeba utrzymywać w nieświadomości, czy i dokąd poszedł zastęp pierwszy i jakiej jest barwy.

103. Z wrogiem za plecami

Zastęp białych idzie z punktu B w kierunku A, obsadza most na rzece (tj. punkt, zaznaczony 2 chorągiewkami na drodze) i obserwuje, czy czerwoni nie zbliżają się do A, gdzie właśnie mają przebywać. Po przybyciu do mostu, a potem regularnie co kwadrans (ew. 20—30 minut) ma wysyłać raporty do B o tym, co zauważył i w końcu po godzinie (ew. 1½ godz.) powrócić.



Rys. 50.

Tymczasem zastęp czerwonych, który w tajemnicy przed białymi znajduje się w punkcie O i zdążać ma w kierunku B, dowiaduje się, że biali obsadzili most i że stamtąd ślą ustawicznie raporty do B, dokąd też powrócą. (Czerwoni mają się znaleźć w punkcie B mniej więcej w tym samym czasie, kiedy biali doszli do mostu). Wobec tego postanawia przejmować raporty, a nawet zrobić zasadzkę na zastęp białych w czasie jego powrotu. Ze swej strony ma wysłać meldunek do A o tym, czego się dowiedział i co

zamierza zrobić. Goniec czerwonych może iść tylko przez most do A.

Biali nie wiedzą, że mają wroga poza plecami i że przejmuje on ich meldunki. Chyba, że ich goniec przytomny i ostrożny i żdąży ujść lub przynajmniej sygnałem ostrzec o niebezpieczeństwie. Jeżeli biali usłyszą sygnał ostrzegawczy, to ponieważ nie mogą opuścić swej placówki i nie wiedzą, co on oznacza, powinni wysłać następny meldunek dwiema drogami przez dwóch ludzi, by choć jeden z nich dotarł do celu. Gdy zaś cały zastęp będzie powracał, pójdzie z największą ostrożnością.

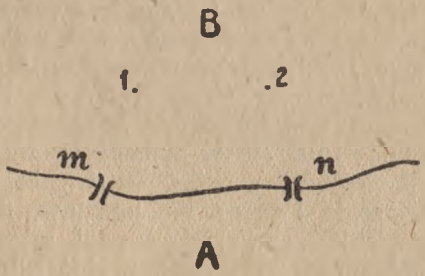
I teraz okaże się sprawność harcerzy, ich umiejętność orientowania się w sytuacji i zdolność powzięcia odpowiedniej decyzji. Kierownik obserwuje przebieg ćwiczenia i to da mu podstawę do pouczającego omówienia całości. Czy padł sygnał ostrzegawczy? Czy goniec starał się zgubić lub zniszczyć raport? (Wolno go nieść tylko w kieszeni na piersiach). Czy w czasie napadu na wracający zastęp padł sygnał do rozsypki? Czy część zastępu, która uszła, zebrała się w oznaczonym punkcie zboru (o ile go w ogóle wyznaczono?). Czy ostrzeżony zastęp uniknął zręcznie zasadzki i inną drogą doszedł do B? itd. Jeżeli zastęp nie będzie miał głowy na karku, to oczywiście i wszyscy gońcy po kolei i cały zastęp dostanie się do niewoli.

Biorąc w rachubę zachowanie się obu stron i to, że czerwoni mają łatwiejsze zadanie, przyzna kierownik jednej stronie zwycięstwo. Spomiędzy czerwonych tylko jeden goniec będzie miał twardy orzech do zgryzienia i pole do popisu: przekraść się do A drogą, obsadzoną przez wroga. (Przyjmuje się przy tym, że rzekę 20—30 kroków w lewo i w prawo od mostu można przejść w bród).

W A i B odbierają raporty wyznaczeni bezstronni harcerze, stojąc przy zatkniętej chorągiewce.

104. W nieświadomości niebezpieczeństwa

Dwa patrole białych zostają wysłane w stronę rzeki, by zbadać, czy mosty m i n są wolne od nieprzyjaciela.



Rys. 51.

Meldunki pisemne o tym należy wysłać do punktu B, potem zająć przejścia na rzece i donieść o ewentualnym zbliżaniu się czerwonych.

Po odejściu białych i w tajemnicy przed nimi ustawia kierownik dwa patrole czerwonych w punktach 1 i 2 i poleca im meldować pisemnie do A o tym, że oddział białych znajduje się w B. (Zarówno w punkcie A, jak i B stoi harcerz z chorągiewką, który odbiera raporty).

Gońców czerwonych wysyła się w 15—20 minut po odejściu białych, (gdy się przypuszcza, że biali już mosty zajęli i wysłali do B meldunki). W 20 minut po nich wyruszają oba patrole czerwonych ku mostom, jeden ku prawemu, drugi ku lewemu, ażeby dojść do swego oddziału w A. (Jeżeli brak mostów, rzekę za-

stąpić może droga, na której wbija się po 2 chorągiewki w dwóch dość odległych od siebie punktach na znak, że tylko tamtędy patrolom wolno przechodzić przez drogę).

W ten sposób obie strony nie wiedzą o tym, że nieprzyjaciel uwija się w ich sąsiedztwie lub że zajął pozycję poza ich plecami. Wynikną stąd różne niespodzianki.

I tak z jednej strony gońcy białych, powracający od mostów, wpadną łatwo w ręce czerwonych, z drugiej zaś jeszcze łatwiej gońcy czerwonych zostaną pojmani przez białych z zasadzki przed lub poza mostem. Czy wszyscy czterej dostaną się do niewoli? Czy też może któremu uda się przemknąć przez pozycję nieprzyjacielską i przynieść meldunek?

A idące w kierunku A patrole czerwonych także wpadną w pułapkę, o ile biali dobrze się ukryją i na czas ich spostrzegą, albo jeżeli poprzednio uchwycą gońca czerwonego i stąd wyciągną wniosek, że wkrótce cały patrol nadciągnie.

Lecz możliwe też, że czerwoni zostaną na czas ostrzeżeni przez swego gońca, któremu udało się wycofać z niebezpiecznego punktu albo sami się w sytuacji zorientują i wtedy albo ze stratami dostaną się na drugą stronę, albo połączą się z drugim patrolem, ażeby wspólnymi siłami sforsować przejście przez jeden z mostów.

Kierownik przyzna zwycięstwo jednej stronie nie na podstawie liczby jeńców, lecz na podstawie oceny, jak się dana strona zachowała wobec zmienionej sytuacji i czy poczyniła kroki, w danym momencie najodpowiedniejsze.

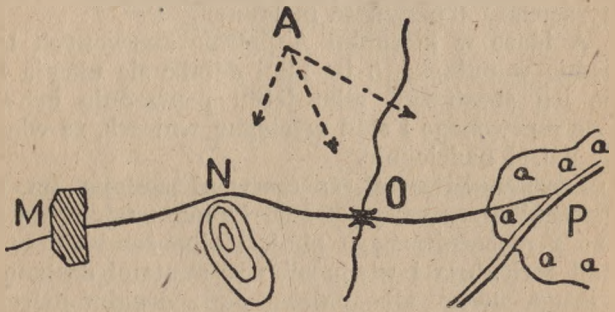
Przed ćwiczeniem ustala się prawidła spotkania, nakazując czy to zrywanie włóczek z ramienia, czy też cofanie się mniejszej liczby przed większą itp. Szcze-

gólniejszą uwagę należy zwrócić na odległości i dostosowanie do nich czasu wysyłki gońców i wymarszu.

Teren powinien być nierówny i nieprzejrzysty, co jednak mniej jest potrzebne, jeżeli ćwiczenie odbywa się wieczorem.

105. Między młotem a kowadłem

Jeden zastęp białych gra przeciw trzem czerwonych. Biali otrzymują rozkaz: «Zbadać odcinek drogi M—N—O—P i czekać w P do godz. X na własny oddział (tj. harcerza z flagą), który pójdzie tą drogą. W razie natknięcia na nieprzyjaciela donieść o tym do M i wyśledzić, gdzie się on znajduje i co robi».



Rys. 52.

(Badanie drogi obejmuje tylko pewne szczegóły, np. jaka jej szerokość, jakie ma ona krzywizny i spadki i jakie przeszkody, nie pozwalające zejść na boki. Punkt O nakazuje się poddać takiemu badaniu, ażeby tam zastęp musiał się zatrzymać 5—10 minut).

Trzy zastępy czerwonych zostają wysłane z A i to: I zastęp w stronę N, II — O a III — P. Otrzymują one rozkaz obserwować drogę i donieść do A

o zjawieniu się białych i o ich czynnościach. Czas odmarszu reguluje się tak, ażeby zastęp białych znalazł się w O równocześnie z II zastępem czerwonych.

Ćwiczenie może przejść bez żadnych powikłań: jedni badają drogę, a drudzy donoszą o ich robocie i na tym koniec. Ale mogą zajść także powikłania i to różnorodne, jeżeli zastępowi zorientują się w położeniu i okażą pewną inicjatywę.

I tak, zastęp II, który pierwszy zauważył białych, obserwując ich, dochodzi do wniosku, że nieprzyjaciel rekognoskuje drogę, że widocznie tędy będzie szedł jego oddział. Może biali zawrócą, a może pójdą dalej w stronę P? Trzeba więc z jednej strony zawiadomić komendę w A, a z drugiej zastęp I i III w N i w P. A nuż który z nich, uprzedzony o tym, zrobi z zasadzki napad na białych?

Tymczasem biali spostrzegli czerwonych np. w okolicy O, z czego wysnuwają wniosek, że droga jest obserwowana. Więc trzeba o tym donieść do M. Ale możliwe, że czerwonych jest więcej i że w innym miejscu także się na nich natknąć można, przeto trzeba o tym ostrzec gońca, a samemu zdecydować się: albo wrócić jeszcze raz do N, ażeby sprawdzić, czy i tam nie ma patroli nieprzyjacielskich, a potem wrócić, albo badać drogę dalej aż do P.

Jeżeli biali zawrócą, to zastęp II gotów na nich zrobić zasadzkę przy N, a jeśli pójdą dalej, to może ich ta niespodzianka spotkać od III zastępu czerwonych. A może spostrzegą czerwonych przy P? Wtedy wyślą nowego gońca lub gońców drogą okólną do M, a sami w ukryciu czekać będą na własny oddział, dobrze obstawiwszy się strażami. A może się uda i napad na czerwonych? itd. Wypadki mogą się najróżnorodniej ukształtować, bo i sytuacje mogą się zmieniać.

Po ćwiczeniu następuje jego omówienie. O zwycięstwie decydować ma nie wzięcie niewolnika, lecz to, czy w danym momencie powzięto dobre postanowienie i czy ono mimo niepomyślnego wyniku było w danym wypadku najlepsze.

Odcinek drogi ma 2—3 km długości. Przy napadzie z zasadzki obowiązują przepisy, podane przy innych tego samego rodzaju ćwiczeniach.

Tak przy tym, jak i przy każdym innym ćwiczeniu może kierownik zaniechać wszelkich bliższych objaśnień, jeżeli harcerze są wyrobieni, a zależy mu na tym, ażeby sami oceniali sytuację i samodzielnie powzięli decyzję; może także iść z objaśnieniami jeszcze dalej, niż w ćwiczeniu podano.

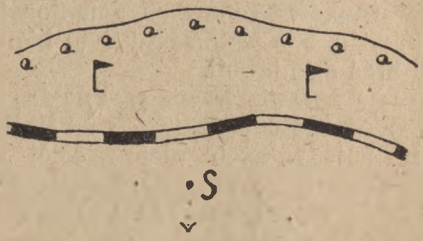
106. Trudny wywiad

Patrole białych strzegą linii kolejowej przed zniszczeniem jej przez czerwonych i donoszą o spostrzeżeniach pocztą rozstawną — czerwoni mają wyśledzić ochronne zarządzenia białych.

Oznaczony odcinek drogi, prowadzącej przez las, przedstawia linię kolejową. Wzdłuż niej, od środka ku krańcom odcinka, chodzą 2 patrole białych (po 4—5 ludzi). Jest to jedna linia straży. Inne dwa patrolują w ten sam sposób wzdłuż krawędzi lasu, oddalonej mniej więcej o 1 km od linii kolejowej, tworząc w ten sposób drugą linię straży. W lesie między obu tymi liniami zatyka się dwie chorągwie, a przy każdej stawia dwóch ludzi — są to miejsca oddziałów, które wysłały patrole na kraj lasu. Poza linią kolejową znajduje się stacja S, zbierająca wszystkie meldunki, a od niej dalej w tył prowadzi poczta rozstawna aż do głównej kwatery.

Patrole czołowe mają przesyłać pisemne meldunki do chorągwi, skąd się je dalej posyła do stacji zbiorczej; patrole stróżujące wzdłuż kolei przesyłają je wprost do stacji.

Czerwoni w sile jednego zastępu (8—12 ludzi) otrzymują tylko wiadomość, że linia kolejowa jest strzeżona przez białych i że chorągwie oznaczają stanowiska oddziałów. Nie wiedzą zaś, czy jest jedna,



Rys. 53.

czy więcej linij straży, ani w jaki sposób linia białych jest strzeżona. Otrzymują rozkaz przekraść się do tej linii, wyśledzić miejsce oddziałów i sposób strzeżenia. Wyznacza się im także punkt, dokąd mają meldunki posyłać, przy czym można również urządzić pocztę rozstawną do ich kwatery.

Jeśliby trudno było znaleźć dla tego ćwiczenia drogę wiodącą przez las, którego kraj byłby w odpowiedniej od niej odległości, można wybrać drogę prowadzącą przez inny teren, byleby ten był mało przejrzysty, ułatwiający podchodzenie. Długość linii kolejowej należy dokładnie oznaczyć, tak samo i kraj lasu, po którym patrole mają krążyć.

Czerwoni, czy to w grupkach po dwóch lub trzech, czy pojedynczo, starają się przekraść do lasu i do-

trzeć do linii celem przekonania się, w jaki sposób jest ona strzeżona i dokąd śle się raporty. Niejeden przekona się przy tym, że trzeba naprzód przedrzeć się przez pierwszą linię patroli, niejeden wyśledzi potem chorągwie i stwierdzi, że są to pierwsze stacje zbierające meldunki. Te wiadomości trzeba jednak z powrotem wynieść z lasu, czyli przekraść się powtórnie. Wszystko to jest zadaniem bardzo trudnym, wymagającym wielkiej cierpliwości i umiejętności, wyzyskania wszelkich warunków terenowych, a nadto wielkiej przytomności umysłu. Nie wolno przy tym białych ani napadać, ani brać do niewoli.

Biali mają zadanie łatwiejsze. Śledzą oni jedynie ruchy czerwonych i odpędzają ich od linii, przy czym mogą brać pojedynczych nieprzyjaciół do niewoli. Robią to jednak tylko przy nadarzającej się sposobności, gdyż pierwszym ich zadaniem strzec linii i nie schodzić z wyznaczonej drogi.

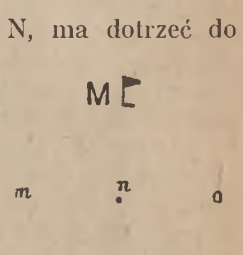
Jeńca bierze się przez obwołanie go z oddalenia 10—15 kroków. Przy większym oddaleniu musi się obwołany cofnąć o kilkaset kroków, aż zniknie z oczu. Tym sposobem utrudnia się przeciwnikowi wgląd we własne czynności. Patrole białych nie są obowiązane ustawicznie chodzić tam i z powrotem, mogą się zatrzymywać na chwilę w pewnym punkcie, lecz nie wolno im się rozdzielać dla obsadzenia całej linii.

Jeżeli czerwony zwiadowca przedrze się przez pierwszą linię i to zostanie spostrzeżone, tym pilniej muszą patrole czuwać nad jego powrotem, ażeby jeżeli już nie uda się wziąć go do niewoli lub zawrócić, przynajmniej opóźnić jego powrót. Czerwoni bowiem wygrają, jeżeli w oznaczonym czasie dadzą dokładny obraz sposobu strzeżenia linii przez białych i miejsca postoju ich oddziałów. W przeciwnym razie wygrywają biali.

107. Na tyłach wroga

Jeden zastęp białych ma zaciągnąć placówki w punktach m—n—o, drugi po ich rozstawieniu przeszukać przed nimi teren (nieprzejrzysty), odpędzić nieprzyjaciela, jeżeli go napotka, a potem połączyć się z placówkami; w każdym zaś razie winien zawiadomić o zaszłych wypadkach własny oddział, stojący w M w tyle poza placówkami (chorągiew wbita w ziemię, przy niej harcerz).

Zastęp czerwonych, stojący w N, ma dotrzeć do punktu M, sprawdzić, czy jest on zajęty przez białych, i powrócić do N.



Rys. 54.

Kierownik powinien tak ułożyć czas wymarszu białych i czerwonych, ażeby czerwoni minęli linię m—n—o, zanim ona została zajęta przez placówki.

Jeżeli czerwoni dobrze się z zadania wywiązują, to idąc cichaczem, w ukryciu, zobaczą białych, którzy ich będą mijali. I wówczas zadadzą sobie pytanie, co to znaczy? Czyżby biali opuścili punkt M? A jeśli tak, to dokąd idą? Jedno i drugie trzeba sprawdzić. Zaczyna się więc trudne zadanie. Z jednej strony trzeba dotrzeć do M, z drugiej nie spuścić wroga z oka. Przekonują się, że oddział białych jest w M, bo chorągiew zatknięta, a więc trzeba wracać. Sprawdzają dalej, że biali wystawili trzy placówki, przeto trzeba się przekraść między nimi. Może rozsypać zastęp, poinformowawszy przed tym wszystkich o sytuacji i o tym, co mają donieść? Dość, że się przekradają. Jedni zostają ujęci, drugim się to udało. Lecz ci jeszcze mogą na-

tknąć się na patrol białych, przeszukujący teren przed placówkami, o którego obecności zupełnie nie wiedzieli. Druga to przeszkoda, pytanie, jak przez nią przebrną. Jak widać, mogą zajść najrozmaitsze ciekawe wypadki.

Biali znów rozstawiają placówki nie wiedząc, że mają za plecami czerwonych. Dają znać o rozstawieniu do M. Goniec może wpaść w ręce czerwonych, a może ci go umyślnie przepuszczą, żeby nie zdradzić swej obecności, bo to ważniejsze. Biali spodziewają się nieprzyjaciela od czoła, a tu nagle jeden i drugi czerwony przemyka się przez placówki. Trzeba do tego nie dopuścić i ich ująć, trzeba także zawiadomić o tym patrol przed placówkami i własny oddział.

A czy nie może się zdarzyć, że nikt niczego nie zauważy, a patrol doniesie, że nie ma czerwonych i połączy się z placówkami? A po ćwiczeniu ku zdumieniu swemu dowie się, że czerwoni nie tylko wszystko wyświetlili, ale i powrócili nietknięci do N.

Rolę czerwonych może pełnić tylko wyrobiony zastęp harcerski. Przed ćwiczeniem należy ustalić warunki spotkania na podstawie podanych już przepisów.

ĆWICZENIA W WIĘKSZYM ZESPOLE

Zdarza się, że harcerze, czy to w środowisku gdzie jest więcej drużyn, czy też przy sposobności zjazdów, urządzają ćwiczenia w większych zespołach. Kilka takich podajemy, a z opisu ich widać, że są tego samego typu, co poprzednie. Niejedno z ćwiczeń, przedtem opisanych, można również przerabiać przy większej liczbie uczestników, niż podano, jeżeli się da więcej jednostek taktycznych i jeżeli się zwiększy liczbę ludzi w takiej jednostce. Teren ćwiczenia musi się wtedy odpowiednio powiększyć. W ten sposób powstanie znaczniejszy zasób tych «większych» ćwiczeń.

108. Połączenie sprzymierzonych

Czerwoni, podzieleni na dwie części, stoją w oddaleniu 2—4 km od siebie. Rozdziela ich oddział białych, znajdujący się w pośrodku. Obie partie są jednakowo silne. Czerwoni mają się połączyć, unikając zetknięcia z białymi, gdyż każdy ich oddział osobno wzięty jest słabszy od białych, natomiast biali mają do tego połączenia nie dopuścić.

Teren musi być ograniczony i mieć 2—4 km² powierzchni — zależnie od liczby harcerzy. Im będzie mniejszy, tym trudniejsze będzie zadanie czerwonych. Nadto powinien być mieszany i to w większej części

pokryty, a tylko gdzieniegdzie otwarty; pewne wyniosłe punkty powinny dawać przegląd najbliższej okolicy.

Rozpoczyna się ćwiczenie. Oba oddziały czerwonych muszą się przede wszystkim porozumieć co do wspólnej akcji. Gdyby bowiem każdy działał na własną rękę, mogłoby się zdarzyć, że np. na lewym skrzydle przekradłby się jeden oddział a na prawym, w stronę przeciwną, drugi i nadal nie byłoby połączenia, tylko oddziały zmieniłyby swe stanowiska.

Odbywa się więc narada, układa się plan przejścia, ustala sposoby zmylenia nieprzyjaciela itd. i wysyła się wywiadowców z ułożonym planem na stronę przeciwną. Oczywiście można dążyć do porozumienia się i innymi sposobami, np. sygnalizacją. Cóż prostszego, jak wynaleźć punkt, z którego widać przeciwległy teren, rzucić słowo «czekaj» i otrzymać znak, że «zrozumiano»? Wprawdzie może ten wyraz przejąć nieprzyjaciel i zorientuje się, z której strony przekradać się będą przeciwnicy, lecz trudno siedzieć z założonymi rękami. A gdyby nie udało się to porozumienie, to pozostają zwiadowcy. Przy tym jednak należy pamiętać, że i towarzysze ze strony przeciwnej mogą wysłać swych wywiadowców z innym planem — a wtedy którego planu się trzymać? Musi się i tę okoliczność przewidzieć i w depeszy umieścić, czyj plan w takim razie będzie się wykonywać. A jeżeli obie strony jednakie zrobią zastrzeżenia, bo i to możliwe? A gdzie się ma pewność, że depesza doszła? Bo może być w niej np. żądanie, żeby sygnalizacją potwierdzić odbiór, lecz czy takiego potwierdzenia nie może dać nieprzyjaciel, który depeszę przejął — a w takim razie wpadnie się wprost w zastawioną pułapkę! Widać z tego wszystkiego, że już pierwsza faza ćwiczenia przedstawia i trudności, i niebezpieczeństwa nie lada.

Lecz przewidziano, co się dało i zwiadowcy ruszyli. Niosący depeszę (a może ich być dwóch, a nawet trzech, idących różnymi drogami) wiedzą, jaką dźwigają odpowiedzialność i że powodzenie i wygrana oddziału od ich sprawności, przytomności i zaradczości zależy. A czeka ich trud niemały, bo nieprzyjacielowi w pierwszym rzędzie zależy na uniemożliwieniu porozumienia się wzajemnego. Tu śmiałość nie wystarcza; trzeba może zażyć forteli. Może np. jeden nieść depeszę fałszywą, a śledzić go drugi z depeszą prawdziwą. Pierwszy przekrada się niby niezręcznie (byle nie nazbyt niezręcznie, bo to wzbudzi podejrzenie!) i ostatecznie zostaje ujęty, sprowadzając cały pościg na siebie — drugi korzysta z tego i chyłkiem umyka; pierwszy niby chce depeszę zniszczyć, przeciwnicy do tego nie dopuszczają i prowadzą z triumfem jeńca — a drugi, który umknął, jest już u celu i informuje o wszystkim. Czy trzeba harcerzom poddawać pomysły? Czy nie mogą sami ich setki wymyślić i ułożyć? Czy trzeba dodawać, że bezwarunkowo nie można dopuścić, ażeby prawdziwa depesza dostała się do rąk nieprzyjaciela?

Ostatecznie udało się — ustalono wspólny plan działania i czas jego rozpoczęcia (to ważne! — mogą być nawet wyznaczone terminy na poszczególne czynności, jeżeli plan skomplikowany). Teraz nadchodzi druga faza ćwiczenia.

W myśl planu kształtuje się ona najrozmaiciej. W jednym lub dwóch punktach czerwoni robią fikcyjne usiłowania przejścia na stronę swego drugiego oddziału, a w trzecim ten oddział faktycznie na ich stronę przechodzi i następuje połączenie obu. Albo przechodzi tylko jego część (cofając się w razie niebezpieczeństwa a szukając potem wolnego przejścia w innym miejscu) i tak wzmocniony oddział szachuje

potem białych, ażeby reszcie swoich przejście ułatwić itd.

I tu można wprowadzić różne dodatkowe prawidła dla ćwiczenia, jak np., że każdej partii wolno wysyłać pojedynczo najwyżej 4 harcerzy (każdego oddzielnie), reszta musi przechodzić w oddziałach najmniej 6—10 ludzi itp.

A co robią biali przez ten cały czas? Ich zadanie stało się trudniejsze z chwilą, gdy nastąpiło porozumienie się czerwonych. Muszą oni najpierw utworzyć kwaterę, z której można by szybko zdążyć z pomocą w razie wezwania przez straże. Straże te umieścić należy na punktach, skąd dobry przegląd okolicy; mają one przez łączników donosić o wszystkich ważnych spostrzeżonych przez siebie wypadkach. Dalej powinni biali całą granicę mieć w ciągłym strzeżeniu tak przez straże, jak i przez patrole, muszą i w jedną, i w drugą stronę wysyłać zwiadowców dla zasięgnięcia wiadomości itp. Jeżeli ćwiczenie wymaga dużo pomysłowości od czerwonych, to i biali mają niemniej trudne zadanie, ażeby zapobiec wszystkim niespodziankom i nie dać się zmylić fałszywym poszlakom.

Gdy granica zbyt długa, trzeba dać pewną liczebną przewagę białym, inaczej nie sprostają zadaniu. Czerwoni bowiem wiedzą, co mają robić, a biali nieraz do ostatniej chwili nie są na działanie czerwonych przygotowani. Jest na to także inna rada. Po prostu można prawidła spotkań tak ścieśnić na korzyść białych, że przez to wyrównują się szanse stron obu. A więc np. czerwony jest wzięty do niewoli, gdy biały obwoła go z oddalenia 10—15 (ew. 15—20) kroków — musi się on cofnąć, gdy obwołanie nastąpiło z większej odległości — grupka czerwonych

winna się cofnąć, gdy biali wykazują w spotkaniu przewagę choćby jednego człowieka. Albo: każdy biały może zerwać opaskę czerwonemu i przez to go zabić, nie wolno zaś tego robić czerwonemu — poza zwiadowcami, wolno przechodzić tylko w grupach o sile najmniej 1/4 ogólnej liczby czerwonych itd. Zależnie od wyrobienia harcerzy kierownik wybiera te lub owe z ogólnych prawideł spotkania i komunikuje je wszystkim przed ćwiczeniem. W każdym razie obu oddziałom czerwonym podaje się te wiadomości oddzielnie (po rozdzieleniu oddziałów i nim ćwiczenie zapowiedziano), ażeby uniknąć ew. porozumienia się.

Podobnie musi się określić czas trwania ćwiczenia. Nie może on być za krótki. Wiem z doświadczenia, że niewyrobieni harcerze ukończyli raz ćwiczenie w kwadrans, przechodząc bez wielkiego trudu na drugą stronę i to bez żadnych wstępnych przygotowań, lecz byłem również świadkiem, gdy z innymi to samo ćwiczenie po 4 godzinach jeszcze się nie skończyło.

Należy również ustalić, jaka liczba niewolnika ew. zabitych niweczy zwycięstwo mimo połączenia się obu oddziałów.

Można tworzyć najrozmaitsze odmiany tego bardzo dobrego, ale i trudnego ćwiczenia, które można wykonywać przy małej liczbie uczestników (nawet tylko 3 zastępów), a także przy współudziale kilkuset ludzi. Byle tylko długość granicy dobrze dostosować do liczby grających, jeżeli wolno przechodzić w każdym dowolnym miejscu. Raczej niech ona wtedy będzie za krótka, niż za długa.

Mniej jednak uważa się na długość granicy, ile raczej na ilość dróg i ścieżek, jeżeli poda się prawidło, że tylko tymi drogami wolno chodzić zwartym

oddziałom, np. od 10 ludzi wzwyż, podczas gdy zwiadowcy mogą się przekradać w każdym punkcie. Z tego wyniknie również przepis, że mniejsza grupa musi się cofnąć przed większą, lecz wtedy białych musi być o wiele więcej niż czerwonych.

Prostszą odmianą ćwiczenia będzie, jeżeli wyznaczy się tylko jeden oddział czerwonych i ten otrzyma zadanie przejścia na drugą stronę granicy, leżącą w tyle za białymi. Odpada wtedy pierwsza faza opisanego ćwiczenia. W tym wypadku obie strony są jednakowo silne.

Jakąkolwiek jednak formę wybierzemy, wszystkie prawidła muszą być zawsze jak najdokładniej określone, gdyż ćwiczenie może się bardzo skomplikować. Zawsze też musi być dostateczna liczba bezstronnych dla rozstrzygania ew. sporów i wyjaśniania wątpliwości.

109. Przeszkody

Białym wyznacza się drogę, którą mają przejść w oznaczonym czasie, licząc np. 4 km na godzinę. Można również na pewnej przestrzeni tego terenu wyznaczyć dwie drogi, a maszerujący dowolnie wybiera jedną z nich jako lepszą czy bezpieczniejszą. Droga wiedzie przez teren nieznany, w większej części nieprzejrzysty, który czerwonym daje dużo sposobności do zrobienia zasadzki.

Czerwoni, o połowę słabsi od białych, wiedzą, o jakim czasie i skąd oni wyruszą oraz dokąd zdążają, lecz nie wiedzą, którędy pójdą. Obowiązkiem czerwonych jest zrobić na białych zasadzkę, a przynajmniej tak im marsz utrudniać, ażeby nie zdążyli na czas dojść do mety.

Jak z tego wynika, czerwoni będą starali się w pierwszym rzędzie zdobyć wiadomości o kierunku

marszu białych. Wyślą przeto w ich stronę tęgich zwiadowców w grupkach po 2—3, by na podstawie przysyłanych raportów urządzić w najodpowiedniejszym miejscu zasadzkę. Zwiadowcy muszą z raz odkrytym nieprzyjacielem utrzymywać ustawiczny kontakt, gdyż biali mogą na pewnym odcinku zmienić drogę marszu, co musiałoby też pociągnąć za sobą zmianę planu czerwonych. Jeżeli czerwonym uda się zbliżyć niepostrzeżenie do białych na odległość 40—50 kroków i to w liczbie co najmniej równej $^1/_4$ części siły maszerujących i wypaść nagle z zasadzki, to zasadzka się udała. Jeżeli zaś zostaną w czas odkryci, muszą się cofnąć przed białymi, jeżeli oddział białych w dwójnasób przeważa ich siły.

Więc też biali nie maszerują bez zabezpieczenia, lecz przez zwiadowców, wysłanych na boki i naprzód, starają się upewnić o bezpieczeństwie drogi. W razie odkrycia zasadzki albo zmuszają czerwonych do odwrotu, albo zmieniają kierunek marszu, przechodząc na inną drogę, którą im wolno się poruszać i przez to krzyżują plany czerwonych. Ci bowiem muszą teraz opuścić miejsce zasadzki, zabiec drogę białym i w innym miejscu próbować napadu. To w każdym razie opóźnia pochód białych.

Czerwoni mogą używać najrozmaitszych wybiegów, ażeby swój cel osiągnąć. To tu, to tam urządzają złudne napady lub zasadzki, których odkrycie i zniweczenie dużo białym zajmuje czasu, robią dwie zasadzki tuż obok siebie i gdy biali jedną likwidują, wpadają w drugą itp. Wszystko to może mieć pomyślny skutek, o ile wszystkie grupy czerwonych są w ciągłej łączności i porozumieniu ze sobą i o ile rzecz tak zorganizowana, że każdej chwili można przesłać rozkaz do właściwego miejsca i liczyć na jego sprawne wykonanie.

Dodajmy do tego prawidło, że zwiadowców (nie oddziały) można «zabijać» przez zrywanie włóczki z ramienia i że mogą to robić zarówno biali, jak i czerwoni, że więc jedni na drugich mogą robić zasadzki, otaczać ich itd., a wtedy nie tak łatwo będzie wyszukać czających się czerwonych i niejeden zwiadowca czy to jednej, czy drugiej strony wpadnie w pułapkę, a za nim cały oddział.

Zadanie czerwonych będzie o wiele trudniejsze, jeżeli białym wyznaczy się tylko punkt wymarszu i metę, do której mogą dojść dowolną drogą.

Na początku ćwiczenia nie umieszcza się obu partyj na przeciwnych krańcach terenu, przeznaczonego na ćwiczenie. Biali stoją w miejscu wymarszu, a naprzeciw w niewielkiej stosunkowo od nich odległości, czerwoni, bo szkoda czasu na niepotrzebny marsz ku sobie.

110. Ku chorągiewce

Półkolem rozstawiają biali placówki. Jest ich co najmniej cztery, a każda składa się z kilku ludzi. Znajdują się w dobrym ukryciu a jeśli teren przed którą nieprzejrzysty, to ta wysuwa przed siebie czujki z 2 ludzi. Między placówkami krążą drobne patrole tam i z powrotem, co jeszcze więcej utrudnia przemknięcie się do chorągwi, wbitej o kilkaset kroków w tyle.

Każda placówka zajmuje dość wyniosłe miejsce, gdzie można i dobrze się ukryć, i widzieć duży szmat terenu przed sobą. Teren ten powinien być nie równy, lecz mieszany, a więc ułatwiać podchodzenie. Mogą na nim być partie zupełnie nieprzejrzyste.

Czerwoni, których jest mniej niż białych, mają się przekraść między placówkami i dotrzeć do cho-

rągwi, przedstawiającej ważny obiekt, który należy zniszczyć. Nie wolno im przemykać się za zewnątrz od znanych obu stronom bocznych granic.

Biali mogą brać czerwonych do niewoli, a robią to przez obwołanie z odległości 15—20 kroków. Obwołanemu nie wolno uciekać — ma złożyć białą opaskę na czapce i iść do chorągwi, gdzie pozostaje do końca ćwiczenia.

Ponieważ biali są dobrze ukryci, a nie zdradzają swoich kryjówek, ponieważ dalej mogą czerwonego już z daleka ujrzeć, zorientować się, w jakim podążą kierunku, i zawiadomić o tym nadchodzący patrol, przeto zadanie czerwonych jest trudne. Za każdym drzewem, za każdym głazem może być wróg ukryty i każdej chwili — nawet przy bardzo ostrożnym podchodzeniu — można się na niego natknąć. Nie można więc iść po omacku. Każdy wytęża wzrok, czy gdzie nie ujrzy wroga; jedna nieuwaga ze strony białych, jeden nieostrożny ruch, a już czerwony wie, którędy się przemykać. Także z marszu patroli można wywnioskować, gdzie są placówki, byle mieć oczy otwarte i cierpliwie czekać na stosowną chwilę. Gdy jest bardzo źle, to jeden czerwony, poświęcając się dla odkrycia placówki, może ułatwić reszcie przekradnięcie się. Nie zawsze więc idzie każdy na własną rękę. A można przy tym celem przybliżenia się używać podstępów (poza przebieraniem się), jakich kto zechce.

Nikomu z placówki schodzić nie wolno dla zagrodzenia drogi przekradającemu się — mogą to robić patrole, lecz i one mogą przeciwnika tylko odpędzić, a nie ścigać.

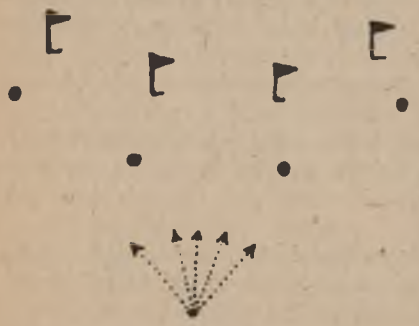
Jeżeli najmniej połowa czerwonych (odliczając od nich wziętych do niewoli) dojdzie do chorągwi, to czerwoni wygrywają.

Placówki stoją w oddaleniu 200—400 kroków od siebie. Jeżeli jest mniej harcerzy, można placówki zbliżyć ku sobie a zaniechać wysyłania patroli.

Jeżeli w oznaczonym czasie stanie przy chorągiewce wyznaczona liczba czerwonych, to ci wygrywają.

111. Zniszczenie baterii

Przy tym ćwiczeniu tego samego typu, co poprzednie, mają czerwoni trudniejsze zadanie do spełnienia. Teren podobny, sposób postępowania i warunki spotkania takie same, tylko w danym wypadku placówki białych tworzą część łańcucha, okalającego oblęgany obóz czerwonych, a nie jak poprzednio, własne siły. W tyle, za każdą placówką, w oddaleniu 400—800 kroków, wbija się nadto w miejscach widocznych chorągiewki. To są, przypuśćmy, baterie, każda strzeżona przez 1—2 harcerzy.



Rys. 55.

Czerwoni mają się przedrzeć przez linię placówek i dotrzeć do jednej z bateryj, aby ją zniszczyć. Linii strzegą biali, a w razie alarmu śpieszą ku chorągiewce z pomocą, ażeby napastnika odpędzić.

Czerwoni wobec tego dzielą się na patrole po 2—4 harcerzy i porozumiewają się z sobą, na którą chorągiewkę ma być napad skierowany, którędy się przekradną

i o jakim czasie napad nastąpi. Muszą też ustalić między sobą porozumiewawcze znaki. W końcu przemykają się między placówkami w sposób, opisany w poprzednim ćwiczeniu, przy czym może obowiązywać dodatkowe prawidło, że plącówki są dalej od siebie, a zawsze najmniej 2 harcerzy musi się wspólnie przekradać.

Część czerwonych odkryto i zmuszono do odwrotu, część wyłapano, lecz reszcie udało się przekraść do wyznaczonej chorągiewki. Teraz idzie o wzięcie strażnika do niewoli, aby nie mógł donieść o napadzie. Bierze się go przez dotknięcie ręką. Trzeba więc tak otoczyć strażnika (ew. strażników), ażeby się nie zdołał przemknąć przez luki. Jeżeli się to uda, pozostają wszyscy w ukryciu dookoła chorągiewki przez z góry oznaczony czas (tyle minut, ile potrzeba na dojście do placówki i z powrotem), a potem, po wyjęciu chorągiewki na dowód swej tam bytności, rozpraszają się, aby z powrotem przekraść się do własnego obozu. Gdy po przewróceniu chorągiewki najmniej trzech powróci do obozu w oznaczonym czasie (np. w ciągu 2 godzin), to czerwoni wygrywają, jeżeli zaś nie uda się im napad na chorągiewkę lub przy odwrocie zostaną wyłapani, wygrywają biali.

Biali wiedzą, co im grozi, więc strzegą pilnie linii placówek i przeszukują teren między placówkami przy pomocy wysyłanych patroli. Jeżeli te nie mogą wziąć czerwonego do niewoli z powodu zbyt wielkiej odległości, to przynajmniej kilku ludzi rusza ku niemu, ażeby go zmusić do cofnięcia się. Poza tym muszą mieć plan przyjścia z pomocą ku chorągiewce w razie alarmu: ilu ludzi, skąd i dokąd. Strażnik bowiem (czy strażnicy), zmuszony napadem do odwrotu spod chorągiewki, nie może nikogo brać do niewoli, bo sam się narazi na pojmanie, nie wolno mu też dawać żadnych

sygnałów, tylko cofa się przed atakiem i pośpiesza z wiadomością do najbliższej placówki. Wyznaczeni ludzie biegną z pomocą i zmuszają czerwonych do odwrotu, przepędzając ich z powrotem poza linię placówek (według poprzednio podanych przepisów tylko biali biorą jeńca). W ten sposób udaremnia się atak, bo się nie dopuszcza do wyjęcia chorągiewki po upływie przepisanego czasu.

Czerwoni mogą przygotować dwa napady na dwie chorągiewki. Mogą też wyzyskać zamieszanie powstałe w alarmie i przekraść się przez mniej strzeżony pas, aby po odparciu pierwszego napadu urządzić powtórny w innym miejscu itp. Im sprytniejszy plan, tym więcej warunków powodzenia.

Jeżeli się pragnie czerwonym zadanie ułatwić, to przeprowadza się tylko pierwszą część ćwiczenia, tj. napad na chorągiewkę i pozostanie przy niej przez czas pewien, a nie żąda się powrotu do obozu.

Jak poprzednio, tak i tutaj oznacza się na zewnątrz skrajnych placówek granice, poza którymi nie wolno się przekradać.

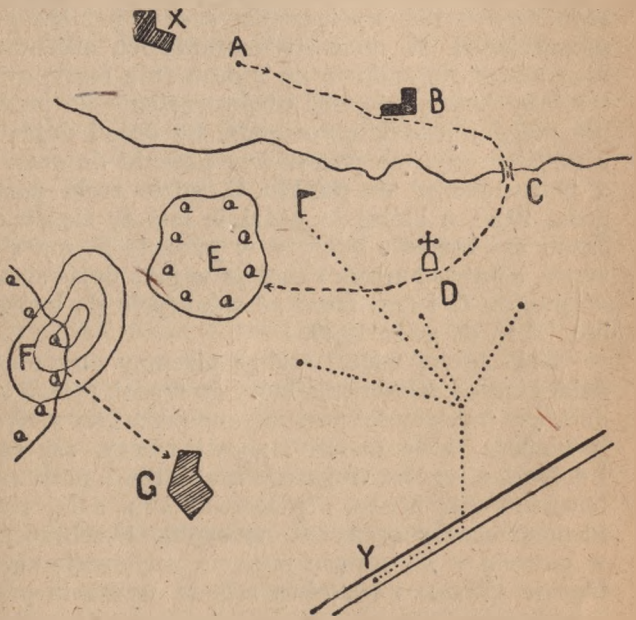
W ćwiczeniu może brać udział większa liczba harcerzy. Im ich więcej, tym większy łuk placówek i tym więcej chorągiewek, lecz zawsze czerwonych jest o wiele mniej niż białych.

Przy chorągiewkach są bezstronni z białymi opaskami, którzy kontrolują czas pobytu czerwonych przy chorągiewce.

112. W ciągłym czuciu z wrogiem

Ćwiczenie to ma wykazać sprawność w utrzymywaniu czucia z raz wyśledzonym nieprzyjacielem i sprawność w przesyłaniu o nim wiadomości przy zmieniających się warunkach śledzenia.

Jeden lub dwa zastępy białych otrzymują rozkaz rozbicia obozu i otoczenia go strażami w miejscu oddalonym o kilka (4—7) kilometrów od kwatery czerwonych. W rozkazie podano dokładnie czas pobytu



Rys. 56.

w obozie, godzinę jego zwinięcia, drogę, którędy potem oddział ma się poruszać, punkty, w których ma się zatrzymać i co w każdym miejscu wykonać.

I tak np. w punkcie A (według mapy) winien oddział rozbić obóz, rozstawić 4 placówki, rozpalić ogni-

ska i zatrzymać się do godz. 16; o tej godzinie obóz zwinąć, maszerować w formacji ubezpieczonej przez miejscowość B do punktu C i zrekognoskować most na rzece. O godz. 17 ma ruszyć dalej przez D do punktu E, — tam pozostać w ukryciu, a wysłać wokół zwiadowców dla wyśledzenia, czy w pobliżu nie ma nieprzyjaciół. W razie stwierdzenia ich obecności winien starać się zniknąć im z oczu (nie rozsypując się) tak, aby kołując dotrzeć niepostrzeżenie do punktu F, nie później jednak niż o godz. 18. Jeżeli dojdzie tam niewyśledzony, ma pozostać w ukryciu do godz. 18,30, a potem ruszyć do punktu G, gdzie zrobi postój do godz. 19,30, o której to godzinie kończy się ćwiczenie. Jeżeli zaś zostanie odkryty w punkcie F, ma się rozsypać, a każdy harcerz z osobna winien dojść cichaczem do punktu G i tam pozostać w ukryciu do końca ćwiczenia, tj. do godz. 19,30.

Taki mniej więcej rozkaz pisemny otrzymuje oddział białych. Kierownik, który go wydał, potrafi sprawdzić, czy wiadomości przynoszone przez czerwonych odpowiadają faktycznemu stanowi rzeczy, czy są ścisłe i dokładne, czy też wykazują braki. Biali, poza momentem zerwania czucia z przeciwnikiem, dalej przejścia niepostrzeżenie oraz ew. rozsypką i zebraniem się w ukryciu w końcowym punkcie, zachowują się raczej biernie. Czynna i właściwa rola w ćwiczeniu przypada czerwonym.

Ci otrzymują rozkaz więcej lakoniczny. W danym wypadku brzmiałby on następująco: «W odległości 5 km w kierunku Z, w okolicy wioski X ma się znajdować oddział białych. Wyśledzić miejsce jego pobytu, utrzymać z nim ciągłe czucie i donosić regularnie o wszystkich jego czynnościach do kwatery w punkcie Y. Zorganizować przesyłkę wiadomości etapami, w różnej formie».

Cóż tedy robią czerwoni? Wysyłają przede wszystkim patrole wywiadowcze dla wyśledzenia nieprzyjaciela (czerwonych jest 2—3 razy więcej niż białych, gdyż dużo ludzi ma pełnić funkcje gońców). Patrolom tym podaje się kilka (1—2—3) punktów, do których mają pszesyłać raporty. Od tych punktów w tył, ku głównej kwaterze, rozstawia się poczty rozstawne (relais), schodzące się w jednym miejscu. Tu znajduje się stacja, zbierająca wiadomości dochodzące pocztą i przesyłająca je dalej już jedną linią aż do szosy. Na szosie jest stacja kolarzy, którzy depesze znowu etapami przewożą do kwatery głównej. (Rys. 56).

Obok poczty pieszej można też zorganizować stacje sygnalizacyjne. Jedna lub dwie znajdują się na froncie, a odbiorcza razem ze stacją zbierającą pocztę.

Gdy biali ruszą z miejsca, skraca się także linie pocztowe i to albo przez zwijanie czołowych posterunków, albo przez zmniejszenie oddaleń między poszczególnymi posterunkami. W każdym razie wywiadowcze patrole muszą zawsze wiedzieć, dokąd mają przesyłać zebrane przez siebie wiadomości, tj. znać linię relais i ew. znak, po którym można początek poczty odszukać. Podobnie cofają się stopniowo i stacje sygnalizacyjne.

Część zatem czerwonych pełni służbę gońców, część ma obowiązek pilnie śledzić czynności białych, nie stracić ich przez cały czas z oka (co może nie być łatwe wobec poprzednio podanego zadania białych) oraz każde spostrzeżenie bezzwłocznie przesyłać do głównej kwatery.

Całe ćwiczenie nie jest trudne, a wykaże, czy harcerze potrafią zorganizować służbę łączności i czy ona pójdzie składnie. Wobec ścisłego określenia czynności białych żadne uchybienie nie ujdzie oczu, zawsze bę-

dzie się wiedziało, kiedy i w czym błąd popełniono. Omówienie ćwiczenia, przy cytowaniu depesz i równoczesnym podkreślaniu, co w danym czasie robili biali, będzie bardzo dobrą nauką.

Kierownik powinien bardzo dokładnie określić drogę, rodzaj i czas czynności białych, a ci muszą jak najściślej wykonać wszystkie rozkazy. Dla oszczędzenia czasu i drogi można ćwiczenie rozpocząć w połowie drogi między obozem białych a kwaterą czerwonych: patrole idą naprzód, a pocztę rozstawia się w tył.

Potrzebni są bezstronni, którzy by pilnowali przestrzegania czasu każdej czynności.

113. Napad na linię kolejową

Biali mają strzec linii kolejowej przed uszkodzeniem, czerwoni zaś ją zniszczyć — oto zadania obu partyj.

Kierownik wybiera drogę, prowadzącą przez nieprzejrzysty teren, i oznacza na niej chorągiewkami miejsca, w których należy przerwać linię. Długość tej drogi (1—3 km) jest zależna od liczby biorących udział w ćwiczeniu i powinna być z wielką rozwagą odmierzona tak, by nie była za długa, gdyż uniemożliwiłaby obronę; droga za krótka wykluczyłaby znów możliwości napadu. Podobnie i liczba chorągiewek nie powinna być za duża (3—6). W każdym razie białych jest najmniej dwa razy więcej niż czerwonych. Jeden lub dwóch sędziów ustawicznie krąży po drodze (najlepiej na kołach) dla stwierdzenia zachodzących wydarzeń.

Przypuśćmy, że jest 20 czerwonych a 40 białych. Czerwoni wygrają, jeżeli im się uda przy jednej z chorągiewek stanąć w liczbie 10 i tam pozostać przez 5

(ew. 5—8) minut, tj. tyle czasu, ile potrzeba na zburzenie linii. Jeżeli przed upływem tego czasu zdążą tam biali w liczbie przewyższającej czerwonych, to w danym miejscu napad się nie udał. Obu stronom wolno przez cały czas ćwiczenia przechodzić drogę.

Wobec tego biali chronią zagrożone punkty placówkami (które muszą być ze sobą w ciągłym kontakcie), a główne siły trzymają w ukryciu w kilku punktach tak wybranych, ażeby móc w każdej chwili zdążyć na zagrożone miejsce. Poza tym wysyłają zwiadowców na obie strony drogi, ażeby wynaleźć miejsce czerwonych oraz śledzić ich poruszenia i w ten sposób zorientować się co do ich zamiarów. Rzecz musi być przez dowódcę białych tak zorganizowana, ażeby wszelkie wiadomości jak najrychlej dochodziły do miejsca postoju białych.

Czerwoni muszą również wyśledzić miejsca, w których się biali gromadzą, a potem nagłym napadem opanować jeden punkt na drodze w ten sposób, ażeby nie uszedł świadek klęski i w ciągu przepisanego czasu nie sprowadził na pomoc oddziału nieprzyjacielskiego.

Jeżeli długość drogi dobrze jest dobrana, a na niej odpowiednia liczba punktów napadu tak, że szanse przeciwników są równe, to zadanie obu stron jest trudne. Inicjatywa jest w ręku czerwonych, którzy mogą używać wszelkich sposobów zmylenia białych odnośnie swych zamierzeń. Mogą robić pozorne napady, cofać się przed nadbiegającymi białymi, próbować napadu w jednym miejscu, a odprowadziwszy białych z właściwego punktu, nagłym ruchem opanować go i to w takiej liczbie, że biali nie zdążą na czas zgromadzić sił, potrzebnych do odparcia ataku. W im większej nieświadomości co do miejsca pobytu wroga będą utrzymani biali, im mniej przejrzyste będą

plany czerwonych i im zręczniejszych będą używali forteli, — tym łatwiej przyjdzie im zwyciężyć. A ponieważ i białym zależy na odkryciu planów czerwonych, więc obie strony muszą się ustawicznie podchodzić a kryć przed sobą i ciągle dostosowywać swe ruchy do ruchów przeciwnika.

Gra na własną rękę do niczego nie doprowadzi. Każda zdobyta wiadomość musi być co tchu do właściwych rąk dostarczona. Tylko składna współpraca może przynieść zwycięstwo.

Przy tym ćwiczeniu dojdzie niejednokrotnie do spotkania przeciwników o różnej liczbie, dlatego dla uniknięcia zamieszania i sporów muszą być jasno określone prawidła spotkania.

I tak np. przeciwnika można «zabić» przez zerwanie mu włóczki z lewego ramienia (taki «zabity» zawiązuje chustkę na czapce i idzie do wyznaczonego przed ćwiczeniem miejsca; ruchów którejkolwiek strony nie wolno mu zdradzać). Wolno to robić tylko przy spotkaniu się jednego lub dwóch pojedynczych przeciwników; przy większej ich liczbie muszą być napadający przynajmniej w dwukrotnej przewadze, a nie wolno tego w ogóle robić, gdy napadnięty jest w grupce co najmniej 10 ludzi. W ostatnim wypadku musi się cofnąć słabsza strona, choćby tylko jeden człowiek przeważał. Zależnie od wyrobienia harcerzy kierownik wybiera te lub inne z ogólnych prawideł spotkania.

Sędziowie winni pełnić swój urząd bardzo dyskretnie: np. ich dłuższa nieobecność w pewnym punkcie nie może wzbudzać podejrzeń, że w innym miejscu zachodzi coś poważnego.

Droga powinna być kręta, ażeby jej nie można było łatwo przejrzeć. Jeszcze raz podkreśla się, że ćwiczenie może się udać tylko przy dostosowaniu długości

drogi do liczby broniących. Idzie o niedopuszczenie obstawienia wszystkich punktów taką liczbą białych, która by atak czerwonych w ogóle uniemożliwiła.

O ile zadanie białych w stosunku do czerwonych okazałoby się zbyt łatwe, można im rzecz utrudnić przez niezaznaczanie chorągiewkami miejsc, w których można przerwać linię kolejową. Wtedy wolno ją czerwonym zniszczyć w każdym punkcie.

114. Wolni strzelcy

Biali mają wyłowić ukrywające się garstki «wolnych strzelców», czerwoni — uniknąć obławy.

Teren powinien być ile możności falisty i mieszany, tj. mieć nieprzejrzyste i otwarte przestrzenie. Obszar jego wynosi kilka kilometrów kwadratowych (gdy więcej ćwiczących, to oczywiście rozszerza się jego ramy), granice zaś, których przekraczać nie wolno, powinny być dokładnie określone drogami, rzekami, brzegiem lasu itp. W ćwiczeniu bierze udział dość duża liczba harcerzy (100 i więcej), przy czym biali przeważają cztero- i pięciokrotnie siły czerwonych.

Partia białych zajmuje jeden lub dwa wyniosłe punkty, dające szeroki widok i stawia tam straże dla śledzenia ruchu czerwonych; punktom tym dodaje się ew. sygnalizatorów. Cały teren dzieli się na odcinki i rozpoczyna jego przeszukiwanie, poczynając od odcinka narożnego. Idzie bowiem o wykrycie czerwonych, pędzenie ich przed sobą i przyparcie do przeciwległego boku terenu, gdzie mają być wyłapani.

W tym celu dzielą się biali na patrole (przy najsilniejszym środkowym trzyma się komendant) i posuwając się równomiernie naprzód z wywiadowcami na czele, przeszukują pierwszy odcinek. Oczywiście

patrole utrzymują «czucie» ze sobą i przesyłają wiadomości komendantowi, który w razie potrzeby posyła w prawo lub w lewo posiłki. Przede wszystkim zależy białym na tym, ażeby po wykryciu grupki czerwonych nie dopuścić do przemknięcia się jej na drugą stronę. Po pierwszym odcinku idzie kolej na drugi itd., przy czym z każdego otwartego miejsca zwraca się uwagę na straże na wzgórzach, gdyż stamtąd mogą przyjść ważne wskazówki.

Jeżeli w czasie tej obławy tu i ówdzie przemknie się czerwony między patrolami, biali nie powinni zmieniać powziętego planu i dalej rzecz prowadzić. Gdyby to jednakowoż była garstka dość spora, to komendant zmienia pierwotny plan i zawraca, wyłapanie bowiem tej grupki może decydować o zwycięstwie. Taka zmiana planu (podanego przedtem do wiadomości wszystkim patrolom) może być trudna, a w terenie nieprzejrzystym nawet bardzo trudna i dlatego biali muszą być ze sobą w kontakcie i muszą mieć ustalone sygnały na «stój» — «naprzód» — «zbiórka» — «uwaga na prawe (lewe) skrzydło» itp. Inaczej powstanie zamieszanie, które sprytni czerwoni mogą wyzyskać.

Czerwoni podzielili się tymczasem na małe grupki i każda na własną rękę stara się uniknąć obławy. Szuka więc przede wszystkim kryjówki, wysuwając straże, ukryte również dobrze, które mają dać znać o zbliżającym się wrogu. W razie niebezpieczeństwa albo pozostaje nadal w ukryciu, o ile są widoki nieodkrycia, albo chyłkiem się przemyka lub cofa, czekając na lepszą sposobność do prześliźnięcia się między białymi, albo, gdy niebezpieczeństwo bardzo groźne, rozsypuje się; wtedy każdy oddzielnie, wyzyskując wszelkie zasłony terenu, przekrada się ku miejscu, które przez komendanta grupki zostało wyznaczone

na miejsce zbiórki. Tam następuje narada, co dalej robić. Wolno przy tym mylić przeciwnika, może np. ktoś umyślnie się poświęcić i dać się ująć, jeżeli przez to odprowadzi nieprzyjaciół z groźnego punktu i ułatwi swoim ucieczkę.

W budynkach, stojących na ćwiczebnym terenie, chować się nie wolno. Przed ćwiczeniem należy, jak zawsze, ustalić przepisy obowiązujące obie strony przy spotkaniach. Można np. zarządzić: Do niewoli mogą brać tylko biali; robi się to zaś przez obwołanie czerwonych z odległości nie większej jak 10—15 (ew. 15—20) kroków lub jedynie przez dotknięcie ręką. Niepotrzebne są zatem włóczki na ramieniu, w ich miejsce daje się odznaki dla rozróżnienia partyj.

Wygrywają biali, jeżeli uda im się przy dwukrotnym przejściu terenu od jednego boku do przeciwległego ująć więcej niż połowę czerwonych (zawrócenie liczy się za przejście) — w przeciwnym razie wygrywają czerwoni.

Można również z góry oznaczyć czas trwania ćwiczenia, w którym biali muszą ująć przepisaną liczbę jeńca, a sposób przeszukiwania terenu pozostawia się ich woli.

Im więcej harcerzy bierze udział w ćwiczeniu, tym lepiej może się ono udać.

115. Obrona wsi

Biali mają zdobyć wieś, bronioną przez czerwonych. Wieś uchodzi za zdobytą, jeżeli zostanie opanowane przynajmniej jedno wejście do niej. W tym celu wybiera się albo miejscowość, do której więcej dróg i ścieżek prowadzi, albo też teren o rozmiarach wsi, na którego obwodzie wbija się chorągwie oznaczające drogi do wsi.

Obrońcy wsi, czerwoni, są słabsi od atakujących białych, siły ich jednak nie są mniejsze niż $^2/_3$ sił przeciwnika.

Na czym polega zdobycie wejścia do wsi? Jeżeli białym uda się na 10 kroków przed którąkolwiek chorągwią (wejściem) zgromadzić oddział swoich w liczbie przeważającej stojących przy chorągwi czerwonych, wejście jest zdobyte. Jeżeli zaś czerwoni zdążą stanąć u wejścia w liczbie, przynajmniej równej liczbie atakujących w tym miejscu białych, to napad został odparty.

Na podstawie tego zasadniczego prawidła można sobie przedstawić przebieg ćwiczenia. Oto czerwoni, nie wiedząc, z której strony nadciągną biali, pragną przede wszystkim zdobyć wiadomości o nich. A mogą to zrobić w różny sposób. Najprostszym będzie wysłanie drobnych patroli wywiadowczych na wszystkie strony (drobnych, ażeby jak najmniej osłabiać własne siły) — i to szczególnie w okolice o nieprzejrzystym terenie — i postawienie na wyniosłych punktach straży (ew. z sygnalizatorami), których obowiązkiem będzie wyśledzenie nieprzyjaciela i rychłe doniesienie o tym komendzie, znajdującej się z głównymi siłami w pośrodku wsi. Lecz przyniesienie wiadomości może zająć dużo czasu. W takim razie byłoby wskazane urządzenie poczty rozstawnej w kilku liniach, rozchodzących się ze wsi promienisto; czołowy otrzymuje pisemny raport (ilu białych? — gdzie — kiedy), który już szybko linią poczty dochodzi do głównej kwatery. Ponieważ jednak taka poczta znowu garść ludzi odciągnie, można zamiast patroli wysłać przed pocztę tylko po dwóch dzielnych zwiadowców, z których jeden dostarcza wiadomości, a drugi, cofając się przed nadchodzącym wrogiem, utrzymywać z nim będzie ciągły kontakt. W razie zbliżania się przeciwnika



Rys. 57.

oczywiście i linia poczty się skraca (inne nieczynne zostają ściągnięte), a każdy zwolniony z roboty idzie szybko na miejsce zbiórki w środku wsi.

Czerwoni są już przeto na atak przygotowani i obsadzają silnie zagrożone wejście, trzymają jednak w odwodzie część sił, aby w razie jakiejś niespodzianki móc pchnąć posiłki na zagrożony punkt. Przy wejściach, w danej chwili bezpiecznych, muszą jednak być straże, bo zawsze trzeba się liczyć z zaskoczeniem.

Tymczasem biali zbliżają się do wsi, ile możności w ukryciu. Mogą iść w jednym oddziale, mogą się też podzielić na mniejsze grupy. Patrole wywiadowcze starają się wyśledzić ustawienie czerwonych i najsłabsze punkty obrony. Uwzględniwszy warunki terenowe, rozkład sił czerwonych, oddalenie jednego wejścia od drugiego itp. biały decyduje się na punkt ataku. Ażeby jednak utrzymać przeciwnika do ostat-

niej chwili w niepewności i nie zdradzić swych zamiarów, spędza jego zwiadowców, robi pozorne poruszenia, część sił ukrywa przed oczami wroga, a nawet wykonuje nań złudne uderzenia, żeby go tylko odciągnąć od właściwego punktu napadu. Najważniejsza rzecz, ażeby czerwony nie wiedział, ilu w danym punkcie zgromadzono białych oraz czy i gdzie reszta ukryta, mała bowiem garstka, wyłaniająca się w ostatniej chwili, przechyli czasem szalę tym więcej, że w innym miejscu mogą być również ataki wykonywne i czerwony nie wie, który z nich jest pozorny dla zmylenia przeciwnika, a który właściwy. Czerwony może też dla wyświetlenia sytuacji i utrudnienia białym akcji wykonać większym oddziałem atak na zbliżających się i zmusić ich przez to do cofnięcia się.

Jak z tego widać, sytuacja może się ustawicznie zmieniać i tylko ta strona może zwyciężyć, która ma dobrą organizację, tj. stałe wiadomości o tym, co się dzieje i możność szybkiego rzucenia oddziału tam, gdzie zachodzi potrzeba. A więc czerwoni muszą mieć z jednej strony dobrych wywiadowców, którzy stale idą po piętach białym i ciągle o ich ruchach informują, z drugiej strony od każdego wejścia wsi do jej środka muszą mieć rozstawioną pocztę, ażeby i wiadomość o zbliżającym się ataku i wysłane posiłki na czas doszły.

Biali natomiast muszą (poza dobrze zorganizowaną służbą wywiadowczą tak, ażeby każda ważna wiadomość szybko dochodziła do głównej kwatery) ukrywać w części swe siły i utrzymywać nieprzerwaną łączność między oddziałami czy to przez gońców, czy za pomocą sygnałów chorągwią, ażeby w razie zachwiania się pierwotnego planu móc nowy przeprowadzić składnie i z całą energią.

Jeżeli w oznaczonym czasie sforsowane zostanie jedno wejście do wsi, zwyciężają biali, jeżeli nie — czerwoni.

Pojedynczych nieprzyjaciół można brać do niewoli (przez zerwanie włóczki z ramienia), nie wolno ich uwalniać. Jeżeli na terenie ćwiczenia zetkną się dwa oddziały o sile mniej więcej równej (tj. najwyżej z przewagą 3 ludzi po jednej stronie), to każdy z nich musi się cofnąć o 300 kroków; jeżeli zaś przewaga jest większa, to cofa się oddział słabszy. Za oddział uważa się już grupkę z 5 ludzi. (Przy wielkiej liczbie ćwiczących można ten stosunek zmienić, np. za słabszy uważa się oddział w stosunku 2 : 3 do sił drugiego oddziału, a za równe oddziały przy stosunku mniejszym). Oczywiście nie odnosi się ten przepis do spotkania u wejścia wsi, gdzie mała przewaga już stanowi zwycięstwo.

Po obu stronach muszą być sędziowie z widocznymi z dala odznakami, którzy rozstrzygają mogące powstać nieporozumienia.

W ćwiczeniu tym może brać udział nawet bardzo duża liczba harcerzy. Jednakowoż zawsze rozmiary «wsi» należy przystosować do liczby ćwiczących, a dalej, ponieważ może być w niej za dużo wylotów i to niewidocznych, powinny być oznaczone chorągiewkami wszystkie wejścia, które wolno atakować.

Czerwonym można ułatwić pierwszą część zadania przez wskazanie miejsca, skąd wyruszają biali. Ci jednak mogą dowolnie zmieniać kierunek marszu. Ćwiczenie zaczyna się z oddalenia kilku kilometrów o oznaczonym czasie.

116. Obrona mostów

Ćwiczenie podobne do poprzedniego. Zamiast zdobycia wejścia do wsi ma być opanowany most na

rzece. Gdy nie ma rzeki (możliwy wypadek) wybiera się potok (w razie jego braku drogę) i wzdłuż niego w pewnych miejscach wbija się chorągwie. To są mosty. Biały je atakuje, czerwony broni. Białemu nie wolno ustawić swych sił przy samych mostach — zresztą musi mieć wolną przestrzeń do kierowania posiłków w zagrożone punkty — stawia je w oddaleniu kilkuset kroków od mostów, a główne swe siły skupia w środku bronionej linii, skąd najłatwiej na prawo lub na lewo śpieszyć z pomocą. W ten sposób, cofając się w stronę mostu, zyskuje na czasie i ostatecznie może zdążyć skupić w danym punkcie potrzebną liczbę ludzi.

Sposób przeprowadzenia ćwiczenia i prawidła — takie same jak przy poprzednim ćwiczeniu. Tutaj jednak może zajść wypadek obejścia oddziału i wzięcia we dwa ognie. Taki oddział czerwonych, o ile oba białe, tj. ten, który atakuje od czoła, i ten, który obszedł czerwonych, a atakuje od strony mostu, razem wzięte wynoszą $^2/_3$ siły czerwonych w danym punkcie, jest wzięty do niewoli a tym samym most zdobyty, o ile czerwoni nie zdążą na most z większym oddziałem, wyrównującym liczbę białych.

Długość bronionej linii i ilość mostów należy dostosować do liczby ćwiczących. Na drugą stronę «rzeki» przechodzić nie wolno.

117. BIEG HARCERSKI

Stosunkowo nową i dobrze pomyślaną grą w terenie jest tzw. bieg harcerski. Na czym polega? Oto wzdłuż pewnego szlaku w terenie idzie zastęp harcerski (albo grupki po 2—3 harcerzy) i na oznaczonych z góry miejskach ma wykonać pewne za-

dania. A zadania te są z różnych dziedzin umiejętności czy czynności harcerskich, czy z terenoznawstwa, czy przyrodo- lub krajoznawstwa, mogą dotyczyć techniki harcerskiej, jak pionierki, prac obozowych, łączności, samarytaństwa itp., mogą być wyrazem etyki harcerskiej czy społecznego nastawienia, jak zbiorowy dobry uczynek itd. Inaczej mówiąc, bieg harcerski jest poniekąd sprawdzianem wiadomości i technicznego wyrobienia harcerzy. Ale nie tylko to. Jest także sprawdzianem i kontrolą zżycia się zastępu, umiejętności organizowania pracy, inicjatywy, pomysłowości i zaradczości. Dlatego też bieg harcerski, dobrze złożony i dobrze przeprowadzony może być doskonałą próbą na stopień młodzika, wywiadowcy czy ćwika.

Przypatrzmy się bliżej temu «biegowi», który właściwie nie jest biegiem, tylko żwawym marszem od jednego do drugiego punktu wytyczonego szlaku.

Szlak ma długości od ½—5 km i jest podzielony na odcinki. W jednych odcinkach może być znaczony i to w różny sposób, gdzie indziej muszą harcerze sami sobie dalszą drogę wynaleźć. U końca każdego odcinka jest sędzia i tu jest tzw. «przeszkoda», tj. zadanie do wykonania. Jakie to zadanie, dowiadują się harcerze albo wprost od sędziego, albo też na podstawie pewnych wskazówek sami tę wiadomość zdobędą. Po wykonaniu zadania w oznaczonym czasie, zdążają do drugiej przeszkody, gdzie ich czeka inna niespodzianka, potem do trzeciej, czwartej itd., aż dojdą do ostatniej. Przy każdej przeszkodzie ocenia sędzia punktami zarówno samą pracę, jak szybkość i dokładność jej wykonania, zgranie się zastępu, umiejętny podział pracy itp. Okaże się ostatecznie, ile punktów zdobył zastęp na ogólną liczbę możliwych do zdobycia. A jeżeli to są zawody między grupkami czy zastę-

pami — jak bywa najczęściej — to okaże się, kto wyszedł zwycięzcą w tym biegu.

Już z tego opisu widać, jak z jednej strony ważną jest rzeczą umiejętne ułożenie przeszkód, by i odpowiadały wiekowi harcerzy oraz ich sprawności i budziły zainteresowanie — z drugiej dokładne i sprawiewiedliwe ułożenie punktacji oceny tak, by sędzia nie miał żadnej wątpliwości, co i jak ma oceniać.

Jeżeli bieg harcerski nie jest próbą na stopień, wtedy staje się zwyczajną i miłą grą terenową, a jeśli w skład jego wchodzą jedynie te elementy, z jakimi mamy w tych grach do czynienia — staje się czystą zabawą czy grą terenową. Dodać należy, że wtedy przeszkody można ograniczyć tylko do pewnych działów, np. sprawności harcerskiej, czyli niejako ścieśnić ich zakres.

Bieg harcerski może być stosunkowo krótką zabawą, a może trwać i cały dzień. Cóż prostszego, jak przy pewnej przeszkodzie dać czas np. 1 godziny na wywiad sąsiedniej wsi, przy drugiej znowu godzinę na odpowiednią grę terenową, przy trzeciej 2 godziny na biwak, zbudowanie kuchni i gotowanie obiadu itp. Ani wiek, ani czas nie stanowi przeszkody dla tej zabawy, wszystko zależy od tego, czy przeszkody są odpowiednie i od składnego ułożenia całości.

Skoro mowa o czasie, to należy podkreślić, że te okoliczności należy poważnie wziąć w rachubę przy układaniu biegu. Na każdą przeszkodę musi być mianowicie dokładnie określony czas, w jakim ma być ona pokonana, czas który zastępowi poda dany sędzia. Oczywiście muszą być i wskazówki dla sędziego, jakie objaśnienia wolno mu podać harcerzom, a co ma bezwzględnie zostawić ich pomysłowości.

Po upływie czasu wyznaczonego na pokonanie przeszkody, sędzia przerywa pracę, bez względu na to,

czy i jak zadanie zostało wykonane, w każdym razie, jeżeli je błędnie lub źle wykonano, winien harcerzy pouczyć, co było dobrego, a co złego, i puścić ich w dalszą drogę.

Bieg harcerski może stanowić pewną zamkniętą całość, tj. mieć pewien ogólny temat, a wszystkie przeszkody (a może ich być nawet 10) odpowiadają temu tematowi i są niejako składowymi jego częściami albo też każda przeszkoda stanowi odrębną całość i nie jest powiązana z przeszkodą następną. Tak bywa najczęściej i takie ułożenie biegu jest znacznie łatwiejsze.

Kierownik musi zapowiedzieć, jakie przybory będą do biegu potrzebne (mapa, busola, siekierka, łopata, chorągiewka, nóż, zapałki, linki, kłębek sznurka, ołówki itp.), przy czym część przyborów może być rozmieszczona na szlaku przy poszczególnych przeszkodach.

A teraz przykład takiego biegu, złożonego z elementów czysto terenowych.

I. Marsz brzegiem lasu aż do napotkania sędziego. Sędzia milczy. Zastęp znajduje znak na drzewie (kwadrat z 2 strzałami), że w pobliżu są ukryte kartki i to dwie: na jednej pismo szyfrem, na drugiej klucz do szyfru, rysunkiem przedstawiony, łatwy, lecz trzeba dopiero wykombinować, na czym polega. Odczytano zadanie, które polega na zmierzeniu wysokości stojącej obok samotnej topoli.

II. Sędzia podaje dalszy kierunek — Z, marsz około 1000 kroków. W połowie drogi słychać z boku sygnał gwizdkiem, powtarzający się co chwilę: 3 krótkie gwizdy, 3 długie, 3 krótkie (S-O-S). Czy pójdą dalej, czy zboczą w stronę sygnału i czy bezzwłocznie, czy dopiero wtedy, gdy po przejściu 1000 kroków nie znajdą sędziego? Bo sędzia dawał sygnał, a teraz daje rozkaz: założyć opatrunek na złamany goleń leżącemu

harcerzowi. A pod ręką tylko kilka krajek, materiał trzeba zebrać.

III. Marsz pod kątem kierunkowym 135° do czwartej przeszkody. Potok. Rozkaz: zrobić kładkę z leżącego obok materiału.

IV. Marsz wzdłuż potoku aż do chorągiewki. Na wzgórzu z boku sygnalista powtarza ciągle «hasło» wywoławcze. Czy go zobaczą, czy pójdą dalej na to, by przy chorągwi nikogo nie napotkać? Czy dadzą «odzew» i czy odbiorą depeszę, która opiewa: «Sędzia ukryty 1000 kroków od chorągwi». Znaleźli sędziego, może przypadkiem, więc pyta ich, jaką odebrali depeszę.

V. Marsz za tropem z włóczki. Po dojściu do celu szkic kartograficzny metodą biegunową z punktu x, w podziałce 1 : 7500, dwóch ma rysować, reszta mierzy odległości krokami.

VI. Marsz drogą — sędzia przy kapliczce przydrożnej. Rozkaz: na polanie zbudować kuchnię ziemną z małym kominem i zagotować wodę.

itd.

Od jednej przeszkody do drugiej zdąża jeden zastęp za drugim, aż wszyscy przyjdą do ostatniej. Tam zbiórka o oznaczonej godzinie. Sędziowie oddają kartki z ocenami, gdzie oddzielne rubryki podają, co i jak miało być oceniane, oraz skalę oceny (1—2—3—4). Wyniki sumuje się, wychodzi z nich zastęp zwycięski.

Biegi harcerskie cieszą się wielkim wzięciem a to z powodu wielkiej rozmaitości ćwiczeń, szeregu niespodzianek, emulacji między poszczególnymi grupami i tej ufności w siebie, że zadania, choćby i trudniejsze, potrafi się wykonać, bo wszystkie te przeszkody są ułożone właśnie na miarę sił zastępu.

TREŚĆ

Str.

Przedmowa do I wydania 5

Przedmowa do II wydania 7

Z przedmowy do III wydania 7

Przedmowa do IV wydania 7

Od Wydawnictwa 11

Znaczenie gier terenowych 13

Wskazówki metodyczne 22

Przygotowanie wycieczki 22

Teren 23

Sygnały — czas — pora 25

Odznaki 27

Prowadzenie ćwiczeń — stopniowanie ich trudności . 28

Ułatwianie i utrudnianie ćwiczeń 30

Wyzyskanie czasu 32

Błędne wykonywanie ćwiczeń 32

Dyscyplina 34

Omówienie ćwiczeń 35

Prawidła spotkania 36

Higiena polowa 37

Orientowanie się w terenie 40

1. Czytanie mapy w terenie 46
2. Na przełaj z mapą 52
3. Wyznaczanie stron świata 53
4. Na przełaj z kompasem 53
5. W lesie z kompasem a — b * — c * 56
6. W poszukiwaniu gońca 59

*) Gry opatrzone gwiazdką są odpowiedniejsze dla starszych. Lecz ci starsi mogą doskonale przerabiać także gry bez gwiazdki i odwrotnie — dla młodszych prawie każda gra z gwiazdką może być odpowiednia po pewnym jej uproszczeniu. (Przyp. aut.).

Str.

7. W ukryciu do znikającego celu 60
8. Tą samą drogą z powrotem 61
9. Najkrótszą drogą z powrotem 62
10. Etapami do celu 63
11. Po linii kierunkowej 64
12. Odnajdywanie drogi 67
13. Na wywiad dowolną drogą * 68
14. Za szkicem drogi — do kryjówki * 69
15. Czy znajdziesz? * 69
16. Z pobieżnym szkicem w ręku * 71
17. Po róży wiatrów * 72
18. Szukanie maszerującego oddziału * 73

Wzrok — spostrzegawczość 77

19. Widzialność przedmiotów 80
20. Marsz w prostym kierunku 81
21. Wytyczanie prostej busolą 82
22. Gra Kima w terenie 82
23. Co widzisz? 83
24. Kratka 83
25. Obserwacja drogi 84
26. Dziwna droga 85
27. Kto wyszuka? 86
28. Magiczny zakątek 86
29. Od placówki do placówki 87
30. Harcerskie łowy 89
31. Szukanie roślin 90
32. Kto się pomyli? 91
33. Przez łańcuch stacji 92
34. Sekretna depesza 93
35. Na migi 94
36. Za znakami w szkicu 96
37. Za znakami pierwszego 97
38. Jak każą znaki 97
39. Ocenianie odległości 99
40. Ocena w ciemności 105
41. Błędny ognik 105
42. Miej oczy otwarte 106
43. Wypatrywanie 107
44. Znikające głowy 108
45. Kozackim procederem 110
46. Szkic drogi * 112

Str

47 Szkic z pamięci * 113
48. Opuszczony biwak 114
49. Podarte pismo 115
50. Rozpoznawanie tropów 116
51. Czytanie tropów 116
52. Na tropie 118
53. Fałszywe tropy 120
54. Za chochołami 122
55. Po śniegu za tropem 123
56. Hejże na lisa! 124
57. Szukanie skarbu 124

Słuch 128

58. Po nocnej rosie 129
59. Kocim chodem 130
60. Jak wąż w trawie 131
61. Za zegarkiem 132
62. Kto bliżej? 132
63. Za gwizdem 133
64. Pościg w ciemności 134
65. Podsłuchy 134

Zwiady 136

66. Nauka krycia się 139
67. W chowanego 140
68. Nauka podchodzenia 141
69. Krytym szlakiem 142
70. Rozsypka 144
71. Po wieloboku 145
72. Trop w trop za wrogiem 145
73. Mylenie pogoni 146
74. Badanie (rozpoznawanie) terenu * 147
75. Pod biwak 149
76. Szkic placówek * 150
77. Napad na biwak 151
78. Wycofanie się z zagrożonego punktu * 153
79. Po odcięciu powrotu * 155
80. Zasadzka 156
81. Przekradanie się gońców * 158
82. Między placówki 159
83. Przez trzy linie * 161

Str

84. Oblężenie twierdzy 162
85. Po chorągiewki 163
86. W poszukiwaniu listu 166
87. Przez granicę * 168
88. Z matni * 171
89. Przerwanie linii kolejowej 173
90. Lotnik 175
91. Szpiegi w obozie * 177
92. Zbóje i żandarmi * 180
93. Kupiec z towarami * 181
94. Poczta rozstawna 183
95. Napad na rozstawną pocztę * 184
96. Przerwanie linii telegraficznej * 187
97. Kurier * 190
98. Dwa hasła 191
99. Transport * 194
100. Obóz w lesie * 197
101. Wymijanie wroga * 198
102. Bez przeciwnika * 200
103. Z wrogiem za plecami * 202
104. W nieświadomości niebezpieczeństwa * . . . 204
105. Między młotem a kowadłem * 206
106. Trudny wywiad * 208
107. Na tyłach wroga * 211

Ćwiczenia w większym zespole 213

108. Połączenie sprzymierzonych * 213
109. Przeszkody * 218
110. Ku chorągiewce 220
111. Zniszczenie haterii * 222
112. W ciągłym czuciu z wrogiem * 224
113. Napad na linię kolejową 228
114. Wolni strzelcy * 231
115. Obrona wsi * 233
116. Obrona mostów * 237

117. Bieg harcerski 238

BIBLIOTEKA WYŻSZEJ SZKOŁY WYCHOWANIA FIZYCZNEGO w Krakowie

WYŻSZA SZKOŁA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO W KRAKOWIE
BIBLIOTEKA GŁÓWNA
4362

KRAKÓW, ULICA PODWALE 5 — TELEFON 5-46-03
KONTO P. K. O. Nr IV-354

W przygotowaniu:

ST. PIGOŃ — WYBÓR PISARZY LUDOWYCH

Tom I — Publicyści i pamiętnikarze
Tom II — Poeci i gawędziarze

KSIĘGARNIA WYDAWNICTWA POSIADA NA SKŁADZIE:

PODRĘCZNIKI SZKOLNE, LEKTURY OBOWIĄZKOWE, KSIĄŻKI DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

SKŁAD GŁÓWNY WYDAWNICTW:

Sp owie
Spółdzie demickich
St kowie

Biblioteka Gł AWF w Krakowie
1800070401