

MAG. JAN
IASIŃSKI



GRY i ĆWICZENIA TERENOWE

Vf 309 097
xx 0037 73285

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800062604

2264

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE
(HARCE TERENOWE)

400-



MGR J A N J A S I Ń S K I

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE (HARCE TERENOWE)

DLA ORGANIZACJI MŁODZIEŻY
HUFCÓW PRZYSPOS. WOJSKOW.
ORAZ SZKÓŁ POWSZECHNYCH
I Ś R E D N I C H

WYDANIE DRUGIE POPRAWIONE I ROZSZERZONE

KSIĘGARNIA ŚW. WOJCIECHA
POZNAŃ — WARSZAWA — WILNO — LUBLIN



4371

NAKŁADEM I CZCIONKAMI
DRUKARNI I KSIĘGARNI ŚW. WOJCIECHA S. Z O. O. W POZNANIU
TŁOCZONO NA PAPIERZE Z WŁASNEJ FABRYKI „MALTA”. 1938.

796.1 (575)

Od autora.

Oddając tę książkę do użytku kolegów: wychowawców fizycznych i instruktorów harcerskich, chciałbym wyjaśnić kilka kwestyj.

1) Dałem w tej książce duży zasób materiału gier i ćwiczeń terenowych, nie wyczerpując bynajmniej wszystkich możliwości w tej dziedzinie. Żeby ułatwić nauczycielowi i instruktorowi posługiwanie się tym obszernym zasobem ćwiczebnym, podałem szkicowy rozkład materiału oraz spis, w którym podkreśliłem gry najbardziej typowe dla danego działu; gry te przede wszystkim należało by przerobić.

2) Ze względu na rozmaity poziom umysłowy i wyszkoleniowy młodzieży oraz różne warunki techniczne pracy szkół i organizacji, nie przeprowadziłem ścisłego i wyłącznego podziału gier i ćwiczeń terenowych na poszczególne lata i klasy. Wolałem pozostawić swobodę wyboru inicjatywie kierownika, tym bardziej, że ten dział wychowania fizycznego w szkole jest nowością. Trzeba zbiorowego doświadczenia wychowawców fizycznych, aby

zdecydować o przydziale gier i ćwiczeń terenowych dla poszczególnych klas.

3) Problem, czy należy dać poza samymi grami i ćwiczeniami terenowymi także faktyczny materiał dla nauki poszczególnych działów w postaci: terenoznawstwa, łączności itp., rozwiązałem w sposób połowiczny. Praktyczne wiadomości dałem tam, gdzie uważałem je za konieczne, czy to ze względu na mniejsze ich rozpowszechnienie, czy też ze względu na brak podręczników w danym dziale. Nie podałem faktycznego materiału tam, gdzie uważałem, że jest on zbędny z powodu prostoty samej umiejętności, szerszego jej zastosowania, bądź dlatego, że istnieją dla danego działu dobre podręczniki.

4) W książce tej podałem jedynie takie gry i ćwiczenia, które uważałem na podstawie swych długoletnich doświadczeń — za możliwe do wykonania w szkole i organizacjach.

Wyborem moim kierowały następujące czynniki:

- a) łatwość przeprowadzenia gier i ćwiczeń,
- b) zbędność przyborów, ewentualnie potrzeba małej ich ilości,
- c) wykonalność gier i ćwiczeń przy słabym stopniu wyszkolenia młodzieży,

d) mała ilość czasu do przygotowania i przeprowadzenia gier i ćwiczeń,

e) celowość ich z punktu widzenia przysposobienia młodzieży do obrony kraju.

Nie liczyłem się ze słabym przygotowaniem nauczyciela i instruktora w nowych i nieznanych może dla niego działach: terenoznawstwie, łączności, biwakowaniu itp. Odrzuciłem cały szereg gier ułożonych sztucznie i trudnych do przeprowadzenia.

Nie podałem wielu gier i ćwiczeń, które nie mają zastosowania praktycznego w turystyce i w wojsku, wychodząc z założenia, że gry i ćwiczenia terenowe, przeprowadzane w organizacjach i szkole, muszą młodzież przysposabiać do obrony kraju.

5) Wielu z tych gier i ćwiczeń nie będzie można dziś w szkole przeprowadzać z powodu braku niezbędnych dla nich przyborów lub małej ilości czasu, jaką nauczyciel rozporządza.

Jedynie usilna wola w wykonaniu określonego programu, zapobiegliwość nauczyciela — obok zrozumienia potrzeb nowego programu przez bezpośrednich jego przełożonych: dyrektora i kierownika szkoły — przełamie piętrzące się trudności i umożliwi urzeczywistnienie tego trudnego i najnowszego działu w wychowaniu fizycznym.

6) Prawdopodobnie książka posiada pewne braki, gdyż opiera się na indywidualnym doświadczeniu. Spełni jednak swą główną rolę: zaspokojenia potrzeb w zakresie wymagań programów nowej szkoły oraz dążeń wychowawczych, zgodnych z postulatami obrony kraju, uznawanymi w wielu organizacjach młodzieży.

Dla lepszego dostosowania podanego materiału do danego środowiska pożądane byłyby spostrzeżenia ogółu instruktorów poszczególnych organizacji i wychowawców fizycznych, prowadzone pod kątem metodyki gier i ćwiczeń terenowych, a w szczególności:

- a) możliwości ich przeprowadzenia w organizacjach i w szkole,
- b) celowości ich z punktu widzenia przygotowania młodzieży do obrony kraju,
- c) przejrzystości układu książki.

Uwagi powyższe proszę nadsyłać pod adresem: Państwowe Gimnazjum im. K. Marcinkowskiego w Poznaniu,

PROF. MGR. J. JASIŃSKI

Przedmowa do drugiego wydania.

Wyczerpanie całego nakładu w ciągu półtora roku, jak również szereg dodatnich opinii przesłanych mi pisemnie lub zakomunikowanych ustnie, świadczą o dobrym przyjęciu książki przez szeroki ogół wychowawców organizacyjnych i szkolnych, uznających i realizujących czynną postawę młodego społeczeństwa wobec zagadnień obrony państwa, oraz doceniających wartości poznawcze i wychowawcze terenu jako środowiska działalności i życia człowieka.

Fakt ten, jak również szereg uwag moich przyjaciół oraz osobiste doświadczenia, związane z praktycznym przeprowadzeniem zawartego w wydaniu I-szym materiału, spowodowały konieczność uzupełnienia książki.

Rozszerzyłem znacznie część teoretyczną, omawiając niektóre zagadnienia głębiej i bardziej wyczerpująco.

Ująłem w całość pewne grupy gier i ćwiczeń terenowych, ułatwiając w ten sposób posługiwanie się nimi.

Wprowadziłem nowe działy (w części teoretycznej i szczegółowej), licząc się z wychowawczymi i praktycznymi potrzebami, doświadczeniami dzisiejszego życia oraz dążeniami i kierunkami myśli państwowej.

Dodałem szereg gier w poszczególnych działach. Uzupełniłem znacznie metodykę gier terenowych, a w szczególności: łączności i biegów harcerskich.

Jeszcze bardziej i wyraźniej przystosowałem książkę do zagadnień obrony kraju.

Cel tej książki zupełnie jasny. Ma ona ułatwić pracę szkoleniową młodzieży na świadomych, aktywnych, przygotowanych do walki o ręźnej obywateli.

AUTOR

CZĘŚĆ TEORETYCZNA

I. Nazwa i definicja.

Nazwa gier i ćwiczeń odbywanych w terenie, a nastawionych w latach niewoli na przygotowanie młodzieży do walki o niepodległość Polski, przechodziła różne ewolucje. Dziś także nie posiadają one ustalonej nazwy. Różni różnie je nazywają: harcerskie, polowe, terenowe, harce.

Miano najwcześniejsze „gry harcerskie”, wytworzone w Związku Harcerstwa Polskiego, było określeniem ściśle organizacyjnym. Faktem jest, że wyrazem i propagatorem tych gier było Harcerstwo. Instruktorzy harcerscy w oparciu o metodę skautową stworzyli je, urobili i pogłębili. Jednak nazwa „harcerskie” nie odpowiada duchowi — celowi gier, oraz szerszemu ogółowi, który te gry przyjął i zaczął stosować jako swój program wychowawczy (przysposobienie wojskowe, organizacje młodzieży i szkoła).

Stworzony także w Harcerstwie dalszy termin — „gry polowe” — rozpowszechniony przez autorów książek harcerskich¹⁾, a dzisiaj ogólnie przyjęty przez szkołę i p. w., nie jest także określeniem ścisłym. Jest ono lepszym od pierwotnego — „gry harcerskie” — ale jeszcze nie oddaje w wystarczającej formie pojęcia przestrzeni.

Przymiotnik „polowe” pochodzi od „pola”.

¹⁾ Kaz. Betley i St. Rudnicki „Skauci w polu”. Z. Wyrobek „Harcerz w polu”.

Linde w swym „Słowniku języka polskiego” pi-
sze: „Pole jest ziemią do zasiewów służącą. Pole
to równina — płaszczyna. Pole — plac obozo-
wania, bitwy”. Przytoczę tu kilka charakterystycz-
nych cytatów podawanych przez Lindego: „Galilea
piękne pola ma, aż je przerywają góry”. „Kro-
gulca układają do pola na kuropatwy i prze-
piórki”. „Pole straciwszy, w miastach się bronili”.
„Nieprzyjaciel z swoich błock, wyleźć i nam pola dać
nie chciał”.

„Słownik języka polskiego” — Karłowicza i inn.
mówi o polu: „Pole — przestrzeń zewnątrz cha-
łupy — budynku”. „Pole — plac ćwiczeń wojen-
nych”. Cytuje: „Trzy dni dotrzymali Polacy, nim
z pola zesli”. „U nas gór mało, a wszędzie roz-
ległe pola”. „Nie morze, lecz pole i szabla Polakom
służy”.

Z tych wyjaśnień i przykładów jasną jest rzeczą,
że pole oznacza wprawdzie przestrzeń, ale ograni-
czoną do najbliższego otoczenia domu, o wyglądzie
płaskim, zdatną do użytku w rolnictwie. Po prostu
jest to część krajobrazu wiejskiego. W sensie woj-
skowym jest to także, bardzo wyraźnie, powierzch-
nia zdatna do bitwy w odniesieniu do warunków
walki w średniowieczu, a więc powierzchnia otwarta
(nie góry, nie lasy, nie miasta i zamki, nie błota, nie
morza). Właśnie Polacy ze swą słynną kawalerią
byli najmocniejsi w polu. Walczyli przede wszyst-
kim w polu, tj. na przestrzeni równej i wol-
nej od pokrycia. Stąd pojęcie pola jako przestrzeni
walki i działalności wojennej. Później już pewna
tradycja kazała używać przymiotu „polowe” dla
ćwiczeń wojennych. Dziś nazwa ta w użyciu woj-
skowym zatępiła się na korzyść nowych określeń:
ćwiczenia wojenne, manewry. Gdy wojsko wychodzi
z koszar — nikt nie mówi, że idzie w pole. Sły-
szymy: „idziemy na ćwiczenia, idziemy w teren”.

Jasną więc rzeczą jest, że ukuty termin „gry polowe” wyływał z mylnych przesłanek polskiej tradycji wojennej i nie był nigdy określeniem ścisłym. Miejszem gier polowych nie jest tylko pole (w znaczeniu dzisiejszym — element kulturalnego obszaru powierzchni ziemskiej), ale również: góry, doliny, wody, obszary pokryte: lasami, błotami, miastami itp. A więc to wszystko, co ogólnie nazywamy terenem tj. miejscem, gruntem, obszarem, przestrzenią działalności i życia człowieka. Teren — to powierzchnia zetknięcia się litosfery i hydrosfery z atmosferą — to siedlisko powierzchniowe biosfery. Teren to w sensie geograficzno-wojskowym — powierzchnia kuli ziemskiej z jej naturalnym pionowym ukształtowaniem wyrażonym w formie, wysokości i nachyleniu, z jej pokryciem: naturalnym i dokonany przez ludzi.

Na takim właśnie terenie, a nie tylko na polu, uprawiamy gry i ćwiczenia. Wynika więc z tego, że przymiotnik „terenowe” jest określeniem właściwym dla tego rodzaju czynności.

W ostatnich latach coraz częściej na określenie gier i ćwiczeń terenowych — używa się słowa: „harce”. Określa się nim wszystkie zajęcia i ćwiczenia harcerskie dokonywane w terenie szeroko pojętym: na lądzie i wodzie, w lesie i w mieście. Zamyka się w nich znaczenie: gry, zabawy, ćwiczenia, wycieczki, obozu, w ogóle wszelkich prac i działalności natury fizycznej i psychicznej. Cechą harców jest czyn, zaspokajający hedonistyczne potrzeby młodzieży, rozwijający horyzonty myślowe, kształtujący charakter, przygotowujący do współżycia z terenem i uczący praktycznie, bezpośrednio wielorakich dziedzin życiowego programu harcerskiego.

Zobaczymy, co mówią o znaczeniu „harców” słowniki języka polskiego. Według Lindego harc zna-

czy: pierwsze próbowanie się z nieprzyjacielem; uganianie się; pojedyncze ucieranie się przed potyczką walną; wojenna przygrywka. Cytaty wyjaśniają te pojęcia: „Na wojnach bywają jezdni lekcy, którzy na harce i utarczki wyjeżdżają (szczęścia próbować)”. „Každy tam ze swoją sztuką wnet na harc wyjedzie”. „Harce na koniu stroić”. „Lekka kawaleria używa się do ustawicznego harcowania nieprzyjaciela”. „Harcownik, który się sam a sam potyka, który pierwszy wybiega na danie zaczepki”. Karłowicz dodaje: „Harce znaczy: ścierać — bić się — walczyć o pierwszeństwo — popisywać się sztuką wojenną”. „Harcowanie — czynność”.

Przy porównaniu więc znaczenia językowego z sensem nadawanym przez Harcerstwo okazuje się, że *h a r c e* są nazwą, której używa się w zbyt różnorodnych pojęciach.

W rozumieniu jednak ducha naszych bitewnych harców, nazwa ta może się utrzymać i w zupełności zastąpić pojęcie gry i ćwiczenia jako czynności mających związek z potrzebą wojenną. Bo harce rycerskie były grą o wielką stawkę — życia własnego i nastroju całego wojska. Z rezultatów harców wnioskowano o zwycięstwie. Tylko najdzielniejsi, najzręczniejsi, najszlachetniejsi w sztuce wojennej wychodzili na harce. Szli jak na zabawę, dokonywując prac ciężkich i niebezpiecznych. Szli poważnie w poczuciu ważkości swego czynu. Szli ochoczo z wewnętrznej potrzeby. Szli przez nikogo nie zmuszani. Szli, bo tak im nakazywał honor i obowiązek żołnierza-Polaka. Podniętą było poczucie swojej wartości. Bodźcem — chęć pokazania się. Pragnieniem — zwycięstwo. Walczyli sam na sam. Zdani byli na własne siły i własną umiejętność. Szlachetność walki wymagała samodzielnej inicjatywy i decyzji, zupełnego polegania na swych osobistych zdolnościach i umiejętnościach. Zdani na siebie

w poszczególnej walce — odczuwali obecność innych harcowników. Byli grupą pierwszych, najlepszych i najdzielniejszych. Zwycięstwo jednego — było ich zwycięstwem, było wartością dla innych. Pracowali w pocie czoła na oczach wszystkich. Ich czyn był dokonywany dla dobra całej społeczności wojskowej. Po dobrze spełnionej robocie odczuwali zadowolenie, jak z dobrze spełnionego obowiązku.

Harce więc dawniejsze były grą, wysiłkiem i umiejętnością osiąganą przez ciągłe ćwiczenie, przez stałe doskonalenie się. Były walką o zwycięstwo, w której wysiłek, zdolności, wprawa i doświadczenie osobiste decydowały o wyniku, wyniku ważnym, niezmiernie doniosłym dla celów grupy — własnego wojska i państwa.

Cechą dawnych harców był czyn dokonywany w terenie, w bezpośrednim zetknięciu się z jego trudnościami oraz podstępami i akcją przeciwnika. O zwycięstwie ten tylko mógł myśleć, kto znał sztukę wojenną, kto umiał władać sprzętem wojennym, kto wytworzył w sobie moc ducha, nieustraszoną wobec wroga i jego działań, kto wierzył we własne siły.

I dzisiejsze harce (gry i ćwiczenia terenowe) mają przecież mieć to samo zadanie, to samo założenie, te same wartości. Śmiało też możemy zastąpić nazwę: „gry i ćwiczenia” — nazwą: „harce”. — Określenia te nie tylko pokrywają się, ale w dodatku słowo „harce” lepiej jeszcze oddaje wszystkie czynności, jakie wykonywamy w grach i ćwiczeniach terenowych.

Połączenie zaś dwóch słów: „harce terenowe” da nam najlepsze określenie czynności szkoleniowych młodzieży w sztuce współżycia z terenem dla celów przygotowania wojskowego. Na razie pozostaniemy w tej książce przy nazwie: gry i ćwiczenia terenowe, dodając jednak podtytuł

„harce terenowe”. Pozwólmy życiu narzucić nam najwłaściwsze określenie.

Przejdźmy z kolei do definicji gier i ćwiczeń (harców) terenowych. Powiedzieliśmy już wiele. Zestawmy poszczególne określenia.

Gry i ćwiczenia (harce) terenowe są to czynności:

dokonywane na wolnym, otwartym powietrzu¹⁾;
oparte na znajomości terenu jako środowiska akcji wojennej oraz celowej działalności człowieka;
związane z umiejętnościami wyzyskania terenu dla celów użytecznych (poznawczo-wychowawczo-turystyczno-wojskowych);

zaspokajające biologiczne i społeczne potrzeby młodzieży;

urabiające charakter;

kształtujące właściwości fizyczne i psychiczne;

dające ujęcie bojowości dzięki emulacji.

II. Istota gier i ćwiczeń terenowych.

Prądy wychowawcze, wiążące ściśle prace organizacyj przysposobienia wojskowego i wychowania fizycznego z założeniami obrony kraju, narzuciły związkom obowiązek organizowania i przeprowadzania gier terenowych. Najnowsze programy szkół powszechnych, gimnazjów i liceów uwzględniły, zgodnie z powyższymi postulatami, gry terenowe w dziale wychowania fizycznego. Są to zdobycze, które z punktu widzenia dążeń i potrzeb dzisiejszego życia stwarzają nieprzeciętne wartości w wychowaniu młodego pokolenia polskiego. Gry terenowe w organizacjach młodzieżowych urozmaiciły

¹⁾ „Wolne, otwarte powietrze” w rozumieniu wychowania fizycznego jest niczym innym jak tylko terenem w rozumieniu geograficzno-wojskowym.

i ożywiły pracę. Nadały kierunkom wychowawczym konkretny cel. Jako zaś nowy dział — rozszerzyły i wzbogaciły ćwiczenia cielesne w szkole.

Ze stanowiska fizjologii, biorąc za podstawę podział ćwiczeń cielesnych według E. Piaseckiego, zaliczymy gry terenowe jako ćwiczenia większych mas mięśniowych (marsz i bieg) do ćwiczeń czynności wegetatywnych. Będą one jednocześnie ćwiczeniami układu nerwowego jako ćwiczenia wymagające reakcji i przytomności umysłu oraz zawierające formy zwinnościowe. Zaliczyć je można również i do ćwiczeń układu ruchowego ze względu na ich czynności, kształtujące zarówno mięśnie jak i ruch.

Ze stanowiska genetycznego gry i ćwiczenia terenowe należy zaliczyć przede wszystkim do typowych ćwiczeń rozrywkowych, wkraczających poważnie w zakres ćwiczeń użytkowych.

Należą więc one z jednej strony do typu ćwiczeń fizycznych wielostronnych, a jednocześnie z drugiej strony w dużej mierze do dziedziny ćwiczeń czysto umysłowych dzięki stawianiu zagadnień, rozwiązywaniu ich i wyciąganiu wniosków.

Możemy więc stwierdzić, że gry i ćwiczenia terenowe harmonijnie rozwijają i pogłębiają zdrowie, charakter i intelekt. Są to trzy zasadnicze cele w wychowaniu, które starają się ukształtować wychowawcy, chcąc urobić swych wychowanków na dzielnych, w pełni rozwiniętych i przygotowanych do życia obywateli.

III. Gry i ćwiczenia terenowe jako forma ruchu i zdrowia.

Z natury swoich założeń gry i ćwiczenia terenowe zmuszają ćwiczących do wyjścia z mało higienicznych pomieszczeń szkolnych, izb, świetlic, har-

cówek, dziedzińców i ulic — na krańce miast i miasteczek, w pola i lasy, w pobliże wód, a więc na obszary pełnego naświetlenia słonecznego, wolnego, czystszeo powietrza; w dodatku — w środowisko o wyższych wartościach estetycznych, piękniejsze niż mury szkolne i boiska miejskie.

Fakt ten ma wielką doniosłość ze stanowiska psychiki i profilaktyki.

Młodzież, poddana bezpośrednio działaniu powietrza i słońca (niestłumionych sztucznymi warunkami miasta) a często także wody, zahartowuje się, a jednocześnie przyzwyczajają się do korzystania z tych podstawowych środków, niezbędnych dla podtrzymania zdrowia.

Niemniej ważnym jest fakt, że środowisko pozamijskie jest źródłem piękna przyrody, dającym silne przeżycia estetyczne, kształtującym duchową strukturę człowieka.

W sumie powyższe fakty natury zdrowotnej i estetycznej posiadają doniosłość profilaktyczną (w sensie fizycznym i psychicznym), oddziałującą dodatnio na ustrój wychowanka. Częstość wychodzenia na gry terenowe za miasto może i powinna wywołać zdrowy wstręt młodzieży do przebywania w złym, zamkniętym powietrzu, a tym samym odsunąć ją od pokus i nastrojów miasta, z jego zgnilizną fizyczną i moralną. Rozwinięte upodobanie korzystania z powietrza, słońca i wody łatwo może się przerodzić w wielorakie zamiłowania turystyczne, które staną się pięknym i korzystnym dla zdrowia przyzwyczajeniem-nałogiem w całym późniejszym życiu młodzieży.

Ruch w grach terenowych jest środkiem, którego nie wysuwa się na pierwsze, zasadnicze miejsce. Nie jest on celem, lecz pomocą w urzeczywistnianiu gier terenowych.

Najczęstszą postacią ruchu jest marsz, rzadziej — krótkotrwały bieg. Obok tych form podstawowych stosujemy:

a) pełzanie, czworaczkowanie, marsz opadny, leżenie przodem, stąpanie (w zwiadach i podchodach);

b) ćwiczenia ramion i skłony (w biwakowaniu, tropieniu i sygnalizacji);

c) skoki: w dal, wwyż, wspinanie się na drzewa jako mimowolne pokonywanie naturalnych przeszkód terenu lub jako ćwiczenia stwarzane przez instruktora w różnych sytuacjach;

d) rzuty i mocowanie jako urozmaicenie, zwiększenie zainteresowania, jako moment zwiększonego współzawodnictwa i końcowej walki w pewnych ćwiczeniach;

e) dźwiganie (w ratownictwie i biwakowaniu).

Młdzież dzięki postawom: czujności, gotowości i bacności, jakie musi przyjmować w czasie gier terenowych, stwarza doskonałe warunki do osiągnięcia pięknej, prawidłowej postawy swego ciała.

Dłuższy, trwały bieg będzie ćwiczeniem możliwym tylko w grupach młodzieży starszej, powyżej lat 16.

Oprócz powyższych form ruchu będziemy mogli niejednokrotnie zastosować w grach terenowych: pływanie, kajakowanie, wiosłowanie, jazdę na rowerze i motocyklu, jazdę na nartach, a nawet na łyżwach.

Ruch podczas gier terenowych nigdy nie przekroczy pewnej normy, nie będzie powodem przemęczenia, gdyż jest zawsze w każdej swej postaci krótkotrwały. Między poszczególnymi rodzajami ruchu zachodzą zawsze samorzutne odpoczynki, wywołane czujnością, uwagą i ostrożnością, cechami wypływającymi z założeń i celów gry. Stany te są naturalną, samoregulacyjną przerwą w ruchu.

IV. Gry i ćwiczenia terenowe jako środek rozwoju osobowości i kształtowania charakteru.

Gry terenowe są skutecznym środkiem do wyrobienia charakteru młodzieży, uodpornienia jej przed niszczącymi czynnikami dzisiejszego nerwowego życia miejskiego, wabiącego niezdrowymi nastrojami i rozrywkami.

Przez formę prawideł i czynności tych gier, przez przeżywanie ich bezpośrednio w warunkach naturalnych, na tle przyrody, bez kazań i morałów, dążymy do wyrobienia w młodzieży wartości moralnych.

Przez nastawienie bojowe, walki, współzawodnictwo grup, przez ruch w terenie nieznanym wyrobiamy: odwagę, pewność siebie, zaradność i samodzielność, nastawiamy na ofiarność dla dobra grupy oraz pozwalamy uzewnętrznąć się cechom wodzowania i przewodzenia.

Przez szereg prawideł ściśle przestrzeganych, przez nałożenie obowiązków, przez stworzenie opowieści staramy się wyrobić poczucie honoru, oparte na rzetelności i prawdomówności oraz na zrozumieniu odpowiedzialności za narzucone lub podjęte zadania.

Przez konieczność wykonania wielu zadań, wymagających spokoju i współdziałania, a odbywanych w terenie o ciągłych niespodziankach, ćwiczymy opanowanie odruchów i wytrwałość, zmuszamy do szybkiej reakcji i przytomności umysłu oraz wdramy do posłuszeństwa.

Wszystkie te wartości osobowo-społeczne kształcą wolę — pierwiastek charakteru, niezbędną w każdym działaniu człowieka.

Przez działanie w grupie, przez stwarzanie konieczności wzajemnych usług, uspołeczniamy, stwa-

rzając warunki dla gotowości do poświęceń, solidarności, rycerskości i sprawiedliwości.

Przez obcowanie z przyrodą uczymy: poznawać Stwórcę tych dzieł — Boga, kochać ziemię rodzinną, szanować pracę ludzką, chronić przyrodę przed zniszczeniem i odczuwać jej piękno.

Gry terenowe wychowują dzięki ciągłemu wysiłkowi, dzięki ciągłemu pokonywaniu trudności i rozwiązywaniu przeszkód. Należy dążyć, aby wysiłek był jak najczęściej wysiłkiem czynnym, tj. takim, w którym jednostka stara się samodzielnie rozwiązać pewne zagadnienia i trudności, sama wybrać kierunek i sposób wykonania. Ażeby to osiągnąć, należy jak najbardziej zmniejszać grupy ćwiczebne, rozdzielać je, zmuszać jednostki przez specjalne zadania do samodzielnej pracy i decyzji.

Trzeba jednocześnie ciągle pilnować, aby zadanie było dokończony, aby nie było ono wykonane powierzchownie.

Wychowanie terenowe dać powinno jednostce zapas dobrych przyzwyczajzeń z różnych dziedzin życia, przyzwyczajzeń mocnych, zdolnych podeprzeć wolę. Takimi dobrymi przyzwyczajeniami wynikającymi z pracy w terenie a stanowiącymi z punktu widzenia osobowości i społeczności najrzetelniejszy kapitał, będą:

1) docenianie środowiska pozamiejskiego z jego doskonałymi warunkami zdrowotnymi;

2) zbliżenie do środowiska biologicznego z jego profilaktycznymi wartościami psychicznymi;

3) zrozumienie ideowych kierunków przysposobienia wojskowego obok czynnej postawy wobec zagadnień obrony państwa;

4) wyrobienie tendencji samowychowawczych przez kształcenie własnej osobowości, świadomej przejawów i potrzeb życiowych;

5) potrzeba ofiarowania zdolności i czynów własnych na rzecz dobra ogólnego gromady społecznej;

6) zamiłowanie do wędrówek, dążenie do poznawania kraju, ludzi i ich dzieł.

Gry i ćwiczenia terenowe przyczyniają się do wytworzenia dodatnich cech charakteru narodowego. Na tle cech charakteru polskiego, doniosłymi czynnikami wychowawczymi są następujące wartości związane ze stosowaniem w masach młodzieży ćwiczeń i gier terenowych:

1) Rozbudzanie w młodzieży instynktu panowania nad terenem. Pociągnać to może za sobą zwiększoną aktywność, żądzę poznania nieznanych krajów, ekspansję, pragnienie opanowania innych ziem — zdobycie kolonij.

2) Udzielenie młodzieży radości, płynącej z wiary w siebie i w swoje siły. Uwolni to Polaków od manii prześladowczej — kompleksu niższości. Podniesie dumę i wiarę w moc Państwa Polskiego. Potroi energię twórczą dzięki poczuciu równości. Pozwoli się cieszyć i radować z życia.

3) Objawienie, uzewnętrznienie i wyładowanie przyrodzonej młodzieży polskiej indywidualności, nagiętej jednak do potrzeb grupy, włoczonej w określoną akcję zespołową, zaliczonej na konto i dobro małego społeczeństwa (zastępu, drużyny, oddziału). Rogatą indywidualizację polską ujmiemy w łożysko potrzeb społecznych. Nie zniszczymy jej wartości, ale i nie pozwolimy jej szaleć i niszczyć.

V. Gry i ćwiczenia terenowe jako zaspokojenie instynktów i źródło radości.

Gry terenowe zaspokajają tęsknoty i marzenia młodzieży, dając psychice drugiego dzieciństwa i nastrojom okresu pokwitania możliwość wyładowa-

nia naturalnych w tych właśnie okresach popędów i instynktów.

Instynkt manipulacyjny i łączące się z nim pokrewne popędy: zbierania i budowania znajdują ujście w różnych próbach praktycznej umiejętności i tworzeniu dzieł pożytecznych dla siebie lub swej gromady, w postaci: rozpalania ogniska, gotowania, szkicowania, sygnalizowania, ratownictwa, szukania lub zbierania roślin, owadów, budowania szałasów, nor, fortec itp.

Instynkt bojowy, wiążące się z nim instynkty władzy oraz podporządkowania się przewodnictwu wyładowują się we współzawodnictwie jednostek i grup, w organizacji gier, w pokonywaniu trudności narzuconych przez teren i grę.

Tutaj uzewnętrzniają się wodzowie i wykonawcy, jak również natury krnąbrne, trudne do ujarznienia lub bojaźliwe obok jednostek dzielnych i odważnych.

Ujawnione zalety będziemy rozwijali, wady zaś przytępiali.

Instynkt łowiecki w całej pełni wyżywa się przez pogonię, przekradanie się, podstuchy, podchody, strzelanie z łuków lub wiatrówek.

Instynkt towarzyski ma sposobność zaznaczenia się w śpiewie, wspólnym marszu, odpoczynku, przy ognisku, w gawędzie.

Instynkt naśladowczy wraz z instynktem ciekawości mają szerokie ujście w odtwarzaniu życia i walk, w naśladownictwie czynności wojska (sygnalizacja, terenoznawstwo, walka terenowa) i ludzi starszych (budowanie, przygotowywanie posiłków itp.).

Popęd płciowy znajduje zaspokojenie w formach miłości skierowanej do grupy własnej lub przeciwnej, do przyrody, do ogółu ludzkości a wyrażanej w robieniu tzw. w harcerstwie „dobrych uczynków”.

Wszystkie wymienione instynkty są przesnute współzawodnictwem, w którym znajdują zaspokojenie

nie naturalne popędy chłopca i dziewczęcia, objawiane w chęci pokazania się i zyskania uznania dla swych umiejętności.

To wyżycie się i zaspokojenie instynktów stwarza nastrój radosny, który jest doskonałym podłożem do narzucenia młodzieży pewnych idei wychowawczych oraz wpojenia w nią poczucia piękna i dobra.

Co więcej, instynkty te, ujęte w pewne ustalone łożyska form i prawideł, przeobrażone i zaktualizowane, są nauką współżycia i współdziałania w gromadzie, są ćwiczeniem karności obywatelskiej.

VI. Gry i ćwiczenia terenowe jako czynnik kształtowania intelektu.

Przewodnikami niemi snującymi się w ćwiczeniach i grach terenowych są ćwiczenia zmysłów.

Stałe napięcie wzrokowe, powtarzająca się czynność słuchowa, nieprzerwana działalność dotykowa, silne pobudzenie funkcji ustrojowych, częsta reakcja na zapachy zagród i pól, sadów i lasów zaostrzają i rozwijają elementarne zjawiska psychiczne, uczucia. Wrażenia i stany te ponawiane ciągle, dzięki doznaniom pochodzącym z przebywania w ciągle zmieniającym się krajobrazie o urozmaiconym pokryciu terenowym, dzięki bodźcom płynącym z założeń, czynności i prawideł gry — wyrabiają zespoły czuć wyrażane w zdolnościach i postrzeżeniach: a) jakości (barwy, tonu, oporu); b) przestrzeni (położenia, kształtu, odległości, kierunku, ruchu); c) czasu (rytmu, częstości, szybkości).

Bezpośredniość stosunku młodzieży do otoczenia, jej zainteresowania praktyczne, będące w związkach ścisłych z postrzeganiem, uwagą, pamięcią i reakcją — stanowią główną osnowę kształcenia intelektu. Są podłożem, na którym musimy i możemy

oprzeć oraz rozwinąć wyższe zainteresowania intelektualne.

Na skutek tych procesów fizycznych oraz stanów świadomości powstają zabarwienia uczuciowe odpowiadające zmianie równowagi biologicznej, a wyrażające się w splocie procesów i aktów psychicznych: przyjemnych i nieprzyjemnych.

Zarówno zespoły czuć jak i afekty psychiczne są powodem kojarzenia wyobrażeń, myślenia, wnioskowania oraz tworzenia złożonych sądów o życiu i zjawiskach spotykanych w terenie. Szkolenie terenowe, kojarząc zespoły czuć, uczuć i działań, opierając się o bezpośrednie doświadczenie, samodzielne poznawanie i własne badanie wychowanka staje się ważnym czynnikiem w kształceniu rozumu, w rozszerzaniu horyzontów myślowych poszczególnego osobnika, w budzeniu zdolności samoobserwacyjnych i samokształceniowych. Osobiste wrażenia, skojarzenia myśli oraz nastroje, powstające odnośnie obserwowanych obiektów, faktów i czynów, dadzą wychowawcom (na obozach i koloniach przede wszystkim) materiał do interesujących pogadań i dyskusji o różnych głębszych problemach i zjawiskach życia.

Przeżycia doznawane przez człowieka w biologicznym środowisku, zmuszające go do aktywności, wyrabiają specyficzną formę rozumowania określaną jako „chłopski rozum” oraz charakterystyczną postawę w stosunku do procesów i działań zachodzących w życiu, zwaną „zaradnością życiową”. Są to właściwości umysłu i zdolności potrzebne przeciętnym mieszczuchom — intelektualistom, zatracone przez nich wskutek nienaturalnych warunków życia miejskiego. Rozwinięcie tych pierwotnych cech inteligencji ułatwi każdemu wykonanie podjętej pracy natury fizycznej i umysłowej. Cechy te będą także niezbędne dla każdego przyszłego obrońcy kraju.

One bowiem ułatwią mu zgodnie z potrzebą chwili powzięcie śmiałych rozwiązań i decyzji w czasie walki.

VII. Gry i ćwiczenia terenowe jako przysposobienie utylitarno-techniczne.

Gry terenowe są naśladownictwem życia dorosłych. Są przygotowaniem do niego. Czynności wywołane harcami stają się dla młodszej młodzieży rzeczywistością przeżywaną na serio. Z wiekiem następuje zrozumienie, że gra jest tylko środkiem do uzyskania i zdobycia pewnych wartości potrzebnych w życiu. Ten cel utylitarny, ten moment rozumienia celu ćwiczeń należy młodzieży przyswajać.

Umiejętność: pierwszej pomocy w nagłych wypadkach, orientacji w terenie, rozpalania ognisk, obliczania odległości i mierzenia szerokości, jak również znajomość przyrody i ludzi, przydadzą się każdemu śmiertelnikowi w jego normalnym, codziennym życiu lub w chwili uprawiania sportów turystycznych i krajoznawstwa.

Przedmioty terenowe jako dzieła ludzkie wskazują na stan kultury i sztuki miejscowej. Mówią one o ludziach dobrze lub źle, o biedzie lub bogactwie ich, o niezaradności i energii człowieka. Dzieła te nasuwają refleksje, uczą obserwatora, są niejednokrotnie wzorem dla jego poczynań w życiu. Krajobraz kulturalny tak różnorodny, zależny od naturalnych czynników przyrody, jak również od pracy człowieka, wskazuje na olbrzymie, wiecznie działające siły natury i potężną działalność człowieka, umięjącego je nagiąć i wyzyskać dla swych potrzeb. Piękno otaczającej przyrody, jej bezpośredni urok pozostawia głębokie wrażenie, kształci zmysł estetyczny. Niespodzianki terenowe, wyływające

z różnorodności pokrycia i różności podłoża, zmuszają do reakcji — przewidzenia trudności i pokonania ich. Ciągłe bodźce, płynące z terenu, biologicznego siedliska człowieka, wywołane obcowaniem z hydro i atmosferą, zmuszają wychowanka do inicjatywy, zaradności, wyrabiają samodzielność i szybką decyzję. Narzucają mu myśli logiczne, wywołują spostrzeżenia natury społecznej i przyrodniczej. Z psychologicznego i biologicznego punktu widzenia bodźce, jakie narzuca teren wychowankowi, przedstawiają dla niego poważną wartość życiową.

Chłopak, dziewczyna są z natury stworzeniami aktywnymi. Aktywność jednostki jest nierozłączną oznaką zdrowia — jest potrzebą życia — motorem czynu i postępu. Ludzie aktywni stanowią element wartościowy i pożądany w społeczeństwie.

Środowisko — teren, walka, zadania, trudności naturalne, przeszkody stworzone i związane z harcami zmuszają do aktywności. Otóż im te wyżej wymienione elementy są trudniejsze — tym bardziej potęguje się zjawisko aktywności zarówno psychicznej jak i fizycznej. Teren i współżycie z nim zmusza młodzież do zogniskowania maksimum energii, do wydobycia z siebie maksimum wiedzy.

Młodzież stwierdza w terenie na każdym kroku mniejsze i większe dzieła ludzkie zależne od układu i jakości terenu, stworzone jednak dzięki woli i energii ludzkiej. Czyn ludzki jest zachętą, jest wzorem dla własnego czynu młodzieży.

Niemniejszą wartość mają gry i ćwiczenia terenowe z punktu widzenia przysposobienia wojskowego. Sygnalizacja, patrolowanie, zwiady, podchody, elementy terenoznawstwa zżywają ćwiczących z różnym terenem. Młodzież poznaje zalety i trudności terenu, umie wyzyskać przedmioty i pokrycie terenowe w celu ukrycia się, potrafi orientować się nie

tylko na drodze, ale także w lesie oraz w nieznanym sobie obszarze.

Przyszła wojna będzie potrzebowała dobrego, samodzielnego, bystrego, karnego żołnierza oraz patrolowca-dowódcę, umiejącego przeprowadzić rozpoznanie, zżytego z terenem, opanowanego, szybko decydującego się w nieznannej sytuacji. Dla tych celów gry terenowe są doskonałą i pierwszorzędą formą wyszkoleniową.

VIII. Czym są gry i ćwiczenia (harce) terenowe?

Nie są one bezwzględnie dodatkiem do normalnego programu wyszkolenia danej organizacji. Nie są jakąś formą odpoczynku i odprężenia wstawianą przypadkowo w normalny tok zajęć. Nie są i nie mogą być żadną modą, zabawą, urozmaicającą nudne, bezpłodne chwile spędzane przez młodzież w zamkniętych salach na słuchaniu gorzej lub lepiej powiedzianych i przedstawionych referatów ewent. morałów.

HARCE TERENOWE SĄ SAME W SOBIE PROGRAMEM. Programem obszernym, wymagającym sporej ilości czasu oraz dzielnych i wyrobionych wódzów, zdolnych do ich przeprowadzenia. Programem jednocześnie, który będzie dobrze przyjęty przez młodzież zrzeszoną w organizacjach, jak również młodzież uczęszczającą do szkoły.

Chłopiec i dziewczyna przychodząc do organizacji szukają: zabawy, współżycia, ruchu, pracy. Pragną form, które dawałyby im inne przeżycia, zmieniały ich poziom bytowania; czyniły ich: dzielniejszymi, silniejszymi, sprawniejszymi, lepszymi; dawałyby im broń do ręki w walce o pierwszeństwo; dźwignęłyby ich; uczyniłyby ich rozumniejszymi. Młodzież spragniona jest praktycznej wiedzy — wy-

życia się. Nie otrzymuje tych wartości ani w domu ani w szkole. W pracy organizacyjnej szuka młodzież: swej wartości, próby sił i życia. Pragnienia powyższe są najczęściej niewyraźne, mgliste. Tkwią one podświadomie w chłopcu i dziewczęciu. Spełnione, stają się mocnymi węzłami wiążącymi daną jednostkę z organizacją. Pokaz — bezpośrednie wykonanie — akcja — czyn — obserwowany własny postęp — walka — dowodzenie, jako elementy składowe gier terenowych, zespalają młodzież z organizacjami, które dają im te odpowiednie dla młodych istot metody pracy. Nie uczyni tego nigdy praca sedynteryjna, moralizująca, pogadankowo — gładząca, przelewająca z pustego w próżne, a prowadzona w zatęchłych i zamkniętych izbach.

Żywa, normalna natura nie znosi nudy, gładzenia i niecelowości pracy, wzdryga się przed moralizacjami nie związanymi z przeżyciami. Chętnie zaś przyjmuje wszystko to, co go łączy z ruchem, z czynem; co go zbliża do męskiej dzielności; co daje mu silne, ciekawe wrażenia; co zaspokaja jego pragnienia walki, jego ambicję, jego potrzebę badań, dociekań i odkryć. Porywa go wszystko to, co jest niespodzianką, tajemnicą i niebezpieczeństwem; pochłania go to, co jest postępem jego wewnętrznej psychy, jego rozwojem poglądu na świat i otoczenie. Na takie zajęcia młodzież przychodzi chętnie, gdyż one realizują jej marzenia, dają zadowolenie i radość. Radość, że osiąga ciągle nowe wartości życiowe.

W takie tło, w takie nastroje i potrzeby wtłaczamy program sam w sobie ciekawy, bliski tym potrzebom, powiązany z najdroższymi uczuciami miłości Ojczyzny.

Młodzież czuje i rozumie, że gry terenowe nie tylko kształcą, uzbrajają życiowo, nie tylko czynią ją dzielniejszą, samodzielniejszą, ale jednocześnie

przygotowują do zadań większych, szerszych — służby dla Polski.

Zajęcia więc w terenie stają się w ten sposób programem wychowawczym: lubianym, pożądanym i docenianym przez młodzież.

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE SĄ METODĄ NAUCZANIA. Metodą pogładową, indukcyjną, tam gdzie stosujemy materiał zupełnie nowy, początkowy lub tam gdzie chodzi nam o pogłębienie znajomości przedmiotu.

Metoda ta wychodzi z założenia, że nie wystarczy słyszeć, widzieć, dotknąć — trzeba samemu zrobić. Wiemy, że poszczególne pojęcia zostawiają trwałe ślady w naszym umyśle wtedy, o ile zostały osiągnięte dzięki osobistym spostrzeżeniom oraz przez próby i doświadczenia własne, samodzielnie wypracowane. Gry i ćwiczenia terenowe są łatwą i przyjemną metodą nauczania, gdyż treść wiedzy o współżyciu z terenem podajemy w sposób naturalny i praktyczny, zgodny z duchowymi prawami rozwoju oraz z życiowymi potrzebami i zamiłowaniem młodzieży.

Młodzież poznawszy praktyczność nabytego wykszolenia, potęguje swe zainteresowanie. Ono zaś jest z kolei nowym bodźcem skupiającym energię i zmysły chłopca (dziewczyny). Ono jest dźwignią dokładnego i zupełnego poznania umiejętności współżycia z terenem.

HARCE TERENOWE SĄ ĆWICZENIAMI ZBLIŻAJĄCYMI I NAWRACAJĄCYMI MŁODEGO CZŁOWIEKA DO JEGO NATURALNEGO, BIOLOGICZNEGO ŚRODOWISKA. Są ćwiczeniami w czynnościach i sprawach: wojskowych, turystycznych i społecznych, opartymi o zasadę samodzielności w kształceniu się osobnika. Są ćwiczeniami, gdyż posiadają pewien określony program, metodę podejścia, wy-

niki pracy itp. Są ćwiczeniami praktycznymi służby w terenie, gdyż przez bezpośrednie przerobienie i doświadczenie osobiste rozszerzają horyzonty wiedzy wojskowej.

Instruktor jest w tych ćwiczeniach tylko przewodnikiem uprzystępniającym wiedzę terenową. Zadaniem jego będzie tak uprzystępnić, podać i wyłożyć sprawy związane z wyszkoleniem terenowym, aby młodzież sama chciała je dalej poznawać, stosować i rozszerzać.

Zasadą ćwiczeń w terenie winno się stać: samokształcenie, samoćwiczenie i samowychowanie. W ćwiczeniach tych musi wystąpić twórcza wola jako akt poznawczy. Instruktor tę twórczą wolę będzie pielęgnował. Będzie zachęcał do samodzielności pomysłów w wykonaniu. W wypadkach zaś trudniejszych, bardziej skomplikowanych będzie podsuwał, poddawał rozwiązanie, krytykując ostrożnie błędne drogi. Ciągłe ćwiczenie daje wprawę. Wprawa zaś powoduje z kolei pogłębienie i utwalenie zdobytej wiedzy.

Właśnie GRY I ĆWICZENIA TERENOWE SĄ taką METODĄ POGŁĘBIAJĄCĄ I UTRWALAJĄCĄ WIEDZĘ, NIEZBĘDNĄ W WALCE ORĘŻNEJ, KONIECZNĄ W TURYSTYCE, POTRZEBNĄ W ŻYCIU, a zdobytą przez ciągłe ćwiczenia. Cechą harców terenowych jest powtarzanie w różnych sytuacjach i okazjach oraz w rozmaitych grach, jednych i tych samych wiadomości, zawsze jednak inaczej podanych i w innej formie. To powtarzanie jest niezbędne dla ich zrozumienia i przyswojenia. W tym powtarzaniu musi być uwzględniona zasada ciągłości tj. stopniowego przechodzenia od faktów prostych do coraz więcej złożonych. Ta zasada ciągłości powoduje stopniowe wejście w istotę wiedzy, a wraz ze stałym powtarzaniem — utwalenie jej.

Dzięki utrwaleniu staje się ona własnością młodzieży, drugą naturą, niezniszczalną, zdolną wykazać się najlepszymi wynikami w chwili potrzeby.

Gry i ćwiczenia terenowe są właśnie taką potrzebą sztucznie przez instruktora stworzoną w tym celu, aby utrwalona w umyśle młodzieży wiedza terenowa mogła się: objawić, uzewnętrznić, przeciwstawić niewiedzy i zabłysnąć wobec innych.

I wtedy to HARCE TERENOWE STAJĄ SIĘ SPRAWDZIANEM NABITYCH I POSIADANYCH PRZEZ MŁODZIEŻ WIADOMOŚCI O TERENIE ORAZ O DZIAŁANIU W NIM.

Gry i ćwiczenia terenowe są doskonałą metodą sprawdzającą i porównującą znajomość rzeczy w sposób: naturalny, praktyczny w obliczu rzeczywistości i walki o pierwszeństwo. Stają się żywym, łatwym i szybkim sposobem kontroli. Są próbą życiową. Nigdy zaś egzaminem: szarpiącym nerwy młodzieży, niszczącym wiarę w siebie, albo szczęśliwym przypadkiem.

Harce terenowe są próbą sił spełnianą w nastroju radosnym, w poczuciu równości i sprawiedliwości. Wynikiem ich nie rządzi przypadek, ale faktyczna znajomość przedmiotu. Gry i ćwiczenia terenowe są nie tylko sprawdzeniem wiadomości dokonywanym niepostrzeżenie przez instruktora, ale także namacalną samokontrolą: sił, zdolności, zaradności, pewności siebie. Poszczególne osobniki uświadamia sobie dane umiejętności lub braki dzięki porównaniu ich z wartościami swych współkolegów. Są więc one nie tylko sprawdzianem wiedzy, ale i samokontrolą postępu młodzieży w sztuce wyzyskania terenu i zachowania się w nim.

Najbardziej przygotowany instruktor, gdyby wyłożył teoretycznie wszystką wiedzę z zakresu nauki o terenie, nie nauczyłby wiele. Mniej doskonały,

lecz za to stosujący te wiadomości w formie gry, uzyska rezultaty znacznie lepsze i w sposób szybszy.

Dlaczego? Bo pierwiastek gry w harcach terenowych powoduje zbliżenie przedmiotu wiedzy do zainteresowań młodzieży. Bo ambicja i wola zwycięstwa, pojawiające się w grze, podniecają. Dzięki tym czynnikom występuje spotęgowany wysiłek, zdążający do przyswojenia wiedzy. Osiągnane dobre rezultaty wywołują z kolei uczucie zadowolenia, zaspokajają potrzeby hedoniczne. Wszystko zaś razem powoduje nowy wysiłek, ponowną chęć działania i pragnienie zdobycia pierwszeństwa w innym wypadku.

Dzięki formie gry stosowanej w harcach terenowych instruktor łatwiej osiągnie cel szkoleniowy. Wyniesie także większe zadowolenie ze swej pracy, widząc zapał i zainteresowanie młodzieży.

Młodzież podczas gier nie nudzi się, nie ziewa. Potęguje swą uwagę i spryt. Będąc w ciągłym ruchu i stałym napięciu, nie ma czasu na myślenie o głupstwach i figlach.

Pobudzona walką o pierwszeństwo ambicja zwalcza własną ospałość, bierność, niewiarę w swoje zdolności.

I dlatego to HARCE TERENOWE SĄ GRĄ.

Ambicja indywidualna i duma grupowa stale podsycane zdolne są zniszczyć w charakterze polskiej młodzieży przystówiowy „stomiany ogień”. Czyn zaczęty, będąc podsycany i pobudzany przez umiejętne formy współzawodnictwa, powinien się zamienić w wielkie, wiecznie trwające ognisko działania, wyptywające z woli tworzenia i dążenia do postępu.

Podniecanie ambicji osobnika lub grupy jest dla wychowania pierwszorzędną wartością. Ambicja wzniecona w pewnych chwilach i nastrojach staje się czynnikiem: postępu, woli, energii, wytrzymałości na:

ból, głód, dolegliwości fizyczne i przykrości moralne. Ambicja umiejętnie kierowana dźwiga, podnosi, stwarza człowieka dzielnego i mocnego. Ambicja, aby być lepszym, pierwszym, silniejszym, wytrzymalszym, mądrzejszym, zdolniejszym do służby dla Polski — potrafi niejednokrotnie przetworzyć psychikę jednostki oraz jej pogląd na życie. Potrafi uczynić z biernego, nieśmiałego, nierozwiniętego chłopca — ładny duchowo, czynny typ męski.

To przetworzenie bierności, nieśmiałości, niewiary w swe siły u dziewcząt jest także ze wszech miar pożądane. Obudzenie w dziewczęciu za pośrednictwem ambicji samodzielności, zaradności, wiary w swe możliwości i praktycznego patrzenia na świat — jest potrzebne, jest zbawienne dla jej rozwoju i życia.

Niektórzy autorzy powołując się na kierunki wychowania terenowego w Niemczech chcieliby wyeliminować z naszego systemu element gry, chcieliby przesunąć ją do podstaw zabawy dziecięcej, zepchnąć ją do jakiejś mało ważnej kwestii w wychowaniu terenowym. Niepomni są jednego, że istnieje różnica charakterów narodowych.

Niemcom wystarczy coś rozkazać, wystarczy wbić w umysły, że to lub tamto jest dobre i konieczne. Natychmiast wszyscy będą tak czynili, bo taki jest rozkaz, bo wódz powiedział, że to jest dobre.

Polacy w takich sytuacjach muszą mieć jeszcze bodźce jakiegokolwiek natury. Muszą wytworzyć w sobie wolę działania. Muszą widzieć pierwiastek ryzyka.

Jednym z takich właśnie bodźców, niezbędnych dla ogólnego, szerokiego uprawiania gier i ćwiczeń terenowych przez młode pokolenie polskie, może być współzawodnictwo.

Współzawodnictwo jako dźwignia energii psychicznych i fizycznych jest pożądane dla młodzieży polskiej, szczególnie męskiej. Doświadczenia i badania wykazują, że czynnik ten jest korzystny dla wyników pracy. Nie należy go jednak nadużywać. Zmniejszać jego napięcie. Nie wyolbrzymiać. Traktować jako jeden z wielu czynników zachęty. Jako bodziec nie dominujący, ale jako bodziec pomagający w szkoleniu terenowym.

Słusznym jest jednocześnie sąd, że należy dążyć, aby ćwiczenia terenowe nie tylko były wykonywane dzięki bodźcom, jakie daje współzawodnictwo. Szereg ćwiczeń doskonale może się obejść bez tego czynnika. Wystarczy zastosować pewne ćwiczenie dla samego ćwiczenia. Wystarczy sam cel *doskonalenia się*: dla potrzeb osobisto-turystycznych, dla chęci przewodzenia innym w wiedzy wojskowej, dla tych wyższych celów, *jakim jest walka w imieniu Polski. Ten ostatni cel określać jasno i śmiało.* On winien stać się głównym motorem naszych działań w terenie, zarówno w pojęciu wychowawców jak i młodzieży. Nie chorujmy wobec młodzieży na pacyfizm, dziś już zresztą niemodny. Nie stać nas na taką piękną formę współżycia. *Pojęcie pacyfizmu dla nas winno się wiązać z pojęciem pogotowia wojennego państwa, oraz zdolności narodu do walki orężnej.*

Fabula i gra są potrzebne jako elementy ożywcze, zwiększające zainteresowanie młodzieży, szczególnie tej przed okresem przejściowym. Poza tymi jednak elementami musi zawsze tkwić wewnętrzne, *głębokie zrozumienie celu tej pracy w terenie, jako pracy dla Polski.* Ma ta być ochotnicza służba młodzieży pełna zapału, radości i świadomej woli.

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE MAJĄ BYĆ PRACĄ DLA POLSKI.

Z grami i ćwiczeniami (harcami) terenowymi będą wiązały młodzież: zainteresowanie, przygoda, walka, ruch, radość i emocja. Ale to jeszcze mało. Musi ją wiązać także obowiązek — świadomość, że wartości uzyskiwane przez ćwiczenia i gry terenowe jak siła i wytrwałość, szybka decyzja i zaradność, odwaga i samodzielność, panowanie nad sobą i podporządkowanie się innym, pewność siebie i ofiarność, mają być rozwijane i używane dla obrony i mocarstwowego rozwoju Polski. Nie tylko pierwiastki hedoniczne mają być zachętą do wyjścia w teren. Motorem działania musi być także: miłość Ojczyzny poparta świadomą myślą, mocną wolą uprawiania i pogłębiania wiedzy terenowej dla dobra i bezpieczeństwa Polski.

Aby gry i ćwiczenia terenowe spełniły swój cel, musi być wykonany jeszcze jeden warunek. — Wszystko to, co podajemy młodzieży z zakresu harców terenowych, musi być oparte na głębokiej wiedzy instruktora, uzyskanej z właściwych książek fachowych, a doświadczonej i utrwalonej praktycznie w terenie. Instruktor nie może być dyletantem w poszczególnych działach harców terenowych. Musi on umieć więcej i lepiej niż jego wychowankowie. Musi on stale: rozszerzać i pogłębiać swe wiadomości, zdążać do doskonałości, postępować zgodnie z metodyką szkolenia i wychowania.

Dopiero wtedy teoretyczne przygotowanie młodzieży, osiągnięte praktycznie w terenie, może być przez harce terenowe utrwalone i doprowadzone do pewnej doskonałości, tak aby życiowe zastosowanie uzyskanych wiadomości i umiejętności było celowe i skuteczne, zarówno w zmaganiu się z terenem podczas wędrówek turystycznych jak i podczas ćwiczeń wojskowych oraz przyszłej potrzeby wojennej.

Reasumując powyższe wywody należy stwierdzić, że harce (gry i ćwiczenia) terenowe są:

metodą nauczania,
ćwiczeniem,
pogłębieniem i utrwaleniem,
sprawdzianem (samokontrolą),
grą,
pracą.

Są one niezbędnym programem wychowawczym młodzieży w świetle dzisiejszych nastawień naszych sąsiadów i potrzeb życia polskiego. Program ten winien być przyjęty przez wszystkie organizacje przysposobienia wojskowego i wychowania fizycznego oraz zrealizowany w dużej części przez szkołę na różnych stopniach nauczania. Ułatwi on bowiem sprawę przygotowania młodego pokolenia do służby wojskowej. Wyrobi w niej ducha agresywności i ekspansji, cech niezbędnych dla młodej społeczności polskiej w jej dążeniu do mocarstwowości, w jej wyścigu o pierwszeństwo pośród narodów świata.

IX. Gry i ćwiczenia terenowe jako szkoła wodzów.

Dążeniem, usilnym staraniem każdej organizacji jest chęć wyrobienia sobie przewodników-instruktorów podejmowanej pracy. Jest to często jedna z największych trudności, z którą boryka się organizacja. Wychowanie własnych wodzów to bolączka wielu organizacji, to przeszkoda w postępie jakości pracy i w rozwoju liczbowym.

Istnieje zazwyczaj w poszczególnych związkach program szkoleniowy wodzów, trudno jednak o właściwy materiał ludzki, odpowiadający zakreślonym wymaganiom.

Materiał ten w organizacji znalazłby się, gdyby kierownicy pracy mogli poznać swych wychowanków. Niestety nie mają oni sposobności i warunków, aby ten tak niezbędny dla pracy element wodzowski wyłowić. Życie w lokalach zamkniętych nie przejawia, nie wypycha na światło dzienne jednostek o zacięciu wodza. Nie wyrabia go zresztą. — Lukę tę doskonale mogą zapęłnić harce terenowe. One są najlepszą sposobnością i najwłaściwszym programem wyrabiającym wodzów przez czyn. One ciągle stwarzają okazje do dowodzenia nie tylko dla wyznaczonych dowódców, ale również ich zastępców i tych wszystkich, którzy posiadają żytkę przewodzenia.

Teren, gra, walka, zadania, akcja — tworzą najlepsze środowisko, w którym uzewnętrzniają się typy wodzowskie, w którym rozwijają się ich zdolności.

Ale nie tylko potrzebujemy dowódców dla organizacji społecznych. Niezbędni są oni w całym życiu a specjalnie na polu walki.

Gry i ćwiczenia terenowe są wstępem do tej walki. Są one wczesną, najlepszą szkołą dowódców zwiadowczych, tego najbardziej potrzebnego w walce elementu, tych oczu i uszu wyższych dowódców, umożliwiających im decyzję i działanie.

Dowódca oddziału zwiadowczego, rozpoznawczego, ubezpieczającego musi rozumieć mapę; znać i wyczuć teren; wyzyskać zastony, ochraniające go przed wzrokiem i ogniem nieprzyjaciela oraz umożliwiające mu podejście go; wybrać dobrą pozycję dla wglądu w teren i obserwacji przeciwnika.

Dowódca taki musi umieć: wybrać najkrótszą i najbezpieczniejszą drogę, dokonać marszu na przetaj, dojść szybko i pewnie do wyznaczonego celu.

Zimna krew, opanowanie, spokój, rozwaga, przy szybkiej orientacji i wyborze decyzji w chwili niebezpieczeństwa — to zalety jego ducha.

Zaostrzone zmysły, bystry wzrok i słuch, czujność i węch (w sensie wycucia sytuacji) to cechy zwiadowcy.

Cierpliwość, przezorność a jednocześnie szybkość działania obok wyzyskania sposobności i wycucia sytuacji; tupet, odwaga, gwałtowność czynu obok karności i lojalności — to elementy powodzenia w walce.

Wytworzenie atmosfery zaufania, wiary w powodzenie, ufności w zdolności wodza budzi z kolei u podwładnych postuch i wiarę w swe siły, zapewnia zespołowi powodzenie i bezpieczeństwo w akcji.

Znajomość służby, inteligencja w połączeniu z intuicją, zdolności wychowawcze oraz energia są osobistymi walorami pogłębiającymi wartość wodza.

Punktualność, obowiązkowość, ofiarność obok zdolności organizacji i podziału pracy są niezbędnymi przymiotami dobrego dowódcy.

Tych wszystkich wartości i cech dobrego wodza wymagają także harce terenowe. One tworzą te przymioty, one je utralają i rozwijają. One są doskonałym programem szkolącym i wychowującym: przewodników młodzieży — instruktorów pracy organizacyjnej — przyszłych dowódców w walce orężnej i wodzów dla społecznych oraz państwowych poczynań.

Jednostka sprawna, inteligentna, ambitna, umiejąca samodzielnie działać, celowo walczyć, ofiarna, zżyta z terenem i psychicznie wytrzymała, wyjdzie zawsze na czoło grupy młodzieńczej podczas ćwiczeń terenowych. Dzięki zaś nim jeszcze bardziej wyrobi i rozwinie swe cechy dowódcze oraz osobiste wartości duchowe. Wystarczy tylko taką jednostkę przeszkolić na specjalnych kursach, a otrzy-

mamy doskonałego instruktora niezbędnego dla rozwoju pracy organizacyjnej. Ta sama jednostka, o ile będzie doskonale, nowoczesnie uzbrojona i wyposażona, stanie się w walce bojowej nieociekoną. Od takich dowódców będą zależeć wyniki walki.

To zespolenie się z terenem, ta umiejętność wyzyskania go i poruszania się w nim, obok psychicznych i fizycznych wartości oraz zdolności przewodzenia i dowodzenia, nie mogą być osiągnięte i wyrobione w okresie obowiązkowej służby wojskowej. Nie ma tam na to czasu. Umiejętności i wartości te trzeba wyrobić i przeszkolić w okresie przedpoborowym, przez przysposobienie (powiedzmy) terenowe, dokonane w organizacjach i związkach przysposobienia wojskowego lub wychowania fizycznego oraz w szkole. Wojsko zaś w okresie służby wykończy to szkolenie przez fakt nowoczesnego uzbrojenia i technicznego wyposażenia, rozszerzając jednocześnie horyzonty przyszłego dowódcy w dziedzinie współdziałania i taktyki większych grup.

X. Podział.

Ze względu na środowisko, w jakim gry i ćwiczenia przeprowadzamy, możemy rozróżnić:

- 1) gry w terenie wiejskim,
- 2) gry w terenie miejskim. (Patrz str. 279).

Z zasady gry i ćwiczenia terenowe winny odbywać się w środowisku wiejskim. Jednak w wielu wypadkach będziemy skazani na pracę w środowisku miejskim. W wypadku ostatnim będziemy starali się wyzyskać dla ćwiczeń w mieście wolne jego przestrzenie w postaci: ulic, placów, ogrodów i sadów oraz większych obszarów podmiejskich.

Na gry i ćwiczenia (harce) terenowe w mieście będą skazane szkoły i organizacje wielkich miast, jeżeli będą przeprowadzały ćwiczenia w grach terenowych w ciągu jednej lub dwóch godzin.

Ze środowiska wiejskiego będą korzystały zawsze szkoły i organizacje wiejskie lub małomiasteczkowe oraz — w wypadku dłuższych, kilkugodzinnych wycieczek — szkoły i organizacje wielkomiejskie.

Terenem naszych ćwiczeń nie będzie jedynie ziemia. Szereg gier i ćwiczeń możemy przeprowadzać również na wodzie (rzeka, jezioro, morze), postępując się łodziami, kajakami lub tratwami i stosując pływakie, wiosłarskie lub żeglarskie umiejętności młodzieży. Będą to gry i ćwiczenia (harce) terenowe na wodzie. (Patrz str. 282).

Gry i ćwiczenia terenowe możemy uprawiać o każdej porze roku, z wyjątkiem okresów deszczowych (późna jesień i przedwiośnie). Specjalny charakter mają one zimą w okresie istnienia warstwy śniegu. Gdy młodzież umie jeździć na nartach, wtedy gry i ćwiczenia (harce) terenowe na śniegu (patrz str. 272) stają się bardziej wartościowe. Większość gier i ćwiczeń zebranych w tej książce możemy zastosować w terenie pokrytym śniegiem. Będą jednak i takie, które tylko na śniegu dadzą się przeprowadzić.

Biorąc pod uwagę porę dnia, możemy wyróżnić: gry i ćwiczenia (harce) terenowe dzienne oraz nocne. (Patrz str. 287). Noc przez swą tajemniczość i ciemność utrudnia grę. Gry terenowe nocne będziemy stosować przede wszystkim dla młodzieży powyżej lat 15 i to zorganizowanej w związkach młodzieży.

Dążyć należy, by hufce szkolne przysposobienia wojskowego oraz inne organizacje przeprowadzały

choć dwa ćwiczenia nocne w ciągu jednego roku wyszkolenia. Ćwiczenia nocne musimy zawsze przygotować przez podobną grę dzienną, tak aby uczestników zaznajomić z terenem i umożliwić w ten sposób powodzenie gry nocnej. Gry nocne pod względem emocjonalnym i wychowawczym oddziałują silniej niżienne.

Na ćwiczenia nocne dobieramy wieczory i noce możliwie pogodne. Noce bezksiężycowe będą utrudniały akcję. Zaczynamy gry w godzinach wieczorowych, kończymy zaś koło północy. Nocne ćwiczenia najłatwiej przeprowadzamy na obozach i koloniach młodzieży. W takich wypadkach po ćwiczeniach nocnych należy opóźnić pobudkę ranną lub zarządzić dłuższy sen po obiedzie.

Biorąc pod uwagę materiał przedmiotowy i stopień trudności, możemy wyróżnić: gry i ćwiczenia elementarne, właściwe dla młodzieży poniżej lat 14, oraz gry i ćwiczenia wyższego stopnia — dla młodzieży starszej.

Pierwsze będą miały na celu oswojenie się z terenem i przystosowanie się do niego fizyczne, drugie zaś będą celowo i bezpośrednio przygotowywały młodzież do obrony kraju, zżywały ją z terenem oraz zachęcały do wykorzystania terenu dla celów poznawczo-turystycznych.

Gry i ćwiczenia terenowe elementarne możemy podzielić na:

- I. poszukiwawcze, polegające na szukaniu przedmiotów ukrytych umyślnie lub istniejących stale w terenie;
- II. obserwacyjne — z zakresu: obserwacji przedmiotów, zwierząt lub osób, mijanych na drodze lub ulicy; obserwacji dokonanych z pewnego punktu; obserwacji znikających figur; obserwacji przyrody. Możemy tu wyróżnić dwa

działy: gry obserwacyjne zapowiedziane, w których kierownik ćwiczenia poleca zwracać uwagę na pewne przedmioty lub ich zespoły, oraz gry obserwacyjne niezapowiedziane, w których instruktor zaskakuje młodzież przez zadawanie jej pytań niespodziewanych, np. rodzaj drzew w przebyłym lesie, wygląd i ustawienie chat we wsi, budowa studni, mostu itp.;

- III. obserwacyjno-pamięciowe: obserwacja wycinka ogrodu warzywnego, zagrody wiejskiej, kierunków drogi i jej szczegółów, biwaku grupy nieprzyjacielskiej, a następnie narysowanie obserwowanego terenu z jego szczegółami;
- IV. podchody, w których rozróżniamy: podstuchy, przekradania się przez linię wartowników lub czujek oraz zasadzki;
- V. tropienia według znaków sztucznych lub tropów naturalnych z uwzględnieniem obserwacji i poznania samego terenu oraz zjawisk na nim zachodzących.

Gry i ćwiczenia terenowe wyższego stopnia

najłatwiej podzielić według przeważającej czynności w nich występującej, na:

- VI. ocenianie odległości: w marszu i z miejsca, w stosunku do punktów stałych i celów ruchomych;
- VII. pomiary: niedostępnych szerokości i wysokości, szybkości prądu wody, czasu i długości marszu;
- VIII. terenoznawcze, oparte na orientacji: według kompasu, busoli lub mapy; na umiejętności: marszu na przelaj według kąta kierunkowego, powrotu do punktu wyjścia, rysowania szkiców terenu;
- IX. szukanie skarbów lub osób na podstawie: punktów terenowych, listów, kierunków świa-

- ta, kątów kierunkowych, kompasu, busoli, mapy;
- X. łączność: pieszą (w marszu i na postoju), wzrokową i słuchową przy pomocy znaków umówionych alfabetu Morsego lub semafora; w formie stacyj pojedynczych lub łańcucha stacyj;
 - XI. pierwszą pomoc — dobre uczynki: szukanie, zbieranie i przenoszenie rannych, pierwsze formy pomocy; dobre uczynki w stosunku do przyrody i ludzi; obrona przeciwigazowa;
 - XII. patrolowanie i zwiady: z wyrobieniem umiejętności meldowania, rozpoznania i szkicowania, z zastosowaniem marszu zbliżania w różnym terenie;
 - XIII. wywiady: krajoznawcze (rysunki, fotografia: chat, sprzętów, strojów); przyrodnicze (opis, rysunek, fotografia lub zbiór: kwiatów, gatunków liści, traw, minerałów, owadów); gospodarcze;
 - XIV. biegi harcerskie, mające na celu pokonanie „przeszkód” z dziedziny: sprawności fizycznej, przysposobienia wojskowego, czynności użytecznych oraz umiejętności harcerskich;
 - XV. gry wojenne, tj. gry terenowe o szerszym i trudniejszym założeniu taktycznym na przestrzeni kilku kilometrów, np. obrona i zdobycie obiektów lub przejść, przerwanie linii komunikacyjnych, walki dwóch lub większej ilości patroli; w grach tych będziemy się posługiwać: łącznością, terenoznawstwem, ratownictwem, zwiadami itp.;
 - XVI. harce bojowe będą zawierać elementy ćwiczeń niezbędnych w bezpośredniej walce z nieprzyjacielem; zawierać one będą umiejętności: indywidualnego okopania się, zachowania się w czasie natarcia i obrony oraz posługiwania się sprzętem wojskowym;

XVII. biwakowanie, złożone z poszczególnych czynności (zakładanie biwaku, rozbicie namiotów, budowa szałasów oraz gotowanie) i uwzględniające ubezpieczenie.

XI. Urzeczywistnienie gier i ćwiczeń terenowych.

Poprzedni rozdział wskazuje dosadnie, że gry terenowe są ogromnym materiałem, niewyczerpaną skarbnicą pomysłów. Są zasobem ćwiczebnym o dużej skali trudności, obejmującym szereg zagadnień i umiejętności technicznych.

Wymagają nie tylko dość wiele czasu do przeprowadzenia, ale także pewnej jego ilości na przygotowanie w terenie (szczególnie w grach na stopniu wyższym).

Chcąc je przeprowadzić, wychowawca fizyczny oraz instruktor związkowy muszą rozszerzyć swój zakres wiadomości w dziedzinach: terenoznawstwa, służby polowej wojskowej, metody i programu harcerskiego, łączności, przyrodoznawstwa, krajoznawstwa itp.

Nie wystarczy samemu znać powyższy materiał, trzeba dążyć, aby młodzież osiągnęła podstawowe wiadomości z tychże dziedzin. Zanim więc instruktor zastosuje szereg gier, będzie musiał przygotować do nich młodzież przez różne wstępne ćwiczenia terenowe.

Prowadzenie gier terenowych będzie najłatwiejsze w związkach młodzieży¹⁾ na koloniach i obozach oraz w szkołach wiejskich i małomiasteczkowych. Przedstawiać będzie natomiast wielkie trud-

¹⁾ Związku Harcerstwa Polskiego, Związku Strzeleckim, Stowarzyszeniu Młodzieży Katolickiej, Związkach Młodzieży Wiejskiej, Oddziałach Młodzieży Powstańczej, Związku Powstańców Śląskich, i innych.

ności w wielkim mieście ze względu na zależność gier od terenu pozamiejskiego.

Dzięki bliskości terenu wiejskiego nauczyciel na wsi lub w miasteczku będzie mógł z zasady wykorzystać na gry terenowe godziny ranne normalnej lekcji; nauczyciel wielkiego miasta będzie miał rzadszą sposobność zużycia tych godzin, chyba że poprowadzi gry w parkach i ogrodach lub na ulicach miejskich.

Nauczyciel szkoły średniej najłatwiej przeprowadzi gry terenowe podczas zajęć popołudniowych (2 godziny na tydzień). Należy jednak unikać przeprowadzania gier terenowych w wielkich masach młodzieży. Grupy wielkie, dochodzące niejednokrotnie podczas godzin popołudniowych wychowania fizycznego do 90 osób, musimy dzielić na oddziały klasowe nie przekraczające 30 osób; dopiero wtedy można gry terenowe przeprowadzić we właściwy sposób i osiągnąć zamierzone cele. Można operować masami, jeśli się ma odpowiednią ilość dobrze przygotowanych kierowników grup. W szkole będzie to nieosiągalne.

Organizacje i Hufce Szkolne powinny dążyć, aby w ich programach pracy przewidziano czas na gry terenowe. Należy przeznaczyć w miesiącu przynajmniej dwa popołudnia i jedną niedzielę (święto) na przeprowadzenie gier terenowych. Minimum czasu, niezbędne na właściwe przeprowadzenie gier terenowych w grupie 30—40 osób, winno wynosić co najmniej półtorej godziny. Normalnie powinno się przeznaczać na ćwiczenia popołudniowe dwie i pół godziny, a na ćwiczenia w czasie wycieczki niedzielnej co najmniej 6 godzin. Dopiero przy takim układzie godzin przeznaczonych na gry terenowe będziemy mieli gwarancję postępu młodzieży w zżyciu się z terenem. Dopiero wtedy gry terenowe staną

się treścią programu wychowawczego młodzieży, a nie tylko jego ozdobą lub piątym kołem u woza.

Gry i ćwiczenia terenowe mogą być przeprowadzane w ciągu całego roku — z wyjątkiem dni deszczowych, nadmiernie mglistych, wilgotnych lub zbyt mroźnych¹⁾.

Można je stosować dla różnego wieku (przede wszystkim zaś dla młodzieży między 12 a 18 rokiem życia) na wszystkich stopniach nauczania (głównie klas 6 i 7 szkół powszechnych, gimnazjum i liceum) tak dla dziewcząt jak i dla chłopców.

Gry i ćwiczenia terenowe spełniają ważną rolę w wychowaniu fizycznym na wsi, jak również i w mieście. Na wsi, gdzie nie mamy często najprymitywniejszych środków technicznych w zakresie wychowania fizycznego, pozwalają one — dzięki postugiwaniu się najprostszymi formami ruchu — na wyrobienie obok sprawności fizycznej, zwinności i szybkości reakcji, zalet rzadkich u młodzieży wychowywanej na wsi, gdzie cechy te stłumione są przez jednostajność i trudność pracy na roli. W mieście zaś gry i ćwiczenia terenowe prócz wyprowadzenia młodzieży w lepsze pod względem higienicznym środowisko uczą: spostrzegawczości, orientacji, sprytu, zaradności i samodzielności, cech, zanikających u młodzieży żyjącej stale w murach miejskich. W ten sposób gry terenowe przeciwdziałają częściowo ujemnym wpływom środowiska miejskiego i wiejskiego.

Z zasady każda przechadzka, jak również wycieczka, powinna być połączona z grami terenowymi. Mają one wtedy większą wartość, są bardziej ciekawe i upragnione dla dzieci i młodzieży. Przeszają

¹⁾ W zimie w dni pogodne, suche i bezwietrzne, jeżeli młodzież posiada odpowiednio ciepłe ubrania i dobre obuwie, można urządzać gry terenowe nawet przy -10° C.

być monotonnym i hałaśliwym często przemarszem, stając się zdarzeniem, grą, radością i wypoczynkiem wobec innych zajęć szkolnych.

Poważne niedomagania szkół powszechnych i wielu średnich w zakresie braku środków technicznych, w rodzaju: sal, boisk, przyrządów; trudne warunki pracy, objawiające się: w zbyt dużej ilości młodzieży w klasie, w łączeniu klas na lekcjach wychowania fizycznego, w nadmiernej ilości młodzieży podczas gier popołudniowych, skupionej na małej powierzchni sal i boisk, zostają w części wyrównane i usunięte przez gry terenowe, zmuszające do wyprowadzenia młodzieży w wielką przestrzeń pól i lasów lub węższą — ogrodów i ulic miejskich. Gry terenowe nie wymagają wielkich środków technicznych i urządzeń, zaspokajają w części potrzeby i zainteresowania ruchowe młodzieży. Pod względem ruchowym są bardziej wartościowe od dotychczas stosowanych przechadzek.

Prowadzenie gier terenowych w szkole natrafia na trudności, głównie z powodu małej ilości czasu. Pomimo tej trudności, gry terenowe można prowadzić, szczególnie łatwiejsze, nie wymagające wysokiego poziomu organizacyjnego i technicznego¹⁾.

¹⁾ Gry terenowe, wymagające większego wykszolenia młodzieży w dziedzinie terenoznawstwa i łączności będą możliwe także do przeprowadzenia, jeżeli:

a) programy geografii szkoły powszechnej i średniej uwzględnią w wyższym stopniu (i to praktycznie) zagadnienia: mapy topograficznej, orientacji w terenie i szkicowania;

b) program terenoznawstwa i łączności, przewidziany w wykszoleniu hufców szkolnych przysposobienia wojskowego, będzie wykonywany poważnie i ze znajomością rzeczy nie w klasie, lecz w terenie;

c) szkoła w swych budżetach przewidzi zakup kilkunastu map (1:100.000) swej najbliższej okolicy oraz sprawi w tejsze ilości busole lub dobre kompasy, chorągiewki sygnalizacyjne i sprzęt biwakowy.

Rozporządzamy z zasady 45-minutową lekcją, co wraz z przerwami da nam 60 minut. Na takiej lekcji możemy przeprowadzić najprostsze formy gier w mieście lub niedaleko poza miastem.

Często będziemy mogli na gry terenowe przeznaczyć więcej czasu, od 90 do 120 minut, w wypadkach:

1. otrzymania zastępstwa w klasie, z którą nauczyciel ma ćwiczenia cielesne przed lub po zastępstwie;
2. nauczania przez nauczyciela wychowania fizycznego przedmiotu innego, z którym możliwa jest korelacja, a mianowicie: przyrody, geografii, śpiewu, fizyki.

Wtedy część początkową i końcową całego dwugodzinnego okresu poświęca się na gry terenowe, środkową — na lekcję danego przedmiotu, przeprowadzoną częściowo w formie praktycznej także przy pomocy gier terenowych;

3. porozumienia się z drugim nauczycielem, uczącym w godzinie poprzedzającej lub następującej wyżej wymienionych korelacyjnych przedmiotów.

Fakt obecności drugiego nauczyciela(lki) ułatwi ogromnie organizację i dlatego należy nawet dążyć do wyjścia na gry terenowe z dwoma klasami, ale również z dwoma nauczycielami(kami).

Możemy ułatwić sobie prowadzenie ćwiczeń, przygotowując przy pomocy klas młodszych pewną grę przeznaczoną dla klas starszych i odwrotnie. Może także grę przygotować nauczyciel inny z inną klasą.

Powyższe uwagi w wielu punktach zastosować można do potrzeb organizacji młodzieży. Należy dodać tylko dla organizacji jedną generalną uwagę. Zrealizowanie programu gier i ćwiczeń terenowych będzie zależało przede wszystkim od zrozumienia ich przez kierowników i instruktorów organizacji.

Zrozumienie to nastąpi z chwilą przeszkolenia ich w tej dziedzinie pracy. Należy więc w programie szkoleniowym swych instruktorów przewidzieć pozycje przeznaczone na gry terenowe. Należy urządzić dla nich specjalne kursy. Mogą być one dwójakiego rodzaju:

1. kurs jednorazowy podczas lata na obozie (1—2 tygodni),
2. kurs w mieście (najlepiej w październiku lub kwietniu) rozłożony w ciągu miesiąca na godziny wieczorowe i niedziele (święta).

Dobrze jest na kursy takie wykorzystać wakacje Bożego Narodzenia (połączyć z kursem narciarskim) oraz Wielkanocy (połączyć z grami sportowymi). Często spotykanym w różnych organizacjach jest fakt, że gry i ćwiczenia terenowe traktuje się jako jakiś dodatek do programu pracy. Piśze się i mówi o harcach terenowych jako o formie odpoczynku lub ożywienia zajęć w organizacji. Jest to zupełne niezrozumienie zakresu gier i ćwiczeń terenowych, jest to nieświadome pomniejszenie ich wartości.

Taki stosunek grozi zaprzepaszczeniem celów i dążeń, jakie chcielibyśmy osiągnąć za pośrednictwem gier terenowych. Aby spełnić swe zadanie, muszą one być uprawiane na równi z innymi działaniami pracy organizacyjnej. Muszą być istotną częścią składową programu wyszkoleniowego danej organizacji.

XII. Program kursów gier i ćwiczeń terenowych.

KURS W MIEŚCIE

Czas: Kurs przeprowadzamy najlepiej w okresie od 1. IV. do 15. V. lub od 1. IX. do 17. X. Kurs trwa 1¹/₂ miesiąca.

Dnie zużywane na zajęcia: soboty (od godz. 18—21), niedziele i święta (godziny ranne a czasami i popołudniowe).

Wiek kandydatów: od 16—19 lat. Liczba od 20—40.

Charakterystyka kandydatów: Element wodzowski, narzucający się w grach lub wysuwający przez zespół. Jednostki ambitne, sprawne fizycznie, lubiące zajęcia w terenie, posiadające wyższe wartości duchowe w porównaniu z ogółem ćwiczących. Często będą to jednostki trudne w prowadzeniu, niespokojne, przeciwstawiające się, wiecznie czynne, nie znoszące siedzenia. Z drugiej strony mogą to być stateczni, rozważni, twardzi, zamknięci w sobie chłopcy, wybijający się inteligencją ponad otoczenie, patrzący trochę z góry na współkolegów. Jednak w stosunku do nich uczynni, bliscy im chętnym udzielaniem pomocy, lubiani przez ogół.

Miejsce (budynek), podstawa kursu — winno być położone na krańcu miasta od strony terenu najbardziej nadającego się do harców terenowych, a więc bardzo urozmaiconego pod względem formy krajobrazu i możliwie pokrytego lasami, zagajami, posiadającego rzeczkę lub jezioro. Budynek ten ma służyć jedynie jako punkt zbiórki; schronienie w razie deszczu; miejsce omówień i pogadań, wprowadzających w teorię gier a dokonywanych w związku z przeprowadzonymi ćwiczeniami.

Instruktorzy: Kierownikiem kursu winien być instruktor, który posiada doświadczenie w zakresie praktycznego stosowania gier i ćwiczeń terenowych, który zgłębił literaturę tego przedmiotu, który zna doskonale niniejszy podręcznik. Pomocnikami jego są mniej doświadczeni instruktorzy (najmniej dwóch, na 20—40 uczestników), jednak mający poza sobą pracę w terenie. Korzystnie jest, jeżeli jeden z nich jest dobrym terenoznawcą, drugi zaś sygnalistą. Ci

Schemat programu kursu gler

G o d

	18	19	20	21
1	Sobota Organizacja kursu Wstępne słowo o wartościach gier i ćw. ter.	Gry: poszukiwawcze Nr 1, 2 obserwacyjne Nr 1 podchody Nr 8		Cwiczenia terenoznawcze (kompas, mapa)
	Niedziela			
2	Sobota Cwiczenia z sygnaliz. Nr 1	Patrolowanie Nr 2 Terenoznawcza Nr 14		Cwicz. tereno- znawcze z busołą (kąty kierunkowe)
	Niedziela			
3	Sobota Zwiad Nr 6 i 11	Podchody Nr 13		Metodyka g. i ćw. ter.
	Niedziela			
4	Sobota	Cwiczenia nocne: początek o godz. 20, koniec o 23. Terenoznawcza Nr 13 zakończone grą wojenną Nr 5		
	Niedziela			
5	Sobota Cwicz. z sygn. Nr 3, 4, 5, 6, 7	Tropienie Nr 11		Terenoznawcza Nr 17
	Niedziela	Całodzienna wycieczka Na początku wycieczki: Szukanie skarbu Nr 3 (długość		
6	Sobota Metodyka g. i ćw. ter.	Instruowanie: Jeden z zastępów przygotowuje dla innych: Terenozn. Nr 10. Tropienie Nr 14		
	Niedziela			
7	Sobota	Instruowanie: Gra nocna — patrolowanie Nr 4		
	Niedziela	Gra terenoznawcza Nr 20. Zakończenie kursu ogniskiem		

U w a g a : Poza pracami na kursie — uczestnicy winni wykonać prace

i ćwiczeń terenowych w młęście.

z i n y

8	9	10	11	12
Podchody Nr 9 w połączeniu z tropieniem Nr 7		Terenoznawcze Nr. 2, 3, 5	Szukanie skarbów Nr 2 lub Nr 3	
Terenoznawcze Nr 12 i 16		Bieg harcerski — kombinacja Nr 1, 2, 3		
Terenoznawcza Nr 11 w połączeniu z wywiadem Nr 14			Pomiary Nr 1, 5, 6, 7 w rezerwie: Pierwsza pomoc Nr 11	
B i e g h a r c e r s k i N r 7				
z b i w a k o w a n i e m (str. 167) trasy 5 klm). Po obiedzie: Łączność Nr 7 i 9				
S z u k a n i e s k a r b ó w N r 8 w p o ł ą c z e n i u z e z w i a d e m N r 10 i 15				

w domu z zakresu: terenoznawstwa, sygnalizacji, pierwszej pomocy itp.

dwaj pomocnicy pełnią z zasady obowiązki przywódców dwóch drużyn kursowych (10—20 uczestników). Poza tym kurs rozbijamy jeszcze na cztery zespoły (zastępy po 5—10 uczestników), przydzielając na kierowników tych małych grup chłopców wybranych przez uczestników lub wyznaczonych przez komendanta kursu, zdradzających największe wyrobienie i doświadczenie terenowe obok pewnego przygotowania technicznego z zakresu terenoznawstwa, łączności itp.

Najlepiej byłoby dla przebiegu i rezultatów kursu, aby kierownikami małych zespołów (zastępów) byli już wytrawni instruktorzy gier i ćwiczeń terenowych.

Równoległe z przebiegiem kursu musi dążyć poznanie niniejszej książki przez jego uczestników. Nie wystarczy podanie samego materiału w formie gier przerobionych przez uczestników w terenie. Trzeba ich nauczyć, gdzie i jak należy szukać materiału do pracy. Trzeba ich zachęcić do rozszerzenia swych wiadomości przez przeczytanie metodyki i zasobu gier zawartych w niniejszej książce.

W tym celu przydzielamy do zreferowania każdemu uczestnikowi pewne działy książki. Na przedstawienie wszystkim uczestnikom przeczytanych uwag dajemy referentowi 15 minut czasu przed grą z danego typu. Najpierw należy omówić działy z części teoretycznej, a potem z części szczegółowej.

Po przerobieniu połowy programu kursu żądać opracowania poszczególnych gier w zastosowaniu do danego terenu. Pozwalać na własne pomysły i zmiany. Zwracać tylko uwagę, aby one były celowe i nieskomplikowane. Możliwie jak największa ilość uczestników powinna mieć okazję zorganizowania gry dla innych. W najgorszym razie każdy zastęp powinien przeprowadzić jedną grę dla innych zastępów.

Przez cały czas kursu:

- a) uczestnicy powinni prowadzić dzienniczki-notatki z wykonywanych gier i ćwiczeń;
- b) należy ciągle zmieniać zastępców wodzów poszczególnych zespołów lub w razie istnienia wybranych na początku wodzów mianować innych. W ten sposób możliwie największa ilość uczestników znajdzie się w koniecznej sytuacji dowodzenia i prowadzenia;
- c) wyniki wszystkich (lub większej części) przeprowadzonych gier i ćwiczeń notować na zasadach wybranej punktacji;
- d) ogłosić na końcu zwycięski zastęp, ofiarując mu lub jego kierownikowi praktyczną nagrodę w postaci: kompasów, map, książek itd.

KURS DWUTYGODNIOWY W OBOZIE PODCZAS LATA LUB ZIMY.

Kurs podczas lata ułożyć mniej więcej w ten sam sposób jak w mieście, przeplatając same gry większą ilością ćwiczeń: terenoznawczych, sygnalizacyjnych, pierwszej pomocy, pracami z obozownictwa i pionierki, oraz pływaniami i wioślarzką. Zimą zaś — nauka jazdy na nartach wypełni połowę czasu przeznaczonego na kurs. W obu wypadkach (zimą i latem) wpleść więcej wycieczek łączonych z grami i ćwiczeniami terenowymi, szczególnie: patrolowaniem, zwiadami i wywiadami.

XIII. Okresy rozwojowe młodzieży a gry i ćwiczenia terenowe.

Gry i ćwiczenia terenowe możemy stosować dla młodzieży niezależnie od jej wieku i płci. Będą one upragnione i ciekawe dla 10-letniego chłopca jak również 18-letniego młodzieńca. Będą pociągały i emocjonowały 12-letnie dziewczę i 17-letnią pannę.

Odpowiedzią wszystkim umiejętnościom danego wieku i grupy, o ile zwiążemy grę z zainteresowaniami oraz z nastrojami psychicznymi poszczególnych okresów rozwojowych.

Wiek dzieci w szkole powszechnej (6—12 lat) odpowiada okresom: końcowemu wczesnego dzieciństwa oraz drugiemu dzieciństwu, zwanemu także okresem heroicznym lub obiektywnym. Często jednak w końcowych klasach (5, 6, 7) wkracza w wiek przekory (11—14 lat).

Młodzież gimnazjalna klas 1 i 2 (12—14 lat) nowego typu tkwi jeszcze w okresie heroicznym, klas 3 i 4 (14—16 lat) przeżywa częściowo okres przekory i okres dojrzewania (pokwitania).

Liceum (powyżej lat 16-tu) będzie obejmowało młodzież w okresie pokwitania i w okresie młodzieńczym (harmonizacji).

W okresie końcowym wczesnego dzieciństwa dużą rolę w zabawie odgrywa fantazja. Dziecko przebywa w świecie wyobrażeń, nagina świat zewnętrzny do fantazji. Obok tego pojawiają się: ciekawość, zdolność do naśladowania oraz umiowanie rytmu.

Toteż w klasie trzeciej i czwartej szkoły powszechnej należy przeprowadzać gry terenowe złożone z czynnika ruchu i czynności użytecznej, z wykazaniem największej zwinności i najlepszej orientacji u jednostki. Żywa ciekawość objawiana w tym okresie musi znaleźć ujście w ćwiczeniach spostrzegawczości i pamięci. Do gier tego wieku możemy stosować opowieść, która by przenosiła czynności obecne w świat: fantazji, życia zwierząt i roślin.

Gry będą zbiorowe, pozwalające jednak uzewewnętrznić cechy i zdolności indywidualne młodzieży. Młodzież zorganizujemy w grupy (gromady) po 15—20. Grupy nie będą miały dużej samodzielności: będzie nad nimi bezpośrednio czuwał instruktor.

Okres przekory (lat 11—14) albo heroiczny, to okres niepokoju, awanturniczości oraz naśladownictwa odległych, nieosiągalnych wzorów życia. Obok wspólnych zainteresowań występują przeważające dla danej płci. Chłopca nęci przygoda, stąd pociąg do przestrzeni otwartej, dalszej; ceni siłę, pragnie niebezpieczeństwa, walki, stąd naśladowanie dzikich, organizowanie band i walk. Dziewczynę zajmuje i interesuje świat przyrody oraz czynność: opiekuńcze lub miłosierne, stąd miłość kwiatów, zwierząt, zabawy w gospodarstwo, macierzyństwo, szpital.

Gry więc tego wieku, dla klasy 5, 6 i 7 szkoły powszechnej oraz 1 i 2 klasy szkoły średniej, nabiorą cech walki, ujętej zawsze w przepisy i prawa. Dążenie do przygód znajdzie ujście w: podchodach, zwiadach, zasadzkach, tropieniu i szukaniu skarbów. Ćwiczenia te oparte na obserwacji, orientacji i wnioskowaniu będą naśladować — w opowieści i czynności swej — działalność ludzi: dzielnych, ofiarnych, pracujących dla kultury i dobra społeczności, zdolnych do najwyższych poświęceń dla swego narodu i państwa.

W tym okresie dzielimy klasę na grupy mniejsze (zastępy) od 8—10 osób, mające na czele rówieśników. Grupy otrzymują większą samodzielność. Instruktor tylko omawia grę, wskazuje na cele, jest sędzią i organizatorem.

Okres dojrzewania (przejściowy), między 14—17 rokiem życia, to nie tylko przemiany fizjologiczno-fizyczne, ale również psychiczne.

Występują tutaj obok pewności siebie — trwożliwość, obok zarozumiałości — skromność. Przeważa pozowanie i upodobnianie się do dorosłych, wzmacnia się uczciwość, zawiązują się przyjaźnie. Ideały przyjmują konkretny wyraz w religijności, patriotyzmie, zainteresowaniach społecznych. Niemniej — umysł działa ściśle i samodzielnie.

Gry terenowe dla tego wieku mają założenia całkiem rzeczywiste: przygotowania wojskowego, poznania terenu dla celów turystyczno-etnograficzno-krajoznawczych, pomocy bliźnim, wyszkolenia osobistego dla celów życiowych. Znikają opowieści, zakreśla się konkretne cele praktyczne z pierwiastkami ideałów narodowych, państwowych, społecznych. W szczególności stosujemy: patrolowanie, wywiady, terenoznawstwo, sygnalizację, biegi harcerskie, gry wojenne, harce bojowe, samarytaństwo.

To końcowe nastawienie gier wieku pokwitania zastosujemy także w grach okresu młodzieńczego, rozwijając szerzej zagadnienia i zadania w poszczególnych ćwiczeniach, utrudniając je, wymagając większej dokładności: w wykonaniu, w organizacji i współdziałaniu, oraz żądając często samodzielnej pracy indywidualnej, opartej na inicjatywie, przytomności i szybkiej decyzji.

XIV. Stopniowanie gier i ćwiczeń terenowych.

Zanim przystąpimy do gier terenowych a specjalnie do gier trudniejszych, musimy pamiętać, aby młodzież została zapoznana z podstawowymi wiadomościami, które podczas gry mają być zastosowane. U zaawansowanej młodzieży należy zawsze wiadomości te sprawdzić na wstępie gry i w ten sposób ponownie je utrwalić. Często także będziemy musieli poprawić mylną wiedzę o przedmiocie. Dobrze jest omówić podstawowe lub wymagane wiadomości z zakresu terenoznawstwa, łączności, sygnalizacji, tropienia, samarytanki itp. w formie dyskusji: zapytań i odpowiedzi. Odpowiedź winna być zawsze poparta czynnością, praktycznym wykazaniem posiadanej wiedzy. Starać się, aby wszyscy uczestnicy danej gry przyswoili sobie praktycznie

wiedzę z nią związaną. Zwrócić uwagę specjalnie na słabszych, mniej inteligentnych uczestników.

Przeprowadzenie i nauczenie tak obfitego materiału (patrz dział X) będzie wymagało stopniowania gier i ćwiczeń terenowych. Polegać ono będzie na wiązaniu gier podobnego typu w kolejny szereg następstw. Będziemy dążyli, aby poprzedzająca gra przygotowywała następną, trudniejszą. Zaczniemy od gier najprostszych, jednozadaniowych, od form nie wymagających wielkiego technicznego przygotowania. Stopniowo przejdziemy do ćwiczeń złożonych i bardziej skomplikowanych, wymagających wyższej wiedzy technicznej.

Podana w dziale X klasyfikacja gier jest ułożona w formę stopniowania. Poza tym każda grupa gier podana w części szczegółowej tej książki jest ułożona według stopnia trudności oraz według wieku i wykształcenia młodzieży. Układ taki pozwoli instruktorowi na łatwiejszy i szybszy dobór.

Początkowo będziemy stosować harce terenowe, odbywane wspólnie w jednej grupie pod kierownictwem prowadzącego, z typu: poszukiwawczych, obserwacyjnych, podchodów, tropień, orientacyjnych i mierzeń.

Następnie możemy tworzyć dwie grupy, na których czele stoją sprytniejsi spośród młodzieży, a w końcu dopiero dzielimy na zastępy (do 10 chłopców, dziewcząt), działające samodzielnie po szczegółowym omówieniu gry.

Gdy młodzież żyje się z najbliższymi obszarami, wtedy przechodzimy w teren dalszy, bardziej urozmaicony, i w końcu, nieznany młodzieży, gdzie dajemy gry o założeniach trudniejszych. Początkowe ćwiczenia będziemy stosować na małej powierzchni, a następnie obszar zajęty naszym działaniem będziemy zwiększać. Gdy młodzież nauczy się: posługiwać busolą i czytać mapę, wtedy gry

terenowe powinny być oparte w całej pełni na ćwiczeniach, wymagających użycia i zastosowania tych przyborów, a więc na: zwiadach ze szkicowaniem, walce i patrolowaniu zastępów.

W grupach zgranych i zżytych zastosujemy biegi harcerskie, zaczynając od przeszkód prostych i ogólnie znanych, poprzez przeszkody i czynności rzadziej spotykane w życiu młodzieży, aż do — wymagających współpracy i współdziałania grupy oraz głębszej znajomości danego działu wiedzy. W grach tych wyzyskiwać będziemy zainteresowania indywidualne młodzieży.

W końcu, mając wyrobionych wodzów, przeprowadzimy na dużym obszarze gry wyższego typu między dwoma i więcej drużynami, oddziałami lub klasami, przy pomocy drugiego instruktora.

Każdą grę lub ćwiczenie utrudnimy:

- a) jeżeli grę lub ćwiczenie będziemy wykonywać o zmroku lub w nocy,
- b) jeżeli teren będzie nieznany uczestnikom, lub jeżeli będzie urozmaicony dzięki swej rzeźbie lub pokryciu,
- c) jeżeli gra będzie się odbywała na większym obszarze lub będzie wymagała dłuższego marszu,
- d) jeżeli przystosowanie uczestników do tła i rzeźby będzie właściwe,
- e) jeżeli czas przygotowania, obserwacji i wykonania będzie mały,
- f) jeżeli gęstość czujek, placówek lub patroli działających w terenie będzie większa,
- g) jeżeli działanie będzie przeprowadzane przez pojedyncze osoby lub małe zespoły (dwójki, trójki),
- h) jeżeli ćwiczenie będzie zawierać moment współzawodnictwa — walki między grupami,

- i) jeżeli gra będzie zmuszała do większego wnioskowania i do powzięcia szeregu samodzielnych decyzji,
- j) jeżeli gra będzie kombinacją kilku ćwiczeń, wziętych z różnych działań,
- k) jeżeli wprowadzimy moment zaskoczenia, niespodzianki.

XV. Organizacja.

Udanie się gry terenowej równoznaczne z zadowoleniem uczestników oraz z osiągnięciem celów zakreślonych przez kierownika, zależy od przygotowania i organizacji samej gry.

Przygotowanie gry przez instruktora może być dwojakie:

- a) przez bezpośrednie zetknięcie się z terenem ćwiczeń,
- b) przez opracowanie na podstawie mapy 1 : 100 000.

Pierwszy sposób jest pewniejszy, gdyż umożliwia lepsze przemyślenie gry oraz doskonalsze dostosowanie jej do warunków terenowych. Będziemy go stosować przeważnie.

Z drugiego sposobu skorzystamy tylko w wypadkach szczególnych tj. w grach: terenoznawczych, zwiadowczych i grach wojennych oraz w grach obejmujących większy obszar.

Bezpośrednie zetknięcie się z terenem może spowodować zupełną zmianę założeń gry lub co najmniej zmianę trasy.

Dla przeprowadzenia gier terenowych każdego typu nadaje się najbardziej teren pokryty, o bogatej rzeźbie, a więc: nasze góry, pojezierza i kresy wschodnie. Lasy, zagajniki, zakrzewienia, rozrzu-

cone osady, doliny i zagłębienia wodne, linie komunikacyjne są doskonałymi urozmaicheniami równin, umożliwiającymi przeprowadzenie wszystkich gier. Na terenach otwartych będziemy mogli przeprowadzać pewne rodzaje gier nie wymagające krycia się.

W grach mniejszych, w których określamy granice działalności, powinniśmy zawsze korzystać z linii istniejących w terenie tj.: dróg, brzegów lasu, rzek itp. Nie stosować oznaczenia granic przy pomocy chorągiewek itp. sztucznych przedmiotów.

Im gra jest więcej złożona, tym więcej trzeba w nią włożyć czynności poprzedzających. Należy:

1. Przygotować sprzęt do ćwiczeń: włóczkę, papier, kredę, kompas, mapy, chorągiewki, sprzęt kuchenny lub biwakowy.
2. Opracować trasę, a często nawet wyznaczyć ją w terenie lub oznaczyć granice terenu (co najmniej boczne).
3. Napisać rozkazy, o ile operujemy instrukcjami pisemnymi lub kierujemy zastępy przy pomocy rozkazów zawartych w zamkniętych kopertach. Napisane — skontrolować jeszcze raz przy pomocy mapy, tak aby intencje nasze zgadzały się z naszymi pisanymi instrukcjami. Sprawdzić także czas w nich podawany.
4. Podzielić ćwiczących na grupy po 5—20 osób, przydzielając im przewodników spośród rówieśników mających autorytet w klasie (będą to często zuchy lub harcerze). Nazwać ich można kapitanami, zastępowymi, wodzami.
5. Dać założenie — zadanie do wykonania.
6. Omówić grę w sposób: krótki, jasny i przystępny z kierownikami grup oraz ze wszystkimi jej uczestnikami.

7. Zwrócić uwagę na podstawowe przepisy. Podkreślić zasady obowiązujące w poszczególnych grach, a mianowicie: cierpliwość i ostrożność w przekradaniu. Nieruchomość i zamaskowanie się czujek oraz zasadzek. Spokój wewnętrzny i ciszę zewnętrzną we wszelkich działaniach. Dokładność: obserwacji, orientacji i pomiarów. Częste sprawdzanie marszruty i porównywanie terenu z mapą. Częste sprawdzanie kąta kierunkowego i swego stanowiska w terenie. Czystość szkicu. Ścisłość podziałki. Rzeczowość meldunku (nie zapomnieć o podaniu czasu, miejsca). Skupienie, napięcie woli, aby pewne zjawiska zapamiętać i jak najlepiej wykonać. Ścisłość w badaniu tropów, powzięcie kilku wniosków, wybranie najprawdopodobniejszego. Tłumienie bujnej fantazji. Inteligentne czytanie rozkazów. Staranne zrozumienie ich intencji oraz poszczególnych słów. Utrzymywanie kontaktu wzrokowego między poszczególnymi członami patrolu. Dokładność powtórzenia meldunku ustnego. Szybkość przekazania meldunku do dowódcy wyższego i rozkazu do dowódcy niższego. Powtórzenie ich w myśli. Powolność a dokładność w nadawaniu depesz sygnalizacyjnych. Wybór właściwego tła dla stacji. Uprzejmość i radość przy wykonywaniu dobrych uczynków. Wyczerpanie danych o obiekcie zwiadu lub wywiadu. Organizacja i podział pracy. Współdziałanie. Nastawienie na niespodzianki podczas biegu harcerskiego itp.
8. Przypomnieć o szanowaniu kultur polnych i leśnych.
9. Podać do wiadomości czas lub sygnały zakończenia i zakończenia gry oraz miejsce zbiórki.

W czasie trwania gry lub ćwiczenia instruktor prowadzący je powinien:

1. Obserwować zachowanie się młodzieży, tak właściwe jak i niewłaściwe, ujmując je z punktu widzenia danego terenu i danej gry (podkreślić je w końcowym omówieniu).
2. Błądzące grupy naprowadzić na właściwe tory tak, aby się gra (rozważana od strony uczestników) powiodła. Stanie się to wtedy, gdy poszczególne grupy po pewnych trudnościach i przy nieznacznej pomocy zadanie wykonają.

Dla lepszej kontroli czynności poszczególnych oddziałów instruktor powinien użyć roweru. Zwiększy się: jego ruchliwość, możliwość wglądu oraz naprawy złych posunięć zastępów. Obecność jego w różnych miejscach, przy rozmaitych oddziałach, wzmoże u młodzieży zainteresowanie się grą, spotęguje jej energię i starania, aby gra wypadła pomyślnie.

Po zakończeniu gry:

1. Sprawdzamy w najszybszy sposób obecność. W razie braku kogokolwiek należy zarządzić ponowienie sygnału na zbiórkę, ewentualnie, o ile nieobecność trwa dłużej, rozpocząć poszukiwania.
2. Dowódcy poszczególnych grup zdają na początku krótkie ustne sprawozdania zawierające: zadanie ich, wykonane czynności i uwagi odnośnie do zachowania się swojej grupy oraz poszczególnych jednostek. Przy niektórych grach wyższego stopnia należy żądać meldunku pisemnego, który dobrze jest odczytać.
3. Kierownik ćwiczenia na podstawie założenia i przebiegu gry oraz na zasadzie zaobserwo-

wanych danych i sprawozdań poszczególnych dowódców omawia błędy i zalety, tak aby one dały nowe wartości na przyszłość. Tam gdzie może — chwali, tam gdzie było złe wykonanie, pochodzące z niezrozumienia sprawy — wykazuje, bez wymienienia sprawców. Tam zaś gdzie zło powstało z niekarności — gani imiennie.

4. Po omówieniu i obliczeniu punktacji należy ogłosić wynik gry, kolejność grup lub jednostek. Przy oznaczaniu kolejności unikać określenia: „najgorsza grupa”.

Przy organizacji ważną sprawą będzie wyzyskanie czasu. Trzeba obliczyć z możliwą ścisłością czas trwania gry, biorąc za podstawę czas niezbędny do przebycia drogi oraz czas potrzebny na poszczególne działania. Dorzucić do tego jeszcze 10 — 20 minut na sprawy nieprzewidziane. W wypadku ćwiczeń o określonych czynnościach i założeniach, a ograniczonych dokładnie w czasie, nie wolno przewidywać żadnych minut nadatku. Starać się podczas jednego wymarszu za miasto przerobić szereg ćwiczeń, np.: obserwację i orientację w marszu na drodze, ocenę odległości, szyk patrolowy ubezpieczony, posługiwanie się kompasem i mapą, szkicowanie, wywiad. Powrót powinien się odbywać inną drogą. Trasę obierać tak, aby była obwodem zamkniętym lub łukiem, zbliżającym ćwiczących do punktu wyjścia (miasta, obozu). Nie będziemy wtedy tracić czasu na powrót po skończonych ćwiczeniach. Wyzyskamy w ten sposób w zupełności czas przeznaczony na gry terenowe.

Wobec przyjętej w tej książce ogólnej zasady w walce między grupami, a polegającej na tym, że zwycięża ta grupa, która więcej widzi i słyszy, sama będąc mało widzianą i słyszaną, zbędne są wszel-

kie oznaki bojowe i grupowe. Brak poza tym tych oznak stwarza konieczność poznania swych kolegów z tej samej organizacji (jest to dobrym ćwiczeniem obserwacji i pamięci fizjonomii ludzkiej). W razie zaś gier między dwoma grupami z różnych środowisk, nieznanostwo przeciwnika jest doskonałym jego odróżnieniem od swych przyjaciół, a jednocześnie okazją do zapamiętania charakterystycznych szczegółów danej grupy lub osoby dla wyraźnego jej określenia.

Sędziowanie łączy się w większości gier z kierowaniem. Prowadzący grę jest jednocześnie bezapelacyjnym sędzią. Zwykle trudno zmobilizować większą ilość sędziów. Należy wobec tego tak prowadzić gry, aby czynności i rezultaty wynikające z działania były jednocześnie sądem i oceną. W grach, gdzie tworzymy dwie lub więcej grup, staramy się przede wszystkim dobrać dobrych kometantów, którzy by dawali gwarancję właściwego przewodzenia. Instruktor zaś prowadzący grę jest jedynym sędzią.

W grach dokonywanych na trasach większa ilość sędziów jest bardzo pożądana. Stworzymy ich albo z naszych bezpośrednich współpracowników organizacyjnych, albo z doświadczeńszych kierowników grup. Pociąganie do sędziowania przybocznych i zastępowych jest pożądanie i z innego względu:

1. na ich miejsca wchodzą nowi chłopcy, którzy stają się odpowiedzialni całkowicie za samodzielność i inicjatywę w wodzowaniu;
2. pełniący funkcję sędziów mają okazję do praktyki organizowania i przeprowadzenia gier.

W obydwu wypadkach wyrabiamy młodzież dla celów organizacyjnych.

Elementarnych zasad zachowania się podczas gier terenowych: krycia się, wyzyskania terenu, orien-

tacji, podejścia, ciszy, nie należy prowadzić jako ćwiczeń oderwanych i odrębnych. Nie wolno na nie poświęcać specjalnego czasu. Sprawność i doskonałość przychodzi sama, przez szereg doświadczeń uzyskanych w wielu grach, w których wyżej wymienione umiejętności stają się niezbędnymi, gdyż od nich zależy wygrana jednostki lub grupy. Kompromitacja jest najlepszą metodą nauki tych podstawowych, terenowych umiejętności. Należy jednak korzystać z każdej sposobności: przy założeniu i w czasie gry oraz podczas końcowego omówienia, aby wskazywać, zgodnie z doświadczeniami, rodzajem terenu i przebiegiem gry, na dobre i złe wykonanie podstawowych czynności terenowych.

Ażeby młodzież wyniosła z gier terenowych jak największą korzyść, musi każda jednostka posiadać jako swoją własność: kompas z podziałką, mapę swej okolicy w skali 1 : 100 000, blok-notes kratkowany lub zeszyt, linijkę centymetrową i gumę. Nie są to bynajmniej jakieś nadzwyczajne żądania. Na wydatek ten może sobie pozwolić większość młodzieży.

Dla uprawiania harców terenowych winny być zestawione grupy: stałe, dobrze zżyte, zgrane, złożone z bliskich sobie rówieśników, ze stałym wodzem na czele. Takie grupy wytwarzają lepszą atmosferę pracy, działają ze zwiększoną ambicją grupową i osiągają szybciej lepsze wyniki, podciągając jednocześnie inne zespoły.

W wypadku jednak, gdy powstają wzajemne niechęci, pożądane są zmiany przez przemieszczenie grup. Dobrze jest także w takich wypadkach przerwać współzawodnictwo lub przeprowadzić ćwiczenia z zupełnie obcą grupą, w stosunku do której dotychczas walczące zespoły stanowiłyby jedność.

XVI. Punktacja — Zwycięstwo.

Nie zawsze będziemy punktować i określać zwycięstwo. Zwykle wystarczy nam samo ćwiczenie. Jednak dla młodzieży walka i rezultat jej nie są obojętne. Ocena i zwycięstwo są dla niej bodźcem zachęcającym i zmuszającym do jak najlepszego wykonania zadania. Z drugiej strony punktacja dla kierownika będzie pomocą w określeniu lepszych i gorszych jednostek, będzie szybszym sprawdzianem stanu wyszkolenia jego wychowanków. I dlatego znajomość sposobu punktacji jest instruktorowi potrzebna.

Punktacja winna być jawną, o skali znanej wszystkim uczestnikom gry, nawet razem z nimi obliczaną. Dzięki tej jawności oceny uzyskujemy najwyższą sprawiedliwość i ogólne zadowolenie.

Mamy różne rodzaje punktacji. Najczęściej używane są trzy sposoby.

Pierwszy sposób polega na ogólnym wrażeniu, określeniu „na oko”. O pierwszeństwie wykonanych prac decydujemy przez bezpośrednie porównanie. Sposób ten można stosować przy grach prostych. Drugi — na punktacji poszczególnych czynności, które oceniamy przy pomocy użycia skali od 1 do 10 punktów. Trzeci sposób, używany często w ocenie biegów harcerskich i wszędzie tam, gdzie mamy kilka grup współzawodniczących, wykonywających szereg ćwiczeń — oparty jest na punktacji kolejnej, w zależności od ilości grup. Jest to punktacja porównawcza, może najbardziej sprawiedliwa. Dla przykładu podaję ją, punktując bieg harcerski.

Np. mamy ocenić pierwszeństwo grupy (zastępu) w biegu harcerskim, składającym się z następujących ćwiczeń:

1. rozpalenie ogniska,
2. upieczenie ziemniaków,

3. znalezienie i odczytanie ukrytego szyfru,
4. oznaczenie stron świata,
5. przeprawa przez strumień (zdjęcie butów, włożenie ich).

Punktujemy każde ćwiczenie osobno. Najwyższą oceną będzie cyfra, wyrażająca ilość grup, biorących udział w zawodach. W wypadku 6 grup maksimum wynosi 6 punktów. Druga grupa z kolei otrzymuje 5 punktów, trzecia — 4, czwarta — 3, piąta — 2, szósta — 1. Za niewykonanie czynności — 0 punktów.

Aby ocena była bardziej sprawiedliwa i nie opierała się na powierzchownym poglądzie kierownika, należy rozbić dane ćwiczenie na szereg czynności, które punktujemy oddzielnie. Sumując zaś następnie poszczególne punkty, otrzymujemy dokładniejszą ocenę danego ćwiczenia.

Np. z biegu harcerskiego, podanego powyżej, rozpatrzmy ćwiczenie trzecie: znalezienie i odczytanie ukrytego szyfru. Możemy to działanie rozbić na czynności: czas znalezienia, dokładność odczytania, czas odczytania, organizacja i współdziałanie grupy. Schematycznie ocena ta będzie wyglądała następująco:

Nazwa grupy	Czas znalezienia	Dokładność odczytania	Czas odczytania	Organizacja i współdziałanie	Suma punktów
A	2	4	3	3	12
B	0	0	0	0	0
C	5	5	2	4	16
D	6	6	6	6	24
E	4	6	5	1	16
F	1	3	2	2	8

Mogą być w tym stopniowaniu przeskoki, zależne od poziomu wykonania, np. czas znalezienia grup D, C i E mógł wynosić 12, 13, 14 minut, a tymczasem grupy A aż 18 minut, grupy F 20 minut i dlatego grupa A otrzymała o dwa punkty mniej od grupy E.

Oceniwszy w ten sposób każde ćwiczenie, możemy wszystkie wyniki zsumować i ustalić kolejność miejsc poszczególnych grup. Przypuśćmy, że punktacja wypadła następująco (patrz schemat poniżej):

Nazwa grupy	Rozpalenie ogniska	Upieczenie ziemniaków	Znalezienie i odczytanie szyfru	Oznaczenie stron świata	Przeprawa przez strumień	Suma ogólna	Miejsce kolejne grupy
A	16	12	12	16	20	76	IV
B	12	4	0	20	20	56	VI
C	8	16	16	20	24	84	III
D	20	24	24	24	24	116	I
E	24	20	16	24	16	100	II
F	16	8	8	16	16	64	V

Trudnym zagadnieniem jest ocena: walk, zwiadów, podchodów, przekradań, w wypadku, gdy mamy współzawodnictwo dwóch lub więcej grup. Walka musi istnieć, nie może się jednak przeradzać w walkę wręcz. Jest to niebezpieczne zarówno dla ubrań jak i dla samych uczestników, którzy łatwo zapominają, że są kolegami i szybko wpadają w nastroje dzielnych wojowników. Aby uniknąć tego niebezpieczeństwa, przyjmujemy w grach tego typu zasadę: zwycięża ten, który więcej widzi i słyszy, nie będąc sam widzianym i słyszany.

O pierwszeństwie rozstrzyga większa ilość spostrzeżonych (zabitych) przeciwników. Przepisy każdej „wojny” będą więc wyglądały następująco: za każdego dostrzeżonego przeciwnika partia przeciwna otrzymuje punkt. Zarobić go może:

1. wartownik lub czujka, zobaczywszy przekradającego się,
2. przekradający się lub podchodzący, ujrawszy źle ukrytą czujkę,
3. szperacze patrolu, którzy spostrzegli przeciwnika.

Jeżeli patrol, szperacz lub czujka ujrzy kilku przeciwników, to otrzymuje ilość punktów w wysokości ilorazu, powstałego z liczby obserwujących jednostek i liczby zaobserwowanych przeciwników.

Aby zapobiec koloryzacji ze strony opowiadających, kierownik ćwiczeń powinien znać stanowiska lub linie marszu obydwóch grup. W razie podchodów i przekradań powinien on pewnym jednostkom ściśle określić teren działania, podzielić cały obszar na odcinki i przydzielać na nie uczestników. Kierownik-sędzia zajmuje takie stanowisko w terenie walki, aby mógł ją w decydującej chwili zobaczyć. Przekradający się i strażujący nie powinni wzajemnie wiedzieć o swym położeniu. Po zakończeniu, przy meldunkach omawianych wspólnie z uczestnikami, łatwo stwierdzić, gdzie jest prawda i rzeczywistość, gdzie zaś wyobraźnia, a częstokroć naciąganie faktów. Na ogół młodzież uczciwie podaje swe spostrzeżenia. Częstsze są pomyłki i przypuszczenia niezgodne z prawdą, powstałe wskutek emocji i trudności spostrzeżenia, niż pochodzące z rozmysłu.

XVII. Rozkład materiału na poszczególne lata oraz klasy szkoły powszechnej i średniej.

Materiał gier i ćwiczeń terenowych, podany w części szczegółowej tej książki, jest obszerny. Nauczyciel nie będzie go mógł przerobić w całości, gdyż nie pozwoli mu na to mała ilość czasu,

przeznaczonego na gry terenowe w szkole, oraz zniskome środki techniczne.

Instruktor jakiegokolwiek organizacji nie będzie w stanie przerobić wszystkich gier, gdyż będzie miał także do wykonania inne prace i zadania.

Musi się więc zdecydować na wybór gier i ćwiczeń terenowych najbardziej typowych dla danego działu i najlepiej odpowiadających danemu wiekowi (klasie).

Gry i ćwiczenia w części szczegółowej tej książki są ułożone według działów, od najprostszych aż do złożonych. Poza tym w każdym dziale są one dobrane i zestawione tak, że najłatwiejsza (dla najmłodszych) gra jest podana na początku, najtrudniejsza zaś (dla starszej młodzieży) na końcu.

W celu zorientowania czytelnika, gry i ćwiczenia terenowe, typowe dla danego działu, są wydrukowane tłustym drukiem w dalej podanym spisie (str. 73).

Dla ułatwienia pracy nauczyciela lub instruktora, posługujących się tym podręcznikiem, podaję rozkład materiału na poszczególne okresy i klasy (str. 71).

Zaznaczam jednak, że jest to schemat, ułożony według moich osobistych doświadczeń, że nie jest on nienaruszalny. Owszem, w zależności od wykształcenia i inteligencji młodzieży, jak również od środowiska, będą zawsze dopuszczalne przesunięcia. Jednak stale trzeba mieć na uwadze zasadę, że młodzież powyżej lat 14 powinna przerabiać gry i ćwiczenia, przygotowujące ją do obrony kraju, zbliżające do życia i oparte na czynnikach: społecznych, krajoznawczych, gospodarczych lub przyrodniczych. Po tym okresie wieku zabawa schodzi na dalszy plan. Uzewnętrznia się zaś: celowość i powagę gry, która ma przygotować ćwiczących do umiejętnego spełnienia obowiązków obywatela-żołnierza.

Rozkład materiału według okresów rozwojowych i klas

Okresy	Klasa	Numer działu i gry ¹⁾
Końcowy wczesnego dziecię- ctwa Lat 8—9	3 szkoły powsz.	I—1; III—1A. 1C; 3; IV—1A. 8A; V—7; VII—2, 6; VIII—1; X—1; XI—1, 8, 9; XIV—1; XV—1.
	4 szkoły powsz.	I—1; II—1; III—1 A, 1 B, 1 C, 2 Aa, 3; IV—1A, 2, 6, 8A, 8B; V—2, 8, 9, 10, 10A, VII—2, 6; VIII—1, 2; X—1, 3, 4; XI—2, 3, 8, 9; XIV—1, 2; XV—1.
Obiektywny Heroiczny Lat 9—12	5 szkoły powsz.	I—2, 3; II—2; III—1D, 2Aa, 2Ab, 2B; IV—1A, 1C, 2, 3, 6, 9, 10, 11; V—1, 3, 4, 5, 10, 10A, 13; VI—1, 2, 4; VII—1, 2, 3, 4; VIII—2, 3, 4, 12, 16, 18A, 18B; IX—1; X—2, 5; XI—2, 3, 7, 8; XIII—od 1—10; XIV—3; XV—1, 2; XVII.
	6 szkoły powsz.	II—2, 3, 4; III—2Ab, 2B; IV—1C, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11; V—1, 3, 4, 6, 6A, 9, 10, 10A, 13, 14; VI—1, 2, 3, 5, 6; VII—1, 3, 4, 5, 7; VIII—3, 4, 5, 9, 10, 12, 16, 18, 18; IX—1, 2; X—1, 2, 5, 6; XI—4, 5, 7; XII—1; XIII— od 1 do 13; XIV—3; XV—1, 2; XVII.
	7 szkoły powsz. i 1 szkoły średn.	II—2, 3, 4, III—2Ab, 2Ac, 2B; IV—3, 4, 5, 7, 9, 11, 12; V—3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19; VI—1, 2, 3, 4, 5; VII—1, 3, 4, 5, 7; VIII—3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 16, 17, 17, 18; IX—2, 3; X—1, 2, 6; XI—4, 5, 6, 7, 9, 10, 11; XII—1, 2; XIII—od 4 do 13; XIV—4; XV—2; XVII.

¹⁾ Działy gier i ćwiczeń terenowych są oznaczone liczbami rzymskimi od 1 do XVII, gry zaś poszczególne każdego działu liczbami arabskimi (patrz str. 73).

Okresy	Klasa	Numer działu i gry
Obiektywny Heroiczny Lat 11—12	2 szkoły średn.	II—2, 3, 4; III—2Ab, 2Ac, 2B; IV—5, 7, 9, 10, 12, 13; V—3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22; VI—1, 2, 3, 5, 6; VII—1, 2, 3, 5, 7; VIII—3, 4, 5, 14, 16, 17, 18, 19; IX—3, 4, 5, 6, 8; X—1, 2, 6, 7, 8, 9; XI—5, 6, 10, 11, 12; XII—2, 3; XIII od 6 do 13; XIV—4, 8; XV—2, 8; XVII.
Dojrzała Przejęciowa Lat 13—16	3 szkoły średn. 4 szkoły średn.	I—4, 5; III—2Ac; IV—4, 5, 12, 13, 14, 15, 16, 17; V—3, 4, 5, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18; VI—3, 5, 7; VII—1, 2, 3, 5, 7; VIII—3, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19; IX—3, 4, 5, 6, 8; X—6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13; XI—11, 13, 14, 15, 16; XII—2, 3, 7, 8, 15, 16; XIII—12, 13, 14, 19; XIV—4, 12, 8; XV—3, 5, 7, 8; XVII. III—2Ac; IV—4, 5, 13, 14, 15, 16, 17; V—9, 11, 16, 17, 18; VI—3, 5, 7; VII—5, 7, 8, 9; VIII—3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 18, 18, 19, 20; IX—4, 5, 7, 8; X—6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18; XI—4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 16; XII—2, 4, 5, 6, 9, 11, 15, 16, 17, 18; XIII—14, 17, 19; XIV—5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15; XV—3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11; XVI. XVII.
Harmonizacyjny Młodzieńczy Lat 16 i wyżej	Liceum	IV—13, 16, 17; V—9, 11, 15, 16, 17, 18; VI—5, 7; VII—5, 7; VIII—3, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18E, 19, 20, 21, 22, 23; IX—4, 5, 7, 8; X—7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18; XI—4, 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 16; XII—2, 4, 5, od 6 do 18; XIII—14, 15, 16, 17, 18; XIV—5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15; XV—3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11; XVI. XVII.

XVIII. Spis gier i ćwiczeń terenowych według działów.

Uwaga: Gry i ćwiczenia terenowe, zaznaczone tłustym drukiem, powinien instruktor-nauczyciel bezwzględnie przerobić z młodzieżą odpowiedniego wieku (klasy). Inne zaś — zależnie od czasu i możliwości technicznych.

I. POSZUKIWAWCZE	81
1. Szukanie przedmiotu przyrodniczego	81
2. Szukanie przedmiotów terenowych	82
3. Poszukiwanie osób zaginionych	82
4. Poszukiwanie tropów	83
5. Poszukiwanie obiektów miejskich	83
II. OBSERWACYJNE	84
1. W marszu	84
2. Na przebywanej drodze	85
3. Ze wzgórza	85
4. Obserwacja niezapowiedziana	86
III. OBSERWACYJNO-PAMIĘCIOWE	86
1. Kim przyrodniczy	86
2. „ terenowy	88
3. „ ustawienia	89
IV. PODCHODY (PODSŁUCHY, PRZEKRADANIE SIĘ, ZASADZKI)	89
1. Szukanie gwizdzącego	89
2. Polowanie na zwierza	89
3. Na pomoc	89
4. Ubezpieczenie	90
5. Podstęp środków lokomocji	90
6. Podstuchy rozmów	91
7. Podstuchy telefonu	91
8. Podchodzenie wartowników	91
9. Podchodzenie obozu	92
10. Wieści ze Zbaraża	93
11. Obrona linii telegraficznej	93
12. Przekradanie się „Peowiaków“	94
13. Przekradanie z przebieraniem się	94
14. Śledzenie	95
15. Walka dwóch partyj	96

16. Goniec	97
17. Zasadzka	97
V. TROPIENIA	98
1. Marsz za śladami ludzi	98
2. " " " ptaków	98
3. Obserwacja i marsz za tropami zwierząt	98
4. Tropienie śladów psa	98
5. " konia z jeźdźcem	98
6. " śladów grupy wystanej	99
7. Ucieczka powstańca	99
8. Odszukiwanie śladów	105
9. Na znakach przyjaciół	106
10. W pogoni za lisem	107
11. Wyprawa arktyczna	108
12. Zdobycie bieguna	108
13. Oblawa	109
14. Różnymi drogami do jednego celu	109
15. Po śladach	110
16. Odnalezienie wywiezionego towaru	111
17. Za tropami zwierzyny	112
18. Po śladach rannego i zbląkanego	114
19. Odnalezienie człowieka, który stracił pamięć	114
20. Historia na piasku	115
21. Historia na śniegu	115
22. Historia prawdziwa	116
VI. OCENIANIE ODLEGŁOŚCI	117
1. Podczas marszu	117
2. Z pewnego punktu	117
3. Obserwacja nieprzyjaciela	118
4. Mierzenie odległości	118
5. Obserwacja ukrytych	119
6. Określenie położenia przy pomocy palców	119
7. Nieprzyjaciel w dużej odległości	119
VII. POMIARY	120
1. Mierzenie szerokości	120
2. Wytyczanie linii	121
3. Wyznaczenie kąta prostego w terenie	122
4. Mierzenie wysokości	123
5. Obliczanie szybkości prądu wody	124
6. Zmierzenie głębokości wody	125
7. Określenie kierunku wiatru	125
8. Obliczanie czasu marszu	126
9. Zdolności obliczania długości drogi	129

VIII. TERENOZNAWCZE (ORIENTACYJNE)	129
1. Wskazanie kierunku	131
2. Ustalenie dokładnego kierunku Pn—Pd przy pomocy zjawisk przyrodniczych	131
3. Ustalenie dokładnego kierunku Pn—Pd przy pomocy przyborów	132
4. Marsz na przełaj według własnego cienia	133
5. Marsz na przełaj według stron świata i punktów terenowych	134
6. Wydobycie utopionego	136
7. Poszukiwanie rozbitków	137
8. Polowanie na foki	137
9. Polowanie na wieloryba	137
10. Obrona portów	137
11. Wyprawa antarktyczna	139
12. Polowanie na lisa	139
13. Zwiad wsi	140
14. Powrót tą samą drogą	141
15. Umiejętność informowania o przebytej drodze	142
16. Marsz według ślepego szkicu	142
17. Marsz według mapy	144
18. Kontrola mapy i marszu	145
19. Kim terenoznawczy	146
20. Dyktando topograficzne	147
21. W marszu po drodze	147
22. Marsz na przełaj według znaków topograficznych	150
23. Tworzenie linii obronnej	153
IX. SZUKANIE SKARBÓW	155
1. Skarb Irokezów	158
2. „ zbójników ”	160
3. Ukryte karabiny „Peowiaków”	161
4. Kłó pierwszy	162
5. Marsze kierunkowe w mieście	163
6. Na ratunek	164
7. Na rozpoznaniu	164
8. Zbieranie wiadomości	165
X. ŁĄCZNOŚĆ	165
1. Służba gońców	166
2. Sygnalizacja wzrokowa i słuchowa w marszu	169
3. Dyktando sygnalizacyjne	172
4. Kim sygnalizacyjny	172
5. Ustawianie znaków	174

6.	Piłka sygnalizacyjna	175
7.	Zbiorowe odczytanie depeszy	175
8.	Elimincja	176
9.	Bieg rozstawny sygnalizacyjny	176
10.	Odczytanie fajnych depesz	177
11.	Indywidualne zawody w odbiorze depeszy	178
12.	Kto prędzej	178
13.	Wyścig łańcucha stacyj sygnalizacyjnych .	180
14.	Podpatrzenie sygnalizacji nieprzyjacielskiej	180
15.	Łowcy słoni	181
16.	Tif, faa	182
17.	Most zerwany, wstrzymać pociąg	183
18.	Zajmowanie stanowisk	184
XI.	DOBRE UCZYNKI. PIERWSZA POMOC W NA- GŁYCH WYPADKACH	186
1.	Zamiecienie podwórz	186
2.	Uprzątnięcie obór	186
3.	Wyczyszczenie psich bud	186
4.	Naprawianie ogrodzeń	186
5.	Zabawienie małych dzieci	186
6.	Wyrównanie drogi	186
7.	Zbudowanie punktów żywnościowych dla ptaków	186
8.	Zbieranie chrabąszczy	186
9.	Zbieranie papierów	186
10.	Przenoszenie chorych	187
11.	Zbieranie rannych z pola bitwy	187
12.	Zbieranie zagazowanych	188
13.	Na ratunek lotnikom	188
14.	Ratowanie płonących	189
15.	Złamanie nogi	189
16.	Katastrofa	190
XII.	PATROLOWANIE I ZWIADY	190
1.	Doskonałość krycia się	194
2.	Zasadzka	194
3.	Najlepszy meldunek	194
4.	Patrole nieprzyjacielskie w terenie	195
5.	Podejście nieprzyjaciela	196
6.	Zwiady linii kolejowych	197
7.	„ dróg bitych	197
8.	„ gruntowych	197
9.	„ ciągnin	198
10.	„ rzek	198
11.	„ mostów	198

12.	Zwiady	promów	198
13.	"	brodów	198
14.	"	bagien	199
15.	"	lasów	199
16.	"	osiedli	199
17.	"	terenu na biwak	199
18.	Zwiad mostu przez nieprzyjacielskie patrole			199

XIII. WYWIADY 200

1.	Wywiad	wsi	201
2.	"	drogi	201
3.	"	lasu	201
4.	"	pól	201
5.	"	kościół	201
6.	"	kuźni	201
7.	"	ruin	201
8.	"	cmentarza	201
9.	"	kapliczek i krzyżów	201
10.	"	targu	201
11.	"	ulicy, parku	202
12.	"	starych budowli pamiątkowych	202
13.	"	starych murów miejskich	202
14.	"	krajoznawczy wsi	202
15.	"	antropologiczny	202
16.	"	etnograficzny	202
17.	"	społeczno-kulturalny	203
18.	"	ekonomiczny	203
19.	"	przyrodniczy	204

XIV. BIEGI HARCERSKIE 206

1.	Bieg	harcerski	219
2.	"	"	219
3.	"	"	219
4.	"	"	220
5.	"	"	220
6.	"	"	220
7.	"	"	221
8.	"	"	indywidualny	221
9.	"	"	(dla ćwików harc.)	221
10.	"	"	(dla ćwików harc.)	222
11.	"	"	(z przyspos. wojsk.)	222
12.	"	"	(na śniegu)	223
13.	"	"	(na wodzie)	223
14.	"	"	(w mieście)	224
15.	"	"	(kolarski)	224

XV. GRY WOJENNE	225
1. Walki rzutne	225
2. Zdobycie chorągiewek	226
3. Przejście szpiegów przez granice	227
4. Patrole nieprzyjacielskie	228
5. Na drogach swego patrolu	228
6. Napad na biwak	229
7. Wymknięcie się z terenu zagrożonego	230
8. Otwarcie drogi, zamkniętej przez nieprzyjaciela	231
9. Strzelanie myśliwskie	233
10. Wiadomości o nieprzyjacielu	235
11. Kilkudniowa wojna	236
XVI. HARCE BOJOWE	240—247
(maskowanie, obrona przeciwlotnicza bierna, użycie maski, elementy natarcia, elementy obrony, karabin, granat).	
XVII. BIWAKOWANIE	247—258
(miejsce na biwak, linia zbiórki, regulamin bezpieczeństwa i porządku, ubezpieczenie biwaku, rozbicie namiotów, flaga narodowa, rozpalenie ognia, budowa: kuchen, szafasów, łóżek itp., zwinięcie biwaku).	

CZĘŚĆ SZCZEGÓŁOWA

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE ELEMENTARNE, MAJĄCE NA CELU FIZYCZNE PRZYSTOSOWANIE SIĘ MŁODZIEŻY DO TERENU.

Stosować je głównie dla młodzieży poniżej lat 14.

I. Poszukiwawcze.

1. Szukanie przedmiotu przyrodniczego w terenie, na określonej powierzchni. Przedmiotem szukanym może być pewien gatunek: drzew, krzewów, kwiatów, owadów (na ziemi lub w wodzie), grzybów. Mogą to być mrowiska, ule na drzewie, gniazda. Stopniujemy: od przedmiotu większego do mniejszego, od przedmiotu łatwo widocznego do przedmiotu zaledwie widzialnego, od pospolitych do rzadkich okazów.

Po ustaleniu wielkości terenu i po omówieniu przepisów, gra zaczyna się na sygnał. Uczestnicy rozchodzą się w dowolnym kierunku. Uczestnik, który dostrzegł szukany okaz przyrodniczy, powinien panować nad swymi radosnymi odruchami. Jego zachowanie nie może zdradzać miejsca szukanego przedmiotu. (Trudna to dla młodzieży sprawa, wymagająca panowania nad sobą. Trzeba w omówieniu podkreślić, że konieczne jest panowanie nad swymi odruchami).

Po spostrzeżeniu szukanego okazu winien uczestnik spokojnie od niego odejść, a po pewnej chwili

usiąść w oznaczonym miejscu (siadać w kolejności przybywania) lub zbliżyć się do stojącego na uboczu instruktora, meldując mu, gdzie się przedmiot znajduje. Pierwszy, który przedmiot znalazł, jest zwycięzcą. W wypadku szukania przedmiotu przyrodniczego przez kilka zastępów zwycięża ten zastęp, którego członkowie zajęli najwięcej pierwszych miejsc.

Dla sprawnych należy zwiększyć ilość szukanych gatunków, dobierać ich różnoimiennność (drzewa, kwiaty, owady, mchy itp.), a jednocześnie ograniczać czas szukania.

Instruktor może kierować szukających, zwłaszcza w wypadku trudności odkrycia żądanego okazu, umówionymi sygnałami: słuchowymi lub wzrokowymi

2. Szukanie przedmiotów terenowych, jak np. mostów, przepustów, drogowskazów, kapliczek, krzyżów przydrożnych, kamieni granicznych, pewnych budynków, granic i przesieków leśnych, skrzyżowań dróg itp. Gra ta musi się odbywać na większych obszarach. Można dać bliższy opis danego obiektu lub tylko drobną wskazówkę dla rozpoznania wśród innych podobnych. Można także żądać dokładnego meldunku o stanie danego obiektu.

3. Poszukiwanie osób zaginionych.

Kierownik ukrywa na pewnej przestrzeni, najlepiej w lesie podszytym, jedną lub więcej osób. Należy stworzyć opowieść o osobach zaginionych w puszczy. Wyprawami ratującymi będą zastępy lub jednostki.

Uwaga odnośnie gier: 1, 2 i 3.

Może to być poszukiwanie indywidualne lub grupowe. Zwycięża ta grupa, która pierwsza zgromadzi się przy danym przedmiocie lub osobie (zwołana przez uczestników grupy umówionymi okrzy-

kami). Za pierwszą uważa się tę grupę, która stała się na miejscu w pełnym składzie.

4. Poszukiwanie tropów.

Na dowolnym obszarze, na którym prowadzący stwierdził obecność naturalnych tropów: zająca, dzika, sarny, żmii, wrony lub innych stworzeń, następuje ich szukanie. Instruktor mniej więcej określa ćwiczącym obszar lub linie śladów. Miejsce lub drogę tropów podają zespoły w meldunku ustnym lub piśmennym, określając ściśle ich położenie. Można także żądać zrobienia szkicu z przebiegu tropu lub przedstawienia rysunków tropów.

5. Poszukiwanie obiektów miejskich.

Instruktor podaje opis lub przedstawia rysunek frontu:

- a) instytucji miejskiej, państwowej lub społecznej,
- b) starego, ciekawego domu,
- c) kamienicy itp.

Ogranicza ulicami obszar, w którym znajduje się dany obiekt (lub ich szereg). Zastępy wychodzą na miasto równocześnie, organizując samodzielne poszukiwania przez podział zastępów na małe grupki. Zwycięża ten zastęp, który przybędzie w całości do wyznaczonego punktu (musi więc on zorganizować system łączności między swymi poszczególnymi grupkami, pracującymi w rozproszeniu), dostarczając ścisłych danych o danym obiekcie: „Gdzie się znajduje. Nr domu i dane o właścicielu. Sklepy domu itp.” W wypadku, gdy obiekt przedstawia wartość zabytkową lub społeczno-państwową, żądać: opisu, historii jego lub znajomości spraw i zagadnień, jakie są z nim związane.

A. Odmianą będzie odszukanie pewnego domu i jego wywiad na podstawie naturalnego znaku, jaki na nim istnieje, lub znaku specjalnie przez instruk-

tora zamieszczonego (wywieszony płaszcz na określonym balkonie lub chorągiewka biała w pewnym oknie itp.). Zadaniem wtórnym może być odrysowanie fasady domu.

B. Odmianą drugą będzie poszukiwanie sklepu na podstawie określenia jakiegoś jego szczegółu. Do ćwiczenia tego możemy dodać grę obserwacyjno-pamięciową (kima sklepowego). W takim wypadku musi znajdować się w pobliżu sklepu jeden z instruktorów, który by dopilnował czasu patrzenia na wystawę oraz uniemożliwił notowanie w czasie patrzenia. Po odejściu zastęp odtwarza, bez ograniczenia czasu, przedmioty leżące na wystawie i ich rozmieszczenie. Jednocześnie podaje wywiad o sklepie z uwzględnieniem spraw rodzimego przemysłu i handlu.

II. Obserwacyjne.

1. W marszu.

Instruktor zapowiada, że trzeba obserwować: a) punkty i przedmioty przy drodze, b) wszystko to, co się dzieje na drodze lub obok niej. Od czasu do czasu zadaje pytania w rodzaju: Ile przeszło kobiet? Jak były ubrane? Co wieźli na wozie? Ile krów się pasło? Jakiej marki był samochód? Jaki miał numer? Ile wagonów miał pociąg? Co robił dróżnik na przejeździe? Ile było drzew nad wodą? Jakie gatunki? Jaki minęliśmy znak, regulujący ruch (na drodze lub torze)?

Jest to obserwacja łatwiejsza, polegająca na narzucaniu młodzieży kierunku uwagi. Pytania powyższe należy zadawać natychmiast po przejściu danego zjawiska. Przed odpowiedzią nie pozwalać się oglądać (uczciwość w grze). Po odpowiedzi pozwolić na porównanie obserwacji z rzeczywisto-

ścią. Ustalić, kto najlepiej zaobserwował. Utrudnieniem gry będzie zaskoczenie młodzieży pytaniem, bez poprzedniego zwrócenia uwagi na przedmiot obserwacji.

2. Na przebywanej drodze.

Nauczyciel rzuca zapowiedź: „Patrzcie na wszystko (w pierwszych ćwiczeniach — na małych odcinkach samej drogi, później — na większych oraz na terenie przyległym). Stwierdzimy, kto zapamięta najwięcej faktów”. Sam stara się zapamiętać szczegóły, jak np.: dokładniejsze określenie maści konia, gatunek drzewa, krzewu, kwiatu, popsucie drogi, rodzaj mostku, ile szło krów. Po przebyciu wyznaczonego odcinka wszyscy siadają i opowiadają, co widzieli. Najlepszych obserwatorów należy wyróżnić, a jednocześnie wykazać, że i oni wielu rzeczy nie widzieli. Ta uwaga pobudzi na przyszłość do szerszej i głębszej obserwacji. Można robić zawody grupami. Utrudnimy to ćwiczenie wtedy, gdy będziemy wymagać spostrzeżeń coraz bardziej szczegółowych. Można wprowadzić notowanie zauważonych zjawisk.

W wypadku gry zastępami — zastępy przedkładają krótki a ścisły meldunek na piśmie, opracowany wspólnie.

3. Ze wzgórza.

Zatrzymujemy klasę na wzniesieniu, z którego mamy rozległy a urozmaicony widok. Nauczyciel zadaje pytanie: Gdzie widnieje nasza wioska? Gdzie macie wieżę kościoła? Co to za kościół? Gdzie jest starostwo? Gdzie wasze własne domy? Dokąd prowadzi droga? Kto widzi owce, krowy, kobietę kopiącą ziemniaki, itp.

Młodzież starsza powinna także określać:

a) położenie danego przedmiotu w stosunku do stron świata,

b) odległość danego przedmiotu od stanowiska obserwacyjnego.

Można także zażądać rysunku — szkicu, wykonanego przy pomocy znaków umówionych.

4. Obserwacja niezapowiedziana.

Po wyjściu za miasto instruktor poleca opisać na kartkach np.: część przebytej drogi, ulicy, oglądany podczas marszu sad, most itp.

Ocena następuje jawnie przy udziale dzieci. Za każdą dobrze zauważoną rzecz stawia się punkt. Największa ilość punktów rozstrzyga o pierwszeństwie. Prowadzący grę powinien nieznacznie zanotować szczegóły danego obiektu.

III. Obserwacyjno-pamięciowe.

1. Kim przyrodniczy.

A. Nauczyciel rozkłada na płaszczu szereg gatunków liści, kwiatów, grzybów, lub umieszcza w pudełku schwyte owady, jaszczurki, żaby itp. Dzieci tworzą koło i przyglądają się okazom w ciągu określonego czasu, starając się zapamiętać jak najwięcej okazów i ich szczegółów. Na sygnał prowadzącego rozbiega się młodzież we wszystkie strony na odległość do 40 m, siada i samodzielnie stara się zanotować w zeszytach maksimum widzianych gatunków, nazywając je właściwie. Po pewnym czasie — na nowy sygnał — młodzież robi zbiórkę. Instruktor zbiera kartki i znów wspólnie z młodzieżą ocenia wyniki. Za każdy brakujący, nie zanotowany lub źle nazwany okaz daje punkt ujemny. Minimum punktów ujemnych wskazuje zwycięzcę. Należy dążyć do ustalenia kilku zwycięzców. Możliwie nie wymieniać najgorszych.

Utrudniamy grę przez:

- a) zmniejszanie czasu obserwacji,
- b) zmniejszanie czasu notowania,
- c) zwiększanie liczby okazów,
- d) różnogatunkowość ich,
- e) przystosowanie do tła, na którym leżą,
- f) drobność ich.

Podkreślić należy samodzielność w grze i notowaniu. W razie zauważenia „ściągnięcia” należy daną jednostkę wyłączyć z gry.

B. Wyższa forma tej gry będzie polegała na przyniesieniu obserwowanych gatunków z terenu (rośliny lub owady muszą się znajdować w najbliższej okolicy). Czas skończenia szukania należy ogłosić gwizdkiem lub trąbką.

C. Kima przyrodniczego można urozmaicić przez pełzanie, żądając cichego podejścia do rozłożonych okazów, takiego, jak podejście myśliwego do zwierzyny. Mogą tutaj współzawodniczyć kolejno grupy (gromady lub zastępy), które wspólnie opracowują raport o widzianych okazach.

D. Utrudnieniem dalszym będą wartownicy, których wystawiamy w terenie łatwiejszym do podejścia na rogach kwadratu 20×20 lub 10×10 kroków. W środku tego kwadratu umieszczamy szereg okazów przyrodniczych lub innych przedmiotów. Wartownicy mają zawiązane oczy i starają się słuchem uchwycić kierunek skradających się. Nauczyciel obserwuje podchodzących oraz wyłącza z gry źle podkradającego się, a wskazanego dobrze przez wartownika. Zwycięza ten, który niewykryty słuchowo przez wartownika poda największą ilość dobrze zaobserwowanych przedmiotów. Jest to już gra podsłuchowa, podchód, a jednocześnie obserwacyjno-pamięciowa.

2. Kim terenowy.

A. Ustawiamy grających w odległości 5 do 10 kroków od siebie i wyznaczamy do obserwacji odcinek pewnego terenu lub tylko bardziej złożony przedmiot terenowy. Dajemy im czas (2 — 10 minut, zależnie od terenu i wieku grających) na obserwację. Po upływie określonego czasu obserwacji obserwujący wykonują w tył zwrot, biegną lub wykonują kilka koziołków czy innych ruchów zabawowych, aby w końcu usiąść i rzucić na papier widziany teren w postaci:

- a) opisu (dla najmłodszych),
- b) dowolnego rysunku lub znaków topograficznych (koniec szkoły powszechnej i początek szkoły średniej),
- c) szkicu i znaków typograficznych (starsze klasy gimnazjalne).

Nie wolno się oglądać. Obserwacji powyższych najlepiej dokonywać na wzgórzu, a następnie dla przetrzucenia ich na papier zejść niżej — brak wtedy pokusy odwrócenia się. Czas przedstawienia na papierze obserwowanego terenu należy ograniczyć. Po wykonaniu zadania przez wszystkich — następuje ocena.

B. Inną odmianą będzie obserwacja: dowolnego wycinka ogrodu warzywnego, sadu, pola lub okólnika końskiego, stada krów, podwórza gospodarskiego. Po krótkotrwałej obserwacji odchodzimy od danego obiektu i polecamy dzieciom notować na kartkach: jakie gatunki warzyw znajdowały się w ogrodzie, jakie drzewa owocowe były w sadzie, jakie maści i wielkości koni czy krów widzieliśmy w stadzie, co spostrzeżono na podwórzu lub w polu? Spostrzeżenia te należy wykorzystać do omówienia zjawisk przyrodniczych lub życia i pracy ludzi.

3. Kim ustawienia.

Obserwacja kolejności ustawienia dzieci: w szeregu, rzędzie i innych szykach. Po pewnym czasie, splecionym zabawą ruchową lub marszem, dzieci odtwarzają poprzednią kolejność.

IV. Podchody (podśluchy, przekradanie się, zasadzki).

1. Szukanie gwizdzącego:

- A. siedzącego w miejscu,
- B. zmieniającego miejsce.

Na małym, otwartym terenie wszyscy podsluchujący przewiązują sobie oczy. Na większym lub w nocy — zabawa toczy się bez zawiązywania oczu. Ten wygrywa, kto pierwszy odkryje lub złapie gwizdzącego.

C. 3 grupy, mające gwizdki o różnych tonach, chowają się lub uciekają przed trzema grupami, z których każda goni tylko jeden oddział o pewnym przydzielonym tonie. Grupy uciekające muszą mieć z góry oznaczony czas ucieczki oraz miejsce, gdzie się schowają po ostatnim gwizdzie. Goniący powinni odnaleźć odpowiednią grupę. Po odnalezieniu poszczególne grupy zmieniają role. Dla każdego gwizdzącego należy wyznaczyć początkowo inny kierunek ucieczki, aby nie mylić i nie utrudniać pogoni.

2. Polowanie na zwierza.

Ktoś jest wilkiem, bądź dzikiem, bądź lwem. Wydaje on właściwe danemu zwierzęciu dźwięki i jest ścigany przez resztę.

3. Na pomoc.

Instruktor, rozrzucawszy poszczególne grupy w terenie w odległości słyszalności strzału, ukrywa się w miejscu równo oddalonym od owych grup

i strzela (pistolet lub straszak). Na sygnał ten grupy ruszają na pomoc w kierunku oddanego strzału. Zwycięża ta grupa, która dotrze pierwsza do miejsca ukrycia instruktora.

4. Ubezpieczenie.

Jesteśmy placówką. Na przedpolu mamy 2, 3 lub 4 czujki, rozstawione w zakrytym terenie, nieznanym członkom placówki. W pewnym umówionym czasie czujki strzelają (straszaki, dla starszych mogą być karabiny ze ślepymi nabojami). Na sygnał ten wysyłamy z placówki w kierunku strzałów patrole, każdy w inną stronę, dla zbadania położenia danej czujki i przyniesienia meldunku.

5. Podstuch środków lokomocji.

Ustawiamy młodzież w pewnej odległości (500—1500 m) od: linii kolejowej (wiedzieć, kiedy przejeżdża pociąg), szosy lub drogi, tak, aby ona danych dróg nie widziała, lub, aby o ich istnieniu nie wiedziała.

W wypadku pierwszym będzie chodziło o to: aby przez przyłożenie ucha do ziemi najwcześniej usłyszeć dźwięk jadących środków lokomocji, idących lub rozmawiających ludzi; aby rozróżnić po dźwięku poszczególne środki lokomocji. W wypadku drugim także, aby wywnioskować rodzaj drogi, jej odległość i przebieg.

Często w terenie będziemy mieli okazję spostrzeżenia samolotu na podstawie jego szmeru. Należy nie tylko uchwycić sposobność wykrycia go, ale także nauczyć młodzież kryć się przed nim, wyyskując dany teren. Najlepszym ukryciem będą drzewa, krzewy, domy, płoty; w braku ich należy przystosować się do tła, rzeźby terenu lub zachować nieruchomość.

Powyższe ćwiczenia należy przerabiać w różnych porach dnia i nocy oraz przy różnych warunkach

atmosferycznych, wskazując na wpływ tych czynników przy ocenie odległości.

6. Podstuchy rozmów.

Grupę dzielimy na dwa szeregi, które rozstawiamy — w pozycji leżącej — naprzeciw siebie w odległości 8 — 20 kroków. Jeden szereg (młodzież leży od siebie w odstępach 2 — 8 kroków) podaje ustnie z jednego końca na drugi dowolne zdanie, tak, aby ono zostało dokładnie powtórzone na przeciwległym końcu szeregu. Drugi szereg, leżący naprzeciw w tych samych odstępach, stara się usłyszeć i odtworzyć tę rozmowę. Następnie odwracamy zadania.

7. Podstuchy telefonu.

Podobnie możemy zastosować podstuch rozmowy telefonicznej, przeprowadzonej rzeczywiście przez telefon polowy lub dokonywanej w leśniczówce.

8. Podchodzenie wartowników:

- A. z zawiązanymi oczami („ślepy“ wartownik),
- B. z otwartymi oczami (w terenie gęsto podszytym).

Podchodzenie wykonywamy: przez stąpanie lub pełzanie, pojedynczo lub masowo, w dzień albo w nocy.

Można podchodzić także grupę wartowników lub prześlizgiwać się między dwoma wartownikami, stojącymi w odległości 20 — 30 m.

W wypadku wart „ślepych“ (z zawiązanymi oczami), wskazanie przez nie trafnie kierunku, w którym znajduje się podchodzący, wyklucza ostatniego z gry jako schwyconego. W wypadku warty normalnej, wywołanie imienia i wskazanie miejsca, gdzie się znajduje podkradający — oznacza schwywanie podkradającego się.

9. Podchodzenie obozu (stworzyć opowieść na tle wojen polsko-tatarskich).

Wystawiamy wartowników z połowy uczestników wokół chorągiewki, przedstawiającej punkt środkowy obozu. Wartownicy nie mogą stać bliżej jak o 100 kroków od chorągiewki, a od siebie od 20 do 30 (zależnie od pokrycia terenu). Im teren jest bardziej otwarty, tym odległości między wartownikami muszą być większe. Należy tak rozstawiać wartowników, aby była możliwość przekradnięcia się do obozu (większe zadowolenie młodzieży). Wartownicy nie powinni zmieniać miejsc, muszą oni dobrze ukryć się i wszystko widzieć. Dostrzeżony nieprzyjaciel jest uważany za zabitego. Przekradający się podchodzą do obozu z różnych stron. Wyznaczyć poszczególnym grupom pewne odcinki. W ten sposób po skończeniu gry (należy wyznaczyć czas jej i dać sygnał na zakończenie — najlepiej jeden ostrzegawczy, a po 10 min. drugi, zamykający grę) możemy sprawdzić, czy pewien wartownik rzeczywiście widział danego podchodzącego. Punkt zdobywa dla swej partii:

a) każdy podchodzący, który się przekradł niewidziany,

b) każdy podchodzący, który ujrzał źle ukrytego wartownika,

c) każdy wartownik, który zauważył i rozpoznał podchodzącego. Podchodzący może wykryć kilku wartowników, lub też sam może być widziany przez kilku wartowników.

Podchody te muszą odbywać się w ciszy. Nie powinno być żadnego pościgu, krzyku itp. hałasów. W wypadku obustronnego ujżenia się podchodzący jest wolny, może zmienić miejsce (bez zmiany odcinka) podchodów, a wartownik miejsce swego ukrycia. Spotkania tego nie punktuje się.

10. Wieści ze Zbaraża.

Jedna grupa zamknięta jest w Zbarażu, druga — kozacy i tatarzy — obstawia określony teren wartami. Ze Zbaraża co pewien czas w różnym kierunku wysyłamy postów do króla. Wystannicy mają się przekraść przez linię wartowników. Działanie i punktowanie — jak w grze wyżej wymienionej.

11. Obrona linii telegraficznej.

Terenem ćwiczeń powinna być droga, możliwie kręta, idąca przez las różnego wieku i podszycia.

Jedna partia broni jej, rozstawiając czujki (po dwóch chłopców) wzdłuż drogi co 100—300 m. Czujki zajmują swe stanowiska nie przy drodze, lecz w lesie, w odległości 50 m od drogi. Na samej drodze zaś krążą 2 lub 3 patrole (po trzech chłopców).

Druga partia stara się: wytropić i ominąć rozstawione czujki i patrole oraz dotrzeć do drogi celem zniszczenia linii telegraficznej. Zniszczenie będzie dokonane: o ile na słupach telegraficznych zostaną zawiązane sznurki (w kilku miejscach); albo w dowolnym miejscu, wzdłuż drogi, będzie wykopany rów określonych wymiarów; albo przecięta zostanie nitka, zawieszona tuż nad ziemią, między słupami.

Pilnujący linii telegraficznej mogą podchodzących ścigać. Dotknięcie podchodzącego ręką powoduje wzięcie go do niewoli (schwytany poddaje się rozkazom chwytającego). Podchodzący mogą się bronić tylko ucieczką.

Teren ćwiczeń powinien być ograniczony naturalnymi liniami (najlepiej linie wodne lub linie terenu otwartego), poza które nie wolno podchodzącym wychodzić. Długość pilnowanej drogi powinna najmniej wynosić 1 km. Odległość między poszczególnymi czujkami będzie zależna od pokrycia terenu.

Dużym utrudnieniem, a jednocześnie wielkim urozmaiceniem powyższych gier będzie prowadzenie ich wieczorem lub w nocy (na koloniach i obozach).

Tego typu ćwiczenia są możliwe także w mieście.

12. Przekradanie się P.O.W.-ków:

Terenem gry jest plac miejski, do którego prowadzi kilka ulic i który posiada bramy przechodnie lub jakiegokolwiek inne przejścia, np.: puste place, ogrody, itp. Jedna grupa, tajnych agentów rosyjskich lub niemieckich, obsadza wszystkie znane im przejścia, ukrywając się: w bramach, sklepach lub domach prywatnych i obserwując ulice. Agentów nie może być za dużo. Muszą być przewidziane w obsadzeniu przejść pewne luki, zwłaszcza, gdy na danych punktach istnieje mały ruch lub gdy ulica jest wąska. Peowiaci nie wiedzą o braku agentów na pewnych punktach.

P.O.W.-iaczy z różnych stron miasta chcą się przedostać na plac miejski, gdzie mają oznaczony punkt zborny. Mogą wybierać tajne drogi przez: ogrody, płoty, domy przechodnie itp.; mogą: posługiwać się pojazdami, maskować się przy pomocy innych osób itp.

Niespostrzeżony „peowiak”, przybywający na plac przed skończeniem gry, jak również agent tajny, który spostrzegł i poznał „peowiaka”, uzyskuje punkty.

Zwycięża partia, zdobywająca więcej punktów.

13. Przekradanie z przebieraniem się.

Odmianą, ułatwiającą przekradanie się a utrudniającą chwywanie, będzie możliwość przebierania się „peowiaków”. Gra taka, pełna wrażeń i wymagająca pomysłowości, jest łatwiejsza do przeprowadzenia w organizacjach młodzieży, jakkolwiek doskonale może ją zorganizować nauczyciel także w okre-

sie gier popołudniowych. Ten typ gry da się zastosować także na kolonii i w obozie, gdy już nawiązano serdeczniejsze stosunki z okoliczną ludnością, u której łatwo może młodzież wypożyczyć potrzebną odzież. Celem przekradania może być: plac miejski lub obóz — polana w lesie. Przypilnować, aby młodzież natychmiast zwróciła odzież właścicielom.

Dla przykładu podaję widziane ciekawsze formy przebrania się, tak w mieście jak i na wsi, a mianowicie: żebrak, dama, kobieta wiejska, pastuch z bydłem, woźnica albo pasażer, ukrycie się w wozie ze słomą, robotnik z wózkiem ręcznym, przebranie się za instruktora-sędziego, kominiarz, kumoszki, przyjazd łodzią osób ubranych po wiejsku (obóz nad jeziorem), żyd, ślepiec z psem itp.

14. Śledzenie.

Jedna grupa otrzymuje polecenie wyjścia ze swych domów lub z gmachu szkolnego i dotarcia, klucząc (wiedzą, że będą śledzeni), do pewnego oznaczonego miejsca. Każdy z uczestników tej grupy jest śledzony przez członka grupy przeciwnej (można zastosować i do tej gry przebranie), oczekującego w pobliżu punktu wyjścia grupy pierwszej. Śledzony stara się tak iść (nie wolno biegać), aby zgubić śledzącego i dotrzeć do miejsca narady. Członkowie grupy śledzącej, nie znając tego miejsca, mogą do niego trafić tylko wtedy, jeśli nie zgubią śledzonego. Ograniczyć czas gry. Członkowie grupy śledzonej muszą przybyć na określoną godzinę — spóźnieni są z gry wyłączeni. Śledzący, przyprowadzeni przez spóźnionych śledzonych, spełniają swe zadanie. Grupa pierwsza wygrywa, jeżeli większość jej członków dotrze na miejsce narady bez „opieki”, druga zaś zwycięża wtedy, gdy większość grupy potrafi odszukać miejsce narady przy pomocy

dobrze śledzonych przez siebie osób pierwszej grupy.

15. Walka dwóch partyj.

Dzielimy uczestników na dwie partie, których członkowie nie znają swej wzajemnej przynależności i rozpoznają się jedynie przy pomocy umówionego znaku, w czasie wymawiania pewnego słowa, np. chwytu za dolny guzik marynarki lub wyjęcia chusteczki z kieszeni. Odpowiedź następuje za pośrednictwem również jakiegoś umówionego znaku tajnego (ostatecznie można stosować zwykłe hasło i odzew w formie słów).

Podziału na nieprzyjacielskie partie dokonywa w tajemnicy instruktor, wręczając poszczególnym uczestnikom kartki z oznaczeniem partii (np. partia Julka) i jej znaków umówionych.

Obie partie przekazują sobie list. Mają go oddawać swoim ludziom, rozrzuconym w lesie na pewnym ograniczonym obszarze (obydwie partie na tym samym). Gra polega: na sprycie wydostania znaku przeciwnej partii, na pewnej ostrożności wzajemnej w stosunku do spotkanych osób, które nic o sobie wzajemnie nie wiedzą, a chciałyby poznać współtowarzysza.

W razie odkrycia przeciwnika zabija się go przez zerwanie wstążki, którą nosi każdy uczestnik gry na ramieniu. Zabity pozostaje na miejscu spotkania. Nie wolno mu brać udziału w grze. Ważną rolę odgrywa: zaskoczenie z ukrycia lub podstęp dwóch innych. Sposoby te decydują o rozpoznaniu i spostrzeżeniu znaków czy haseł partii przeciwnej. Gra kończy się na określony sygnał.

Zwycięża ta partia, która: zdobyła nieprzyjacielski list, zabiła więcej przeciwników lub przekazała swój list większej ilości swych członków (każdy członek, który posiadał list partii, notuje na nim

swój znak). Za zabicie swego członka dajemy dwa punkty ujemne (zdarzyć się może, że ktoś próbuje się porozumieć z dowolnym spotkanym znakiem przeciwnej partii, a tymczasem trafia na członka swej partii, który — widząc i znając znak przeciwników — zabija pierwszego przez zerwanie wstążki).

16. Goniec.

Patrol został odcięty przez grupę nieprzyjacielską, maszerującą tą samą drogą. Znajduje się ona między siłą główną a wystanym patrolem. Patrol wysyła gońców do siły głównej z wiadomościami i z zadaniem przekradnięcia się przez grupę nieprzyjacielską. Siłę główną może przedstawiać instruktor lub pewien punkt w terenie. Gońcy mają się przedostać przez ubezpieczenie grupy maszerującej lub wyminąć je.

17. Zasadzka.

Jeden oddział wychodzi naprzód i przygotowuje zasadzkę w wybranym przez się terenie na określonym odcinku drogi. Wybiera on na zasadzkę: rowy pokryte krzakami, zagajniki, podszycie lasu, wieś itp., rozrzucając swoje siły na pewnej przestrzeni. Oddział ten może mieć następujące zadania:

- a) zaatakowanie siły głównej,
- b) pochwycenie straży tylnej, przepuszczenie zaś szpicy i siły głównej.

Drugi oddział, dążąc po tejże drodze marszem ubezpieczonym, stara się odkryć zasadzkę, oraz zabezpiecza się przed zaskoczeniem.

Zwycięża partia z zasadzki, gdy nieodkryta zaatakuje środek głównej siły przeciwnika lub weźmie do niewoli straż tylną; przegrywa, gdy zostanie odkryta i ewentualnie wcześniej zaatakowana od tyłu.

W wypadku wzięcia do niewoli straży tylnej oddział robiący zasadzkę może wyprzedzić bokiem

idącą przed nim grupę nieprzyjacielską i ponownie zaatakować, tym razem — siły główne.

Gra powyższa wymaga już starszych, sprytnych, wyrobionych polowo wodzów. Instruktor sędziuje, a w początkach może dowodzić jednym z oddziałów.

V. Tropienia.

Tropienie po śladach naturalnych.

1. Marsz za zauważonymi na drodze śladami ludzi (odróżnić ślady mężczyzn, kobiet, dzieci), koni (rodzaj chodu — stęp, kłus, galop — i jego kierunek), samochodów, rowerów (kierunek jazdy). Spośród wielu śladów, np. ludzkich, przyjąć jeden i polecić młodzieży tropić go, odnajdując na pewnej przestrzeni dany ślad wśród wielu innych. Nie trwać ciągle przy tym samym śladzie, zmieniać rodzaj, wyprowadzać wnioski.

2. Marsz za śladami ptaków. Gra ta jest łatwa do prowadzenia nad wodami. Starać się stwierdzić, jakiego ptaka ślady odczytujemy.

3. Obserwacja i marsz za tropami zwierząt: saren i dzików, zajęcy, bądź innej dziczyzny (łatwo je odszukać na brzegach rzek i jezior, położonych wśród lasów).

4. Tropienie śladów psa, który idzie ze swym właścicielem (któryś z członków organizacji posiadający psa) po wyznaczonej przez instruktora trasie.

5. Często na wsi będzie możliwe tropienie, podobnie jak psa, konia z jeźdźcem.

W grze 4 i 5 uciekający mogą wykonywać pewne czynności, jak np. zabawa z psem, zeskoczenie z konia, bieg z psem, galop na koniu, prowadzenie

konia itp. Tropiący starają się odczytać powyższe czynności na podstawie zostawionych śladów.

6. Tropienie śladów grupy wystanej. Grupa uciekająca może się rozdzielać na grupki, łączyć, używać wybiegu w formie: marszu tyłem, przechożenia przez strumienie lub marszu ich korytem (nie na dużej przestrzeni, lecz tak, aby tropiący mogli w dość łatwy sposób znaleźć ślad, wyprowadzający ze strumienia).

Uciekający mogą wykonywać różne czynności: rozpalać ognisko, zakopywać coś, zostawiać jakieś listy.

Listy mogą być: z niepełnym tekstem, z oddartą lub opaloną częścią, odbite na bibule, podarte i rozrzucone, szyfrowane, pisane alfabetem Morsego lub atramentem sympatycznym (łatwo zastosować pisanie mlekiem lub cytryną).

Powyższe ćwiczenia udadzą się doskonale na drodze w krótkim czasie po deszczu lub w zimie na śniegu (także poza drogą). Dobrze też wypadają takie gry na plażach nadmorskich mało uczęszczanych. Zimą możemy zastosować odmianę poprzedniej gry w postaci:

7. Ucieczka powstańca. Powstańiec z 63 r., zestany na Syberię, ucieka z miejsca pobytu. Wyślany pościg zdąża po śladach powstańca, starając się jak najprędzej go schwytać. Pościg wyrusza w 10 — 15 minut po ucieczce powstańca. Powstańców może być kilku. O ile powstańcy zostaną schwytani w przeciągu oznaczonego czasu (np. jednej godziny), wtedy przegrywają. Mogą oni w chwili niebezpieczeństwa ukryć się, strzelając w ścigających kulami śnieżnymi. Trafiony członek grupy pościgowej jest zabity. Aby uśmiercić powstańca, trzeba trafić go trzykrotnie.




















W tropieniu, w ogóle, a w szczególności w tropieniu po śladach naturalnych należy stosować następujące zasady:

- a) Szukając tropu i badając go należy patrzeć pod słońce (pod światło) lub w nocy pod księżyc lub w stronę zachodu.
- b) Znalazszy ślad należy zapamiętać jego kształt i znamiona. Nie zaszkodzi bardziej wartościowe ślady odrysować.
- c) Nie zastanawiać się nad elementami tropu. Poznać jego całokształt. Rozpatrzyć zespół tropów. Dopiero wtedy wnioskować.
- d) Wczuć się w położenie tropionego (co ja bym zrobił na jego miejscu).
- e) W razie zgubionego tropu wrócić na ostatnie jego miejsce i stąd zataczając koła o coraz większym promieniu — szukać.
- f) W wypadku tropienia zwierzyny zwracać uwagę na kierunek wiatru (starać się nie tropić z wiatrem).
- g) Na początku tropienia oraz w czasie jego trwania orientować się w terenie oraz oglądać się w tył, aby nie zbłądzić.

Tropienie według śladów sztucznych.

Śladami sztucznymi mogą być:

a) **Znaki indyjskie** (ryc. 1). Mogą one być: rysowane kredą na chodnikach, domach i drzewach; wykonane kijem na ziemi: w marszu na drogach lub na przelaj; układane: z gałęzi, z kamieni, trawy itp. Można także znaczyć kierunek marszu przez nadłamanie gałęzi czy też trawy, ustawiając nadłamaną część w kierunku marszu:

	iść w tym kierunku		poszedł do domu (obozu)
	iść szybko		w tym kier. schowany list
	biegnąć		(cyfra w środku ozn. o ile kroków)
	wrócić z powrotem		podzieliliśmy się i poszliśmy w tych kierunkach
	zła droga (szukaj innej)		niebezpieczeństwo
	posuwaj się ostrożnie		jeniec
	zatrzymaj się (ukrył się tu)		nieprzyjaciel
	woda do przejścia		przyjaciel
	wschód		
	zachód		
	południe		

Ryc. 1.

b) *Papierki* (białe lub barwne), rozrzucone na rozgałęzieniach dróg lub co 50 — 100 metrów. Stosować je można: w grach w terenie wiejskim, miejskim, jak również w grach na śniegu.

c) *Bawełniana lub wełniana przędza*, zawieszana na krzewach, drzewach lub płotach.

d) *Fasola lub mąka*, rozsypywane w miejscach widocznych. Używać jej będziemy w wypadku zaimprovizowanie historii na temat kradzieży.

e) *Znaki szczególne*: podeszwa nabita określoną liczbą gwoździ wojskowych, kalosze lub gumowe pantofle gimnastyczne z nową podeszwą, kijek narciarski z rozszerzoną podwójnie tarczką, sanki, żelazko tropicielskie: w formie śladu dzika lub wilka, przywiązane do buta (może być w kształcie prostokąta), laska specjalnie okuta, belka lub deska

nabita gwoździami, ciągniona od czasu do czasu po ziemi.

f) Ślady krwi, zastąpione czerwonym atramentem.

Pomocą we wszystkich rodzajach tropienia będą listy: zostawiane w dowolnych miejscach; ukryte (zupełnie lub częściowo); położone jawnie, ale za to szyfrowane; zniszczone ogniem, wodą, śniegiem lub podarte; pisane alfabetami umówionymi, atramentami specjalnymi, mlekiem, cytryną, z wstawionym tekstem itp. Szyfry mogą być rozmaite. Podaję kilka przykładów (ryc. 2). Do szyfru zawsze należy dołączyć klucz.

Podczas tropienia należy przestrzegać pewnych prawideł, od których wykonania będzie w dużym stopniu zależało udanie się gry. Są one następujące:

a) Zastępy, jak również poszczególne jednostki nie mogą niszczyć, usuwać lub dotykać znakowania (łatwa zmiana kierunku, np. w strzałce, zrobionej z gałęzi).

b) Przypadkowo naruszone znaki powinny być umieszczone na właściwym miejscu oraz skierowane we właściwym kierunku.

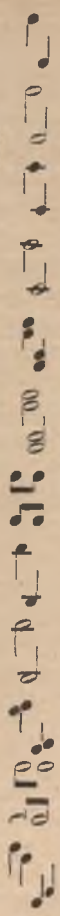
c) List musi być włożony w to samo miejsce, w którym go znaleziono, i w taki sam sposób ukryty. Nie wolno go chować lepiej ani głębiej. Nie należy znalezionego listu wyjmować szybko, trzeba przede wszystkim zobaczyć, jak jest położony.

d) Zniszczyć lub zabrać znaki należy dopiero na końcu. Zadanie to spełnia ostatnia grupa, z którą najczęściej będzie szedł instruktor.

e) Będzie najlepiej dla samej gry i jej wyniku końcowego, gdy znaki przygotuje sam instruktor. O ile to jest niemożliwe, wtedy należy wybrać najgodniejszego zaufania uczestnika, dając mu jednak odpowiednie instrukcje.

A	10	○	-	O	<	I
B	9	⊙	=	P	△	N
C	8	⊕	≡	R	▲	S
D	7	⊗	≡	S	>	T
E	6	⊕		T	▷	R
F	5	⊕		U	▲	U
G	4	○		W	∨	K
H	3	○		Y	∧	C
I	2	○	/	Z	▲	J
J	1	○	/	A	∨	A
K	0	⊙	◇	B	∨	B
L	20	⊙	◇	C	∨	D
Ł	19	○	\	D	∧	E
M	18	⊙	◇	E	∧	F
N	17	⊙	◇	F	∧	G
O	16	⊙	◇	G	<	H
P	15	⊙	+	H	«	L
R	14	⊙	+	I	«	Ł
S	13	⊙	≡	J	>	M
T	12	⊗	≡	K	»	O
U	11	⊙	+	L	»	P
W	30	⊙	†	Ł	K	W
Y	29	⊙	≡	M	≡	Y
Z	28	⊙	≡	N	≡	Z

instrukcja



Ryc. 2.

f) W początkowych okresach ćwiczeń należy robić znaki tylko na ziemi, później jednak należy umieszczać je na przemian: na ziemi, ponad ziemią,

a nawet powyżej linii wzroku (krzaki, płoty, drzewa, domy). Przerzucać także znakowanie z drogi na jej boki.

g) Znaków nie należy umieszczać za często, zawsze jednak stosować je tam, gdzie następują odgałęzienia drogi.

h) Aby uniknąć możliwości umyślnego zacierania śladów przez poprzedników, należy zapowiedzieć, że nastąpi dyskwalifikacja grupy, która szła przed oddziałem nie mogącym odnaleźć tropów wskutek ich zniszczenia. Instruktor, idąc z końcową grupą, zawsze ten fakt może stwierdzić.

i) Należy zawsze wyznaczyć miejsce zbiórki dla zastępów, kończących tropienie.

j) Również zastępy, które zgubiły trop, muszą mieć podane miejsce zbiórki.

k) Nigdy nie wolno wracać zastępom tą samą drogą (niepotrzebne przeszkadzanie innym zastępom).

Uwaga. Należy pamiętać, że szukanie i spostrzeżenie znaków sztucznych jest tylko środkiem, wyprowadzającym młodzież w bliższy lub dalszy teren. Nigdy nie powinny być te czynności jedynym celem. Nie wystarczy znaleźć znak umówiony. Trzeba, aby młodzież umiała patrzeć szerzej i dokładniej na bliski znakowi teren, aby wiedziała, po jakiej drodze dąży, na jakim rodzaju podłoża znak jest zrobiony, jakie okazy przyrodnicze związane są ze znakiem, jaki jest stan i rodzaj przedmiotu terenowego (mostu, drogowskazu, budynku itp.), na którym znak jest zaznaczony. Chodzi o to: aby ćwiczący na skutek prowadzącego

ich znaku sztucznego widzieli przedmioty terenowe, podłóże irzeźbę terenu, aby mogli oni spostrzeżenia pojedyncze zamknąć w kompleksy pojęć, aby młodzież posiadała w pamięci kierunki stron świata i umiała powiązać z nimi szczegóły terenowe. I dlatego w raportach ustnych lub pisemnych z powyższych gier należy żądać ścisłego opisu terenu oraz przedmiotu terenowego z określeniem kierunkowego położenia tego ostatniego wobec większych obiektów terenowych lub też w stosunku do linii marszu.

Na każdy z wyżej (str. 100—102) wymienionych śladów sztucznych podaję przykładowo inną formę gry.

Wstępny ćwiczeniem na wszystkie rodzaje znaków będzie gra nr 7.

8. Odszukiwanie śladów.

Na znanej i zapowiedzianej wszystkim jednostkom czy grupom drodze znakujemy sami lub wysyłamy do znakowania jednego z uczestników. Każdy znak i jego otoczenie lub położenie musi być zanotowany przez wystannika na kartce. Trasa może się ciągnąć na przestrzeni $1\frac{1}{2}$ — $11\frac{1}{2}$ km (początkowo droga powinna być prosta, później — zmieniająca kierunki).

Instruktor lub jego zastępca wysyła po kolei w odstępach 5 — 10 minut poszczególne jednostki lub małe grupki ćwiczących. Każda jednostka (grupa) notuje zauważone znaki z krótkim podaniem otoczenia, uwzględniając: rodzaj terenu, jakość drogi lub przedmiotu terenowego oraz stosunek położenia do innych obiektów w terenie lub stron świata. Gdy droga zmienia kierunek, należy żądać oznacze-

nia go według stron świata. Porównanie notatek daje nie tylko pogląd na umiejętność szukania znaków, ale co ważniejsze, na znajomość samego terenu. Przy ocenie pierwszeństwa decyduje przede wszystkim opis terenu, gdyż znalezienie znaku będzie zazwyczaj dokonane przez wszystkich uczestników gry.

Gry z zakresu tropienia dokonywane na trasie mogą być zorganizowane dwojako: na jednej trasie lub więcej. W wypadku trasy jednej uzyskujemy bezwzględną sprawiedliwość w ocenie, dzięki jednolitości trasy i znaków oraz dzięki tej samej długości trasy. Wadą jednej trasy będzie duże zużycie czasu straconego na przepuszczenie przez trasę kolejno wszystkich zastępów (jest ich często 4—6) idących w odstępach 10—15 minut. System ten będziemy stosować: w wypadku istnienia 2 lub 3 zastępów, w wypadku bezwzględnych zawodów między wszystkimi zastępami (traktowanych jako sprawdzian spostrzegawczości), w wypadku rozporządzania większą ilością czasu.

Tam zaś, gdzie czas mamy ograniczony, gdzie wystarczy współzawodnictwo o słabym napięciu, gdzie mamy większą ilość zastępów — będziemy stosować równocześnie 2—4 trasy, starając się: aby długość ich była możliwie jednakowa, aby ilość znaków zakładanych była równa. Maksymalnie możemy założyć tyle tras, ile jest zastępów (o ile tylko teren i punkt wyjścia na to pozwoli), wydzielając z zastępów po dwóch odpowiedzialniejszych uczestników, których wysyłamy na trasy dla założenia i zrobienia znaków. Trzeba im dać zgodne, jasne i wyczerpujące instrukcje. Zastępy dążą po trasie założonej przez członków obcych zastępów.

9. Na znakach przyjaciół.

W następstwie rzekomego wypadku (np. złamanie ręki i konieczność opatrunku) na wycieczce zo-

stawiono przy chorym dwóch przyjaciół. Trójkę takich możemy zorganizować kilka, idących po jednej lub kilku trasach w odstępach 5 minutowych. Instruktor lub sprytniejszy uczestnik, który pozoruje główny oddział, dąży do pewnego celu, zostawiając znaki w postaci strzałek dla opóźnionej w marszu trójki przyjaciół. Czasami znaki: „zła droga“, „rozdzieliliśmy się“ lub „list“, zmuszające do: wyjęcia mapy, zorientowania się lub posługiwania się punktami określonymi w terenie, urozmaicą i utrudnią grę. Trójki, nie znając celu i drogi, odszukując znaki głównego oddziału, muszą mimo woli poznać teren i zauważać jego szczegóły. Wygrywają te, które w najkrótszym czasie od chwili wymarszu (musi ktoś ten czas notować) przybędą do celu i wykazą znajomość przebytego terenu.

10. W pogoni za lisem.

Gra ta nadaje się szczególnie do uprawiania w zimie na nartach. Uchodzący lis (może być i grupa narciarzy) rozsypuje co pewien czas papierki barwne (z okładek zeszytów), wybierając trasę urozmaiconą, dostosowaną do sił i umiejętności jazdy uczestników. Dla młodzieży dobrze zaprawionej w jeździe na nartach można wybrać trudny teren.

Starać się, aby trasa wyznaczona była obwodem zamkniętym (oszczędność czasu i sił). Psy (jednostki lub sfory), mając wskazany ślad początkowy, ruszają co pewien czas i starają się doścignąć lisa lub dopaść go w jamie.

Możemy także wszystkie sfory wypuścić jednocześnie w 10 — 15 min. po ucieczce lisa. Zwycięża ta sfora, która pierwsza w całości dopadnie lisa w jamie (miejscu ukrycia po 1^{1/2} godzinnej jeździe). W wypadku gdy mamy gromadę uciekających lisów, mogą one rozdzielać się, zmuszając tym samym goniące sfory psów do podziału.

Gdy mamy teren nieuczęszczany, pokryty świeżym śniegiem, wtedy możemy nie stosować rzucania papierków. Tropienie odbywać będziemy za naturalnym tropem nart.

11. Wyprawa arktyczna.

W teren, pokryty śniegiem, wyruszają dwaj chłopcy, ciągnąc sanki wyładowane żywnością, przyborami do gotowania itp. Za nimi w odstępach 15 — 30 minut rusza reszta ekspedycji, starając się według pozostawionych śladów sanek dotrzeć do miejsca biwaku. Gra będzie trudniejsza w czasie lekkiego opadu śnieżnego.

W czasie drogi wystannicy z sankami wykonują szereg czynności, mają różne przygody, np. rozpalają ogień, gotują, jedzą (resztki kostne), polują (ślady pierza i krwi), naprawiają sanki (resztki drzewa), wywracają się im sanki itp.

12. Zdobycie bieguna.

Wystannicy dwóch narodów rywalizujących w odkryciu bieguna zdążają z dwóch stron do określonego w terenie celu (bieguna). Wychodzą oni z jednakowo odległych od bieguna punktów o jednym i tym samym czasie. Mogą być na nartach lub jak w poprzednim wypadku mogą ciągnąć sanki. Za wystannikami zdąża po ich śladach reszta wyprawy, starając się jak najprędzej osiągnąć cel. Wyruszają oni w 10 minut po wyjściu swych przodowników. W drodze na $\frac{1}{4}$ odległości od bieguna następuje nieszczęśliwy wypadek w obydwu patrolach przodujących, który zmusza ich do zatrzymania się. Grupy dążące za patrolami przednimi niosą swoim ratunek (określić prace ratownicze) i dopiero wtedy ruszają na ostateczne zdobycie bieguna, transportując rannych. Grupa, która w całości przybędzie pierwsza do bieguna, zdobywa biegun dla swego państwa.

Gry powyższe mogą być stosowane także dla nieumiejących jeździć na nartach. W lecie można

je ze zmienioną fabułą przeprowadzić w każdym terenie miejskim i wiejskim. Żądając opisu terenu przebytego, czysto fizyczne znaczenie gry rozszerzymy na bardziej celowe.

13. Obława.

Teren (o powierzchni 2—3 km) pokryty, urozmaicony, zamknięty ze wszystkich stron drogami. Świeży opad śnieżny. Jeden zastęp stanowi bolszewicką bandę dywersyjną, która odcięta od granicy kluczy w tym zamkniętym drogami terenie. Na drogi nie wychodzą, gdyż obawiają się zetknięcia z ludźmi i z posterunkami. Cztery inne zastępy stanowią oddziały K. O. P.-u, działające w porozumieniu, ale operujące oddzielnie i badające teren z różnych stron. Banda dywersantów wchodzi na teren obławy w miejscu nieznanym oddziałom K. O. P.-u. Pierwszym zadaniem K. O. P.-u jest znalezienie początkowego tropu bolszewików, a następnie umiejętne zorganizowanie obławy. Banda myli, kluczy, zaciera swe ślady, rozdziela się. Może także robić zasadzki na mniejsze grupy K. O. P.-u, strzelając do nich śnieżkami. Trafienie śnieżką unieszkodliwia jednostkę obustronnie. Ślady stóp bandy dywersyjnej mogą być charakterystyczne. Ślady te winny być przez grupy K. O. P.-u przy pierwszym się z nimi zetknięciu rozpatrzone i zapamiętane.

Gra winna być ograniczona w czasie. Np. w 1^{1/2} godziny należy bandę otoczyć i wystrzelać. W przeciwnym razie pozostali przy życiu członkowie bandy dywersyjnej są wolni. O ile „kopista” lub policjant dotknie ręką członka bandy, wtedy ten ostatni jest wzięty do niewoli.

14. Różnymi drogami do jednego celu.

Grę prowadzimy na większej przestrzeni (od 5 km). Z siedziby naszej 3 drogami (staramy się, aby długość dróg była mniej więcej jednakowa) wy-

syłamy do wsi N przewodników, którzy znaczą drogę barwną przędzą wełny lub bawełny. W 5 — 10 minut po wyjściu przewodników wypuszczamy jednocześnie trzy grupy. Dążą one różnymi drogami za odpowiednimi znakami, starając się osiągnąć jak najszybciej nieznaną im cel.

Drogi można krzyżować, ale wtedy każdy przewodnik musi znaczyć drogę odrębną barwą włóczki, znaną idącemu za nim oddziałowi. Wełnę należy umieszczać: na przedmiotach terenowych, na skrzyżowaniach lub zakrętach dróg, na krzewach lub drzewach, na pograniczu dwóch różnie obsianych pól, na różnym rodzaju terenu. Tropiący winni, przy pomocy właściwego znaku topograficznego lub nazwy stwierdzonego gatunku rośliny, notować sobie miejsce znalezionej wełny.

Instruktor, znając dobrze wszystkie trasy, może się przerzucać z jednej na drugą. Powinien on kontrolować czynności grup i naprowadzać je na dokładne i właściwe ujmowanie gry. Dobrze jest mieć rower dla tych kontrolnych czynności.

15. Po śladach.

Z magazynu wojskowego (w mieście), ze spiżarni (na wsi) lub z magazynu obozu ukradziono w nocy żywność (mąka, fasola itp.). Wywieziono ją wozem albo wyniesiono w workach na plecach. Na szczęście, bez świadomości złodzieja, jeden z worków był pęknięty, tak, że droga ucieczki złodzieja jest widoczna dzięki śladom mąki lub fasoli, wysypującej się od czasu do czasu przez dziurę w worku.

Urozmaiceniem w tej grze mogą i powinny być czynności złodzieja, odgadnięte ze śladów, np.:

- a) oparcie worka (w rzeczywistości oprószenie mąką) o drzewo, płot lub pień,
- b) przewrócenie się złodzieja z workiem,

c) zejście z drogi w krzaki — spłoszony przez kogoś ukrył się.

Grupa lub grupy młodzieży dążą za śladami złodzieja, odczytują jego czynności i w końcu łapią go u celu. Żądać ustnego opisu przebytej drogi.

Wysłannik lub instruktor, przygotowujący ślady, będzie miał sposobność wykazania pomysłowości w przygotowaniu śladów, oddających najrozmaitsze czynności złodzieja. Ułatwi mu pewne czynności teren.

Mąkę należy zabrać w woreczku płóciennym. Fasolę można umieścić w kieszeniach.

Dodatnim czynnikiem w takiej grze będzie dobre upozorowanie kradzieży, tak aby młodzież uwierzyła, że jej naprawdę dokonano. Daję przykład.

16. Odnalezienie wywiezionego towaru.

Pewnego razu w obozie podczas nocy z 2 starszymi chłopcami przewieźliśmy na wypożyczonej furmance cenniejszą żywność do wsi, do sołtysa. Drogi przewozu znaczyliśmy rozsypaną mąką. Gospodarz obozu nic o tej sprawie nie wiedział, toteż rano narobił wielkiego alarmu, że magazyn został okradziony i że widać ślady wozu. Wezwany, zrobiłem bardzo tragiczną minę, zarządziłem zbiórkę i pościg zastępami za śladami wozu, które wkrótce na drodze złączy się z innymi. Była duża trudność z wybraniem właściwego kierunku w punkcie rozgałęzienia się dróg. Położenie jednak się wyjaśniło, gdyż jeden z zastępów stwierdził na mostku (wstrząśnięcie przy wjeździe nań i prawdopodobnie pęknięcie worka) ślady mąki. Zastępy były już na pewnym tropie, co chwila mąka znaczyła drogę złodzieja. Przed wsią poleciłem najlepszemu w tym tropieniu zastępowi, aby stwierdził, nie zwracając uwagi ludności na właściwą swą czynność, czy przypadkiem nasza żywność nie trafiła do któregoś z do-

mów, i aby o wyniku zameldował, nie wchodząc do niego. Po odkryciu domu sołtysa wyjaśniłem chłopcom, że to tylko zainscenizowane ćwiczenie. Rozczarowanie było wielkie. Wiele mądrych i bojowych propozycji, jak zaskoczyć złodzieja i co z nim zrobić, pozostało nieurzeczywistnionymi. Tropienie jednak udało się dzięki pewnej celowości.

17. Za tropami zwierzyny.

Poszczególne grupy lub jednostki są myśliwymi, tropiącymi zwierzynę (niedźwiedź, wilk itp.). Zwierzyna uchodzi, zostawiając szczególny ślad w postaci, np.:

- a) buta nabitego określoną ilością gwoździ,¹⁾
- b) kaloszy lub pantofli o nowej, gumowej podeszwie,
- c) buta z przywiązanym żelazkiem w kształcie śladu niedźwiedzia, wilka lub trójkąta,
- d) rozszerzenia krążka kijka narciarskiego w razie ćwiczenia na nartach,
- e) laski szczególnie obutej lub okutej,
- f) deski z nabitymi gwoździami jako grabi.

Może być stado zwierzyny z jednakowymi lub różnymi śladami. Każda grupa myśliwych tropi jedno „zwierzę” aż do schwycenia go w drodze, jeśli rusza natychmiast za tropem, albo do znalezienia „zwierza” w legowisku, gdy zaczyna tropić po pewnym czasie.

Pościgowe gry w tropieniu możemy kończyć zawsze rzutami do celu

¹⁾ Kiedyś na Wileńszczyźnie, prowadząc na wycieczce samodzielnie działający zastęp kursu instruktorskiego, wpadłem na tropy innego zastępu, który miał w przewadze swej podbite gwoździami buty. Dzięki temu, że rano spadł deszcz, mogłem zastosować na przestrzeni $\frac{1}{2}$ dnia marszu naturalne tropienie, idąc po trasie przeciwnika, odczytując jego czynności z tropów, podchodząc do niego w pewnych łatwiejszych punktach dla obserwacji wzrokowej. Była to jedna z doskonałych gier w tropieniu dla mnie i dla mego zastępu. Warto stwarzać takie okazje.

(przygotowanie do rzutu granatem), używając do tego szyszek, kamieni lub kul śnieżnych. Po dopadnięciu tropionej „zwierzyny” każdy członek zastępu ma prawo do trzech rzutów. Celem może być postać danego zwierzęcia wykonana z tektury w zmniejszeniu lub miejsce zaznaczone na ziemi albo na drzewie. Trafne rzuty zastępu dzielimy przez ilość członków w zastępie, otrzymując średni wynik.

Obok rzutów powinniśmy stosować strzelanie:

- | | | |
|----------------------------|---|-----------------------------------|
| a) z procy | } | zrobionych przez
samą młodzież |
| b) z łuku sportowego | | |
| c) z kuszy | | |
| d) z wiatrówki wojskowej | | |
| e) z broni małokalibrowej. | | |

Może to być strzelanie do tarcz. Lepiej jednak strzelać do figur ustawionych w naturalnych warunkach, w trudniejszych sytuacjach oświetleniowych.

Należy pamiętać, że strzelanie dla młodzieży jest ogromną przyjemnością, a jest także wielką potrzebą z punktu widzenia naszych celów.

Dla młodzieży w wieku heroicznym i przejściowym robienie sprzętu wojennego oraz użycie go w walce terenowej o pierwszeństwo jest przeżyciem tak emocjonalnym i tak pożytecznym, że zapominanie o tym fakcie byłoby karygodnym niedbalstwem wychowawcy. Im wcześniej zaś przejdziemy do strzelań z wiatrówki i broni palnej, tym lepiej. Nie wahajmy się używać strze-

łań dość często nie tylko w tropieniach, ale również i w innych harcach terenowych.

18. Po śladach rannego i zbłąkanego.

Trafiono na ślad zaginionego w postaci śladów krwi.

Opowiedzieć chłopcom o trudnościach, wysiłkach i celach wypraw badawczych: polarnych (gra na śniegu), pustynnych, ewentualnie w lasach dziewiczych (gra zależnie od terenu naturalnego), lub o rannym w walkach o niepodległość. Oddział szukający stara się jak najszybciej dotrzeć do rannego i dać mu pomoc.

Odmianą tej gry może być:

19. Odnalezienie człowieka, który stracił pamięć.

Zastępy tropią człowieka uciekającego, który zapomniał, kim jest. Gubi on różne przedmioty własne. Zastępy tropiące mają przedmioty te odnaleźć i na ich podstawie określić: osobowość, zawód i nazwisko człowieka, który stracił pamięć.

We wszelkich grach z zakresu tropienia odbywanych na trasach można zastosować szkic wzdłuż drogi jako formę raportu z dokonanych czynności. W legendzie jego będziemy żądać wyjaśnień względem wszelkich zjawisk antropogeograficznych, tj. dzieł ludzkich związanych z kulturą rolną, jakością dróg komunikacyjnych, przyrodą itp.

Inną grupę w tropieniu stanowią tzw. „*historie śladów*”. Gry tego typu organizujemy w wypadku istnienia większej przestrzeni, nietkniętej stopami ludzkimi, jak np.: plaża nadmorska, jeziorna, rzeczna lub śnieg. W takim dziewiczym terenie improwizujemy historie przy pomocy naturalnych śladów, które odczytują po kolei poszczególne grupy.

Podczas tego rodzaju gier należy pilnować, aby odczytujący nie chodzili po przygotowanych śladach, lecz obok nich. Podaję przykłady takich „historij śladów”.

20. Historia na piasku:

- a) osoba A przyjeżdża na rowerze;
- b) osoba B wchodzi na teren „historii” z przeciwnej strony;
- c) obydwie osoby spotykają się;
- d) jadący na rowerze zeskakuje;
- e) jedzą cukierki (papierki od cukierków na piasku);
- f) idą razem, jeden z nich prowadzi rower;
- g) w pewnej chwili walka;
- h) rower upada;
- i) jedna z osób ciągnie drugą (zabitą) w najbliższe krzaki lub do wody;
- j) wraca po rower i odjeżdża.

21. Historia na śniegu.

- a) Ślady 3 osób, jadących na nartach (jeżeli ślad wąski — dobry narciarz, szeroki — zły);
- b) różne formy posuwania się:
marsz nieprawidłowy (ślady kijków nie na wysokości mniej więcej środka nart), długi krok (dobra praca kijkiem), bieg (długie odstępy między śladami kijków);
- c) pokrycie się śladów;
- d) rozejście się ze zmianami miejsc (odgadnięcie po śladach w porównaniu z pierwszymi, gdzie pojechał lewoskrzydłowy, środkowy i prawoskrzydłowy);
- e) upadek jednego z narciarzy;
- f) dojazd innych do niego;
- g) transport narciarza, który uległ wypadkowi, itp

Chęć odczytania historii na podstawie śladów zmusza do wnioskowania, wymaga jasnego sądu,

pewnej bystrości myśli. Rzecz dobrze przygotowana jest ciekawym ćwiczeniem. Zwycięza ten z zastępów, który odczyta historię z największym prawdopodobieństwem. Punktujemy osobno za każdą czynność zaznaczoną na piasku.

Tego rodzaju tropienia wymagają od instruktora troszeczkę inicjatywy i pomysłowości, oraz czasu na przygotowanie trasy. Ażeby ją spokojnie przygotować, należy przed powyższym ćwiczeniem wystać grupy ćwiczące w dalszy teren z zadaniem przeprowadzenia innej gry.

22. Historia prawdziwa.

Może się niekiedy zdarzyć, że „historia“ na śniegu lub piasku będzie naturalna; należy ją wtedy wykorzystać.

Miałem sposobność wyzyskać następujące zdarzenie. Prowadziłem obóz harcerski w puszczy Rudawskiej. W pewnym dniu zakupiono cielaka, poćwiartowano go i umieszczono w kotłach, które wstawiono w wodę na brzegu jeziora (chłodnia). Mając zwyczaj rannego wstawiania przed uczestnikami, spostrzegłem, że jeden z kotłów jest przewrócony. Przy bliższym rozpoznaniu stwierdziłem na plaży jeziornej ślady zwierzęcia, które wyciągnęło z kotła ćwiartkę cielaka oraz inne części i uniosło je w pobliskie krzaki. Było wiele śladów postoju i spożycia mięsa.

Zarządziłem przed myciem i śniadaniem tropienie. Historia była mniej więcej dokładnie odczytana przez wszystkich z drużyny. Z wielkim zainteresowaniem wnioskowano i w końcu ustalono po wspólnej naradzie, że był to wilk i że trzeba na niego czatować w przyszłą noc. Wyłynęło stąd nowe ciekawe ćwiczenie, które wykorzystałem. Po kilku dniach nastąpiło rozczarowanie, bo przychwycono wielkiego psa, gospodarującego w magazynie.

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE WYŻSZEGO STOPNIA, BEZPOŚREDNIO PRZYGOTOWUJĄCE MŁODZIEŻ DO OBRONY KRAJU

Stosować je będziemy dla młodzieży powyżej lat 15, niektóre zaś z nich będzie można przeprowadzić także z młodszymi.

VI. Ocenianie odległości.

1. Podczas marszu.

W czasie marszu: na szosie, na drodze lub ulicy każemy oceniać młodzieży odległość w krokach, od stanowiska w danej chwili do poszczególnych przedmiotów: drzew, słupów telegraficznych, skrzyżowania dróg, domów, brzegów lasu itp. Przy określaniu odległości na samej drodze ułatwieniem oceny będzie stała mniej więcej odległość między słupami telegraficznymi lub sadzonymi drzewami. Trudniejsza będzie ocena odległości w bok od drogi.

2. Z pewnego punktu. Tutaj możemy już oceniać większe odległości, nawet kilometrowe (porównać oceny młodzieży z mapą sztabową). Wskazać można na mylność oceny i różną widzialność w związku z postawami obserwowanego człowieka (żołnierza na wojnie): leżącego, pełzającego, kłęczącego, stojącego, biegnącego na wprost nas lub równoległe do nas. Wykazać zalety takich postaw i ruchów z punktu widzenia bezpieczeństwa danego żołnierza, jak również z punktu widzenia człowieka

obserwującego i celności jego strzału. Przerobić to ćwiczenie praktycznie w formie poniższej gry.

3. Obserwacja nieprzyjaciela. Jedna grupa obserwuje drugą, która stara się podejść do obserwujących jak najbliżej: pełzając, kryjąc się za naturalnymi zasłonami, biegnąc itp. (dobrać teren odpowiednio urozmaicony). Kierownik zostaje przy grupie obserwacyjnej, która udziela swych spostrzeżeń i ocenia odległość położenia nieprzyjaciół, np.: N lub A leży w odległości Y kroków. Do biegnącego M mamy Z kroków. Spozstrzeżony nieprzyjaciel, do którego dobrze oceniono odległość, uważany jest za zabitego. Ilość niezauważonych rozstrzyga o zwycięstwie. Czas ćwiczenia ograniczyć.

W grach powyższych należy zwrócić uwagę na zależność oceny odległości: a) od przystosowania osobnika do tła (inaczej się widzi i ocenia na tle nieba, lasu, ziemi, budynku), b) od wpływów oświetlenia i stanu pogody (inna ocena pod słońce, inna ze słońcem; inaczej ocenia się odległość w wilgotnym powietrzu, inaczej — w suchym, gorącym lub podczas deszczu; inaczej o zmroku i w jasny dzień).

Jest tu także sposobność do omówienia maskowania się — upodobnienia się do terenu (tak wobec obserwacji z ziemi jak i z samolotu). Jednak podkreślić, że prócz maskowania musi być w całej pełni zachowana zdolność: obserwacji i oceny odległości dla dobrego ostrzału przeciwnika. Zwrócić uwagę na różnicę ocen odległości w postawach: leżąc, kłęcząc i stojąc.

4. Mierzenie odległości. Należy każdorazowo sprawdzić podawane oceny przy pomocy mierzenia krokami. Kroki liczy się zawsze na jedną nogę np. prawą. Otrzymaną ilość kroków mnoży się przez dwa. Nauczyć młodzież szybkiej zamiany kroków na metry — uzyskujemy względną dokładność przy

wyrobieniu sobie kroku 75 centymetrowego = $\frac{3}{4}$ m (zazwyczaj normalny krok męski). Np. jeśli ilość kroków odmierzonych wynosi 84, to wystarczy podzielić ją przez 4 i pomnożyć przez 3, aby otrzymać ilość metrów. W danym wypadku odległość

$$\frac{84 \cdot 3}{4} = 63.$$

5. **Obserwacja ukrytych.** Umieścić w terenie urozmaiconym (falistym z pokryciem) jedną z grup, najlepiej zastęp. Zamaskować go przy pomocy dostępnych środków terenowych w różnej (od 200—1200 m) odległości od obserwujących (można pozwolić na niewielkie ruchy zamaskowanych na danym miejscu). Wzywać po kolei inne grupy na punkt obserwacyjny. Uczestnicy obserwują przeciwnika w określonym wycinku terenu i oceniają odległość położenia dla skuteczności strzału (granice wycinka określamy przy pomocy punktów terenowych). Czas obserwacji ograniczamy. Zwycięża grupa, która znajdzie w terenie największą ilość zamaskowanych i najlepiej oceni odległość do nich.

6. **Określenie położenia przy pomocy palców.** W czasie ćwiczenia zwrócić uwagę na określanie położenia przedmiotu czy osoby w terenie przy pomocy szerokości palców ręki. Instruktor zadaje np. pytanie: „Poszukajcie samotnego drzewa, które się znajduje na szerokość 4 palców od zakrętu szosy”, albo: „Odnajdźcie nieprzyjacielskiego obserwatora, leżącego na szerokość 2 palców w lewo od szczytu wzgórza itp. Przy tym sposobie określania położenia należy wyciągnąć wyprostowaną rękę z podniesionym paluchem do góry przed własne oczy. Szerokość palucha jest naszą miarą położeniową.

7. **Nieprzyjaciel w dużej odległości na przedpolu.** Jeżeli instruktor, szkoła lub młodzież rozpo-

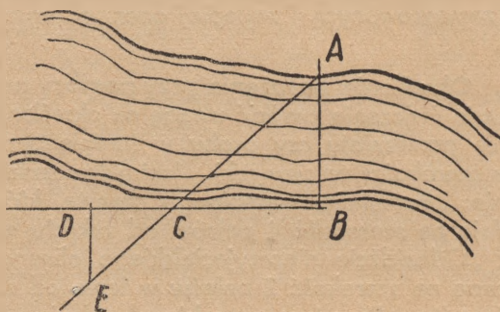
rządza lornetką polową, należy ją zabrać i przy pomocy niej uczyć obserwowania stałych i ruchomych punktów w terenie.

Zastosujemy tutaj gry i ćwiczenia poprzednie. Obserwacja będzie czyniona z odległości kilku kilometrów.

VII. Pomiary.

Przechodzimy z kolei do pomiarów niedostępnych szerokości i wysokości oraz do wytyczania linii. Ćwiczenia te możemy wykonywać w formie zawodów. Po wspólnym objaśnieniu i przerobieniu każda grupa przystępuje do samodzielnego mierzenia lub wytyczania.

1. Mierzenie szerokości. Może to być szerokość rzeki, stawu, jeziora, błota, wąwozu, pola zasianego itp.



Ryc. 3.

Podkreślić praktyczność tego pomiaru w wypadku np. budowy mostu przez rzekę lub wąwóz, określenia czasu potrzebnego do przepłynięcia rzeki lub jeziora itp.

Obieramy dowolny punkt A w postaci krzewu lub kamienia na brzegu przeciwległym oraz punkt B na brzegu własnym, gdzie zatykamy kij lub ustawiamy jednego z chłopców (ryc. 3). Następnie prowadzimy do tak otrzymanej linii w przestrzeni prostopadłą na naszym brzegu, na której w dowolnym punkcie (C) ustawiamy drugiego chłopca. Przedłużamy linię BC i w zależności od terenu odmierzymy na niej od punktu C całkowitą długość odcinka BC lub jego część ($1/2$, $1/3$, $1/4$). W otrzymanym w ten sposób punkcie D ustawiamy znów chłopca i w tymże punkcie wytyczamy linię prostopadłą do linii BD, przeprowadzonej wzdłuż brzegu. Posuwamy się po tak otrzymanej prostopadłej z oczami, skierowanymi na punkt C, dopóki ten ostatni nie pokryje punktu A na przeciwległym brzegu. Wtedy otrzymujemy punkt E, a zmierzwszy linię DE, możemy na podstawie proporcjonalności trójkątów ABC i CDE oraz znanych długości odcinków BC, DC i DE znaleźć szerokość AB, według wzoru $\frac{AB}{DE} = \frac{BC}{CD}$, skąd

$$AB = \frac{DE \times BC}{CD}$$

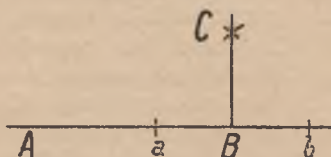
Praktycznie dla najmłodszych wystarczy powiedzieć bez dowodzenia, że jeżeli odcinek CD był równy CB, to i odcinek DC będzie równy AB. W wypadku gdy CD stanowi część ($1/4$, $1/3$, $1/2$) odcinka CB, wówczas odcinek DE będzie tyleż razy mniejszy od AB. Wystarczy więc ilość kroków odcinka DE pomnożyć przez 4, 3 lub 2, aby znaleźć szerokość niedostępną dla nas, tj. AB.

2. Wytyczanie linii.

Umiejętność ta jest potrzebna przy budowie biwaku lub obozu oraz w szkicowaniu. W punkcie, z którego chcemy wytyczyć linię, ustawiamy łaskę lub osobnika, stając samemu twarzą w danym kierunku. Drugi osobnik umieszcza siebie lub łaskę

w dowolnym miejscu na właściwym kierunku. Ustawiamy go dokładnie na zamierzonym kierunku przez sygnały ręką. Kierunek przesunięcia wskazujemy dłonią: lewą — przesunięcie następuje także w lewo, prawą — w prawo. Sposób ten będziemy stosowali: do wytyczania linii prostych między dwoma punktami, do zaznaczenia punktów na danej linii, do wskazania pewnego kierunku w terenie, w czasie marszu na przelaj (obieramy wtedy szereg przedmiotów terenowych na linii marszu).

3. Wyznaczenie kąta prostego w terenie (ryc. 4).



Ryc. 4.

Na linii AB z punktu B chcemy wytyczyć linię pod kątem prostym. W tym celu sznurkiem lub linką, zaczepioną na kołku, zakreślamy z punktu B na prostej AB dwa równe odcinki, otrzymując dwa punkty: a i b (zabijamy w nich kołki). Z punktów tych promieniem większym od Bb zataczamy dwa łuki w kierunku C — przecięcie ich będzie punktem C na prostopadłej, którą chcieliśmy wytyczyć. Łączymy B z C i przedłużamy tę linię. Przedłużenia jej dokonywamy tak samo, jak przy wytyczaniu prostej.

Drugi sposób jest jeszcze prostszy. Wiemy, że kwadrat przeciwprostokątnej równa się sumie kwadratów przyprostokątnych. Na tej zasadzie wystarczy z punktu B odmierzyć 3 m, uzyskując w ten sposób punkt b. Z tego punktu zataczamy łuk pro-

mieniem o długości 5 m w kierunku przypuszczalnej prostopadłej oraz z punktu B, w tym samym kierunku łuk o promieniu 4 m. Przecięcie tych łuków da nam punkt C, przez który przechodzić będzie żądana prostopadła. Zasada 4^2 plus 3^2 równa się 5^2 .

O ile posiadamy busolę Bézarda, wtedy wyznaczenie kąta prostego w terenie będzie szybsze i łatwiejsze.

4 Mierzenie wysokości, np.: drzewa, komina, (ryc. 5), domu, wzgórza.

a) Według stosunku cienia i rzeczywistej wysokości przedmiotu, na podstawie wzoru:



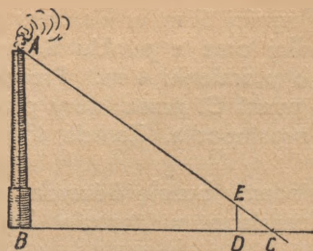
Ryc. 5.

$$\frac{\text{cień kija (a)}}{\text{cień drzewa (b)}} = \frac{\text{wysokość kija (c)}}{\text{wysokość drzewa (x)}}$$

Możemy zmierzyć cień drzewa i cień kija oraz wysokość kija. Znając te trzy wymiary, możemy znaleźć czwarty, poszukiwany, na podstawie przekształconego wzoru: $x = \frac{b \cdot c}{a}$.

Wzór ten można zastosować o każdej porze dnia słonecznego lub nocy księżycowej.

b) W razie niewidoczności słońca możemy zmierzyć wysokość na zasadzie podobieństwa trójkątów (ryc. 6).



Ryc. 6.

Aby zmierzyć wysokość, w danym wypadku komina, musi jeden z uczestników, leżąc, patrzeć przez koniec kija (najlepiej o wysokości 1 lub 2 metrów długości), ustawionego między nim a podstawą komina. Manipuluje on kijem przy pomocy innego uczestnika tak, aby jego oczy, koniec kija i szczyt komina znalazły się na jednej linii, a wtedy na podstawie podobieństwa trójkątów ABC i EDC możemy znaleźć żadaną wysokość (punkt C jest miejscem oczu leżącego ucznia) dzięki proporcjonalności boków $\frac{BC}{DC} = \frac{AB}{ED}$, skąd $AB = \frac{BC \times ED}{DC}$.

Praktycznie musimy stwierdzić, ile razy odcinek DC jest mniejszy od odcinka BC, a wtedy, pomnożwszy przez ten iloraz wysokość kija, otrzymamy szukaną wysokość przedmiotu.

5. Obliczenie szybkości prądu wody.

Odmierzwszy na brzegu rzeczki długość 1 lub 2 m, rzucamy w główny nurt (powyżej początku odmierzonej długości) patyk, korę lub trawę. Chwilę przepłynięcia przedmiotu, rzuconego na wysokości punktu początkowego, notujemy sobie na sekundniku zegarka. Następnie, wyprzedziwszy płynący przedmiot, stwierdzamy czas w końcowym etapie zakreślonej długości. Gdy mamy czasomierz (stoper), wtedy cała procedura jest uproszczona.

Przypuśćmy, że na długości 2 m czas przepłynięcia rzuconego przedmiotu wynosił 30 sekund; wtedy, dzieląc ilość metrów przez ilość sekund, otrzymamy szybkość w m/sek. W danym wypadku $\frac{1}{15}$ m/sek. czyli 4 m/min.

Zastosować to ćwiczenie jako współzawodnictwo między osadami kajakowymi w celu obliczenia szybkości poruszania się z prądem bez pomocy wiosł. Na stopniu niższym stosujemy ten sposób do wykazania szybkości prądu miejscowej rzeczki i porównania jej z szybkością górskich strumieni.

6. Zmierzenie głębokości wody.

Dla zmierzenia głębokości wody: rzeczek, strumieni i małych stawków wystarczy kij prosty długości 2 m. Zanurzamy go w danym miejscu, aż do wycucia dna. Znak pozostawiony przez wodę na kiju umożliwi nam zmierzenie głębokości.

W wypadku, gdy chcemy zmierzyć głębokości większe niż 2 m, trzeba zastosować już sznurek obciążony np. kamieniem. Na sznurku tym węzłkami znaczymy miarę w metrach (co 50 cm węzłek). Tak obciążony i znaczony sznurek zanurzamy aż do tej chwili, gdy pocujemy i zobaczymy brak jego napięcia (nie uklada się w pionie). Wystarczy wtedy odczytać miarę sznurka, aby uzyskać dokładną głębokość wody.

7. Określenie kierunku wiatru.

Jest ono potrzebne do: założenia kuchni, rozbięcia biwaku lub obozu; w podróżach wodnych, a często także dla orientacji.

Kierunek wiatru określamy przez podrzut suchej trawy lub papieru w górę. Opadanie ich z odchyleniem od pionu wskaże nam kierunek wiatru. Należy dla pewności otrzymane dane sprawdzić kilkakrotnie.

Przy zakładaniu obozu na dłuższy okres czasu, na otwartych przestrzeniach, należy brać pod uwa-

gę przeważające kierunki wiatru w Polsce, tj. PnZ, Z i PdZ.

8. Obliczanie czasu marszu.

Umiejętność powyższa jest niezbędna zarówno w turystyce jak i dla celów wojskowych. Wycieczki młodzieży, prowadzone nawet przez nauczycieli, zdradzają niejednokrotnie brak wiadomości w tym zakresie.

Zastępy przed wyjściem obliczają, w jakim czasie dojdą do celu odległego o 3 km (zegarki uprzednio trzeba uregulować według wspólnego czasu). Podaną ilość czasu notujemy. Po przejściu określonej długości drogi badamy czas i ustalamy zwycięstwo. Tutaj też wyjaśniamy główne podstawy obliczeń czasu marszu.

Ogólnie — dla młodzieży powyżej 16 lat (bez wielkiego obciążenia) — przyjmuje się przeciętnie, że 1 km przebywa się w 12 minut, co daje w ciągu godziny — 5 km drogi¹⁾.

Jeżeli weźmiemy tę skalę za podstawę, to mając mapę lub znając odległość celów, możemy z łatwością obliczyć czas, który przeznaczyć chcemy na zamierzoną drogę.

W razie dłuższych marszów lub wycieczek należy przewidzieć czas na odpoczynek (w ilości 10—20 minut na każde 5 km).

Ma się rozumieć, że maszerując w górach, pod górę, musimy doliczyć pewną ilość czasu, odpowiednio do kąta nachylenia naszej drogi. Przy kącie nachylenia drogi poniżej 10° doliczyć trzeba 1 godzinę marszu na 800 m podniesienia. Przy kącie nachylenia poniżej 15° — 1 godzinę — na 400 m podniesienia. Oczywiście, że pogoda, pora

¹⁾ Dla innego wieku patrz w dziale: „Marsz i wycieczka” — str. 179.

dnia i podłoże będą wpływały poważnie na czas marszu.

Dla przeciętnego zespołu narciarskiego, w łatwym terenie, możemy przyjąć czas 1 godziny, potrzebny na przebycie 6 klm.

Z kwestią umiejętności obliczania marszu łączymy, niezmiernie ważną z punktu widzenia wychowawczego cechę punktualności. Punktualność jest cechą niestychanie ważką w przejawach życia codziennego, organizacyjnego oraz we wszelkich poczynaniach turystyczno-wycieczkowych. W czasie zaś wojny jest ona niezbędną zaletą — obowiązkiem każdego dowódcy. Specjalnie w wychowaniu naszej młodzieży musimy dążyć do wyrobienia w niej nałogu punktualności. Okazją do tego są gry terenowe. W każdym prawie ćwiczeniu, w każdej grze terenowej winny być zawarte elementy ćwiczenia punktualności. W określeniu zwycięstwa, pierwszeństwa, w ocenach wykonania poszczególnych zadań i gier należy punktualność specjalnie wyróżniać przez wyższą punktację lub przez zrównanie jej z dominującymi czynnościami gry.

Ćwiczenie punktualności możemy przeprowadzać przez wprowadzenie do gier następujących zadań:

- a) wykonanie gry lub ćwiczenia w określonym czasie,
- b) rozpoczęcie akcji (marszu) o oznaczonej godzinie,

- c) dotarcie do pewnych punktów o umówionej godzinie,
- d) zrobienie pewnej czynności o pewnej godzinie,
- e) danie umówionego sygnału w oznaczonym czasie z dokładnością co do minuty,
- f) dokonanie marszu do określonego miejsca w przepisany w założeniu czasie.

Zawsze, przed każdą grą i ćwiczeniem, będziemy ustalać obowiązujący czas i regulować według niego wszystkie zegarki. Będziemy zawsze dbać o to, aby w każdej samodzielnie działającej grupie dowódca jej posiadał zegarek.

Ćwiczenie punktualności winno stać się nierozłącznym składnikiem gry na stopniu wyższym. Stale powtarzane ćwiczenia punktualności muszą się w końcu przekształcić w przyzwyczajenie. Punktualność musi stać się prawem obowiązującym, koniecznością i potrzebą życiową wychowanków.

Jak należy stosować ćwiczenia punktualności w grach?

W zasadzie są to sprawy zupełnie jasne i proste. Chodzi tylko o zrozumienie ważności tej sprawy przez prowadzącego gry terenowe, i o uwzględnienie rzeczowe tych ćwiczeń. Nie wolno o nich zapominać. Dla przykładu podam jedno specjalne ćwiczenie:

9. Zdolność obliczania długości drogi według przebytego czasu.

Polecamy jednostkom lub małym grupom przebyć $\frac{1}{2}$ km (odcinek ten nie jest zaznaczony w terenie, jednak dokładnie obliczony przez instruktora) na podstawie czasu potrzebnego dla przejścia tego odcinka. Zwycięża ta grupa, która posiada najlepsze wyczucie czasowe drogi tj. ta, która zajmie stanowisko najbliższe celu.

VIII. Terenoznawcze (orientacyjne).

W ćwiczeniach i grach tego typu zwrócimy uwagę przede wszystkim na gry kierunkowe oraz umiejętność posługiwania się mapą i busolą. Wiadomości zdobyte przez gry tego typu usuną normalną u laików niepewność zachowania się w terenie, i dzięki temu ułatwią oraz przyśpieszą ruch turystyczno-wędrówkowy wśród ogółu młodzieży.

Gry i ćwiczenia terenoznawcze rozwinięto wszechstronnie w Harcerstwie. Dzięki ich właściwemu ujęciu harcerze, odstępujący służbę czynną, przodują (jak stwierdza ogół instruktorów i dowódców szkół: podchorążych oraz podoficerskich) w znajomości terenoznawstwa. Orientacja harcerzy w terenie, ich umiejętność robienia zwiadów i rysowania szkiców jest lepsza od ogółu powołanych do wojska. Rezultaty te osiągnięte zostały tylko dlatego, że stale i ciągle w wyszkoleniu harcerskim podkreśla się konieczność praktycznego stosowania wiedzy terenoznawczej w terenie. Zachętą i podniecię do tego były i są gry terenoznawcze. Stały się one najlepszą metodą szkolenia młodzieży w trudnej wiedzy wojskowej, jaką jest terenoznawstwo. Przykład Harcerstwa powinien stać się wskazówką dla innych organizacji i szkół. Każde wyjście w teren: klas, hufców szkolnych przysposobienia wojskowego,

oddziałów strzeleckich, powstańczych, junackich, itp. winno być wykorzystane na ćwiczenia i gry terenoznawcze.

Chcąc za pomocą gier i ćwiczeń terenoznawczych wdrożyć młodzież do orientacji oraz doprowadzić ją do osiągnięcia poczucia dużej swobody i pewności siebie w nieznanym terenie, musimy, poza już wspomnianymi umiejętnościami, zapoznać młodzież z mapą, tak, aby odczytywanie sytuacji i urzeźbienia terenu przedstawionego na mapie było nieomyślne.

Wychowawca fizyczny nie będzie miał na tę naukę wiele czasu i dlatego będzie zmuszony oprzeć się na wiadomościach młodzieży, uzyskanych przy nauce geografii¹⁾.

Przyjmijmy więc, że młodzież posiada teoretyczne pojęcie o: terenie, mapie, podziałce, rysunku pionowym i znakach topograficznych. Naszym zadaniem będzie jedynie przypomnieć to wszystko praktycznie i przez grę bardziej utrwalić.

Pójdźmy, jak i w innych działach, drogami wyrobionymi i ustalonymi przez metodę harcerską. Dzięki niej harcerze pośród ogółu uczniów wyróż-

¹⁾ Nowe programy szkolne w zakresie geografii nie uwzględniają w dostateczny sposób umiejętności posługiwania się mapą topograficzną i busolą. A tymczasem, zgodnie z wymaganiami terenoznawczymi wychowania fizycznego i przysposobienia wojskowego, programy geografii na każdym stopniu nauczania powinny (szczególnie na wyższym) przewidywać zajęcia w postaci: rysowania znaków topograficznych, czytania terenu z mapy, orientacji i szkicowania. Dziś jedynie w klasie I gimnazjalnej jest uwzględniona „umiejętność czytania i rozumienia mapy topograficznej”. W uwagach do programu jest wyrażone życzenie, aby w czasie wycieczek w klasie I i II uczniowie wyćwiczyli się w praktycznym używaniu mapy. Są to wymagania niewystarczające i w dodatku zaniedbane w klasach wyższych, gdzie byłyby bardzo pożądane, ze względu na rozwój zainteresowań młodzieży samodzielnymi wędrówkami krajoznawczo-turystycznymi.

niąją się wyżej rozwiniętą zdolnością zżycia się z terenem. Dzięki niej, mogą oni na wycieczkach poruszać się szlakami nieutartymi, biegnącymi z dala od wielkich linii komunikacyjnych; mogą dotrzeć w środowiska „zabite deskami”, w „zapadłe kąty”, gdzie ludność tubylcza nie widziała od lat obcych ludzi „ze świata”. Dzięki właśnie dobremu, praktycznie zastosowanemu w wyszkoleniu harcerskim terenoznawstwu są możliwe tak szeroko przeprowadzane w Harcerstwie wycieczki: wodne, górskie i kresowe, podejmowane przez samą młodzież. Tym też należy tłumaczyć znaną wszystkim wielką ruchliwość wycieczkową i obozową harcerzy.

Zacniemy ten dział jak i inne od ćwiczeń najprostszych¹⁾. Każdorazowo oceniamy najlepszy wynik orientacji:

1. Wskazanie kierunku (w terenie zakrytym), w jakim zostawiono: miasto, szkołę, rynek, wieś itp., określając go w stosunku do stron świata.

Najmłodszych zapoznać z 8 kierunkami świata, starszych z 16.

2. Ustalenie dokładnego kierunku Pn — Pd przy pomocy zjawisk przyrodniczych. W dzień:

- a) słońca,
- b) słońca i zegarka,
- c) ściętego pnia (słoje grubsze od strony Pd),
- d) mchu na samotnych drzewach nie stojących nad wodami (mech od strony Pn),
- e) korony drzewnej (większy rozwój gałęzi od strony Pd).

¹⁾ Zanim nauczyciel przystąpi do gier i ćwiczeń terenoznawczych, powinien zapoznać się z podstawowymi wiadomościami z tego zakresu, zawartymi w książkach:

Niezbrzycki J., „Nauka o terenie”.

Gąsiewicz S., „Podręcznik terenoznawstwa dla podoficerów”.

„Szkoła junaka”.

Gawkowski S., „Szkice polowe harcerza”.

W nocy:

- a) gwiazdy Polarnej i Wielkiej Niedźwiedzicy,
- b) drogi mlecznej,
- c) gwiazdozbioru Oriona (w zimie),
- d) księżycy.

Grę nr 1 i 2 przeprowadzamy w następujący sposób: Uczestnicy zaopatrują się w kilkunasto-centymetrowe, proste gałęzie i zaostrzają je na jednym końcu. Na sygnał prowadzącego układają je na ziemi przy pomocy żądanego, wyżej wymienionego sposobu, zwracając ostrze ku północy lub w innym określonym przez instruktora kierunku. Po ułożeniu patyków chłopcy odbiegają na stronę. Instruktor zaś przy pomocy kompasu sprawdza kierunek i ustala, kto zaznaczył kierunek najbardziej zgodny z rzeczywistością.

Ćwiczenie to należy często powtarzać w różnych okolicznościach i porach dnia, w najrozmaitszym terenie, przy odmiennych stanach pogody. Zawsze jednak należy wymagać, aby każdy uczestnik umiał ten kierunek przenieść w teren, określając go przy pomocy punktów terenowych, np.: „Północ leży w kierunku komina białego domu” albo „Maszerując na wschód muszę dążyć w kierunku na lewą topolę” itp.

3. Ustalenie dokładnego kierunku Pn — Pd przy pomocy przyborów:

- a) kompasu,
- b) busoli Bézarda,
- c) mapy.

Określając Pn. należy pamiętać o uwzględnieniu deklinacji. Przyzwyczaić do pojęcia, że strzałka

magnetyczna wskazuje tylko północ magnetyczną. Szukaną północ geograficzną znaleźć możemy tylko po uwzględnieniu kąta deklinacyjnego dla danej miejscowości, a wtedy dopiero linia Pn—Pd, narysowana na dnie kompasu lub busoli, wskaże nam północ.

W grach terenoznawczych dla młodzieży powyżej lat 15 należy operować kierunkami określanymi dokładnie przy pomocy kompasu, busoli Bézarda lub mapy. Młodzież powinna się zżyć z tymi przyborami i dlatego należy mieć zawsze podczas ćwiczeń kilka busol lub map danej okolicy. (Kompasy i mapy może sobie nabyć sama młodzież. Busolę ma zazwyczaj nauczyciel geografii. Dążyć do nabycia większych ilości tych przyborów).

Należy postugiwać się busolą. Trzeba przełamać ogólną bierność, wyptywającą jedynie z nieznamomości wartości kierunkowych i operacyjnych busoli w terenie. Kto nie stwierdził, że przy pomocy busoli można osiągnąć z wielką dokładnością wyznaczony punkt w terenie, ten zawsze będzie pomijał busolę przy przeszkoleniu innych. Stwierdziłem już kilkakrotnie na harcerskich kursach instruktorskich, że kursисти przekonują się o celowości busoli dopiero po przemarszu na przelaj kilku kilometrów, w nieznanym zupełnie terenie, bez posiadania przy sobie mapy.

4. Marsz na przelaj według własnego cienia.

Dzień słoneczny. Zastępy są wypuszczane z pewnego punktu w teren urozmaicony i pokryty, z zadaniem dotarcia do mostku, położonego przy

drodze, prowadzącej z miejscowości A do miejscowości B. Instruktor podaje kąt cienia maszerującego harcerza w stosunku do kierunku marszu (określa go sam na podstawie busoli i mapy). Gdy młodzież umie wyznaczyć kierunek marszu na podstawie mapy, wtedy kąt cienia wyznacza jeden z grupy.

Zastępy w czasie marszu uważają, aby kąt między kierunkiem a własnym cieniem był stale ten sam. Pomagają sobie w ustalaniu kierunku marszu punktami terenowymi.

Zwycięża ten zastęp, który wyszedł na drogę wskazaną najbliższej danego mostku.

5. Marsz na przetaj według stron świata i punktów terenowych.

Jesteśmy wyprawą odkrywczą w pustyni Gobi (teren piaszczysty), lub wyprawą penetracyjną w lasach Amazonki (teren leśny), lub oddziałem wojskowym w polu (teren normalny). Wystaliśmy w teren kilka patroli badawczych. Od jednego z nich otrzymujemy depezę radiową: „S. O. S.!... Jesteśmy na PnW od ostatniego stanowiska...” (ewentualnie obozu). Depesza w tym miejscu przerwana, widocznie więcej szczegółów nadać nie mogli.

Na ratunek wysyłamy grupy poszukiwawcze kolejno jedna za drugą. Wyznaczają one sobie kierunek właściwy przy pomocy: kompasu, busoli lub mapy¹⁾. Zapamiętują w terenie, na danym kierunku, szereg punktów pomocniczych oraz ostatni na horyzoncie i według nich maszerują, szukając zaginionych.

W terenie o małym wglądzie (ćwiczenie będzie trudniejsze) patrole poszukujące muszą kilkakrotnie wyznaczać kierunek kompasem lub busolą. Jeżeli stanowisko początkowe jest położone wyżej, a więc

¹⁾ Stosować dla wszystkich ten sam rodzaj przyrządu lub połączenie ich (busola i mapa).

daje rozległy widok, wtedy wystarczy raz zorientować kompas.

Jeżeli w grze biorą udział zastępy starsze, wtedy instruktor zostawia kartkę z depeszą na miejscu wyjścia, sam zaś udaje się jako zaginiony na pewne stanowisko w danym kierunku (powinno być w ukryciu), skąd obserwuje idące zastępy.

Gdy się prowadzi zastępy początkujące, wtedy trzeba być na miejscu wyjścia, aby poprawić ich błędy wyznaczenia kierunku. W takim wypadku zaginiony patrol może pozorować osobnik lub grupa sprytniejsza, osiadając w wyznaczonym punkcie w ukryciu.

Zwycięża ten zastęp, który znajduje zaginionych lub który posiada najmniejsze odchylenie od nich.

Zastępy mogą wyruszyć jednocześnie lub kolejno co parę minut.

Przy wyruszeniu jednoczesnym może zachodzić obawa, że słabsze grupy mogą zanadto polegać na lepszych pod względem orientacyjnym i nie wykonywać samodzielnie ćwiczenia. Można ten sposób zatem stosować tylko do lepiej wyszkolonych jednostek lub grup.

Gry kierunkowe możemy stosować na wodzie, jeżeli młodzież ćwicząca umie pływać i wiosłować, a co najważniejsze, jeżeli jest przyzwyczajona, że na wodzie nie można brawurować. Nasze liczne jeziora i stawy mogą być pięknym terenem tych ćwiczeń. Wystarczy jedna łódź lub kajak. Jeśli zaś tego sprzętu jest więcej, tym lepiej. Z młodzieżą początkującą w pływaniu i wiosłarstwie powinien wyjeżdżać na wodę instruktor. Wprawnych można wysyłać pod komendą odpowiedzialnego zastępowego.

Gdy rozporządzamy jedną łodzią, wtedy osady (nie przeciążać łodzi) wypuszczamy kolejno, oczekując powrotu grupy poprzedniej (instruktor może

więc być przy każdej grupie i lepiej obserwować zachowanie się uczestników gry). Szybciej skończy my grę, gdy mamy dwie lub więcej łodzi.

Przy większej ilości kajaków lub łodzi możemy wypuścić całą flotyllę jednocześnie.

Grom kierunkowym na wodzie możemy nadać różne formy.

6. Wydobycie utopionego.

Opuszczamy na dno jeziora, stawu, rzeki — worek z kamieniem lub specjalnie wykonaną figurę człowieka (najlepiej i najtaniej zrobić powłokę ze starych worków, wypchać ją sianem, obciążając w nogach i w głowie kamieniami).

Głębokość zanurzenia manekina będzie zależna od sprawności w pływaniu i nurkowaniu uczestników. Dochodzić może nawet do 3 m.

Z dowolnego punktu wyjściowego wypuszczamy kolejno lub jednocześnie grupy, które otrzymują następujące wiadomości: „Na jeziorze M, 20 m na wschód od mostka przy leśniczówce D zatonął człowiek. Ratować go!” Albo: „Na jeziorze pod kątem kierunkowym 140° tonie człowiek. Odległość od brzegu 10 m. Spieszyć się!” Dla lepszej inscenizacji dobrze jest umieścić na miejscu (mniej więcej) utonięcia czapkę. Zadaniem biegnącej na ratunek grupy jest nie tylko dotrzeć do określonego miejsca, ale jednocześnie wyciągnąć manekina na brzeg. W związku z tą grą przerobimy praktycznie na uczestnikach sztuczne oddychanie.

U w a g a : W grach tych należy dawać do przebiegnięcia krótką drogę (najwyżej 200 m dla młodzieży powyżej lat 18). Bieg ma być przeplatany marszem, tak aby po krótkim odpoczynku można było pozwolić na nurkowanie i sondowanie. Przy takim szukaniu winna być na miejscu łódź lub kajak strażniczy.

7. Poszukiwanie rozbitków.

Rozbitkowie mogą być ukryci w jakiejś zatoce jeziornej, na prymitywnej tratwie lub umieszczeni na wyspie, znajdującej się na środku jeziora albo rzeki.

8. Polowanie na foki.

Fokami będą deski lub kłody, wyrzucone w pewnym punkcie jeziora. Zwycięża ta osada, która najwięcej fok upoluje.

9. Polowanie na wieloryba, którym będzie albo większa belka, albo opona samochodowa.

W grach typu 7, 8 i 9, oprócz znalezienia miejsca przebywania (ludzi) zwierzyny przy pomocy mapy lub kąta kierunkowego, będzie chodziło nam o przyholowanie poszukiwanego przedmiotu do określonego punktu na brzegu, wyznaczonego na podstawie mapy. Można tutaj także wprowadzić element walki między dwoma osadami o złowionego wieloryba lub fokę. Wyznaczając osadom inne miejsca do przyholowania zdobyczy i wypuszczając po 2—4 osady jednocześnie, zmuszamy do szybkości działania i umiejętnego holowania. Zakładamy, że można zdobyć wydzierać sobie wzajemnie. Ograniczamy walkę przez prawo, że tylko jeden z załogi może zdobyć chwycić rękoma, inni zaś wiosłują. Nie należy pozwalać na walkę wręcz lub przy pomocy wiosła. Zwycięża ta grupa, która więcej przyholuje fok lub innej zwierzyny do swej przystani.

10. Obrona portów.

Dwa walczące państwa morskie organizują obronę swego głównego portu. Porty te leżą nad zatokami jeziora, znajdującymi się na przeciwległych brzegach. Obydwa państwa morskie chronią swój port przez założenie min. Minami są puszki z konserw, zakotwiczone przy pomocy drutu i kamienia, tak, aby pływały jednak na wierzchu. Dla uniknięcia

nieporozumień powinny one mieć specjalne znaki. Ilość ich jest z góry ustalona. Biorąc za podstawę wyjściową pewien punkt stały na lądzie, określamy położenie min przez kąt kierunkowy i odległość w metrach. Każde państwo morskie posiada okręt zakładający miny (jest nim kajak), który jest ukryty gdzieś na brzegu w trzcinach lub zaroślach.

Obydwie grupy walczące posiadają także flotyllę złożoną z dowolnej ilości: kajaków, łodzi, żaglówek itp. Stoją one we własnych portach.

O określonej godzinie dowódcy flot otrzymują od swych szpiegów (otwierają zapieczętowane koperty) wiadomość o położeniu okrętu-minowca. Wiadomość ta może być również nadana przy pomocy: sygnalizacji Semafora, otrzymana telefonicznie lub telegraficznie, szyfrowana, itp. Położenie minowca jest określone na podstawie mapy 1 : 100000 lub planu 1 : 25000 albo na podstawie szkicu umieszczonego w kopercie.

Floty wyruszają ze swych portów celem zniszczenia minowca. Na minowcu (kajaku) zdobywają one raporty o położeniu (wyznaczone na podstawie kąta kierunkowego) min w zatoce portu nieprzyjacielskiego. Na podstawie znalezionych raportów odszukują punkt stały na lądzie, stanowiący podstawę dla kątów kierunkowych. Dowódca floty organizuje niszczenie min za pośrednictwem swej flotylli, dając każdemu kajakowi jeden lub dwa (w zależności od ilości min i kajaków) kierunki, w jakich znajdują się miny. Zwycięża (zdobywa port) to państwo, które: 1) przywiezie wszystkie miny lub większą ich część, 2) zjawi się z całą swoją flotyllą szybciej na ustalonym miejscu. Miejsce to powinno być równo oddalone od obydwóch portów.

Gry kierunkowe mają także zastosowanie na śniegu i nartach, np.:

11. Wyprawa antarktyczna.

Podobnie jak wyprawa odkrywczą w pustyni Gobi (str. 134 — gra 5).

12. Polowanie na lisa.

Instruktor odkrył norę lisa.

Podaje on, w jakim kierunku lub pod jakim kątem kierunkowym znajduje się nora. Trzeba podać ponadto jakiś szczegół znamieny na danej linii, koło którego należy szukać nory.

Urozmaicić możemy tę grę w następujący sposób: Przygotowujemy naturalnej wielkości lisa, wyciętego z tektury, i ustawiamy go w pobliżu podanego punktu. Uczestnicy powinni go znaleźć, a po znalezieniu — zabić. Warunki „strzelania”: odległość 25 m, 3 rzuty na każdego uczestnika. Strzela się: śnieżkami, kamieniami, z procy, z łuku lub z broni małokalibrowej.

Ocena wyniku strzelania i czas, w jakim odkryto lisa, rozstrzygają o zwycięstwie jednostki lub też grupy.

We wszystkich grach kierunkowo-terenoznawczych kierunek możemy określać dwojako: 1) przy pomocy stron świata, 2) przy pomocy kąta kierunkowego.

Pierwszy sposób zastosujemy na niższym stopniu nauczania, drugi — na wyższym.

Zanim przejdziemy do gier, w których będziemy posługiwali się kątem kierunkowym, trzeba tę czynność wyćwiczyć. Umiejętność ta jest niezbędna we wszystkich trudniejszych położeniach, jak np.: w marszu przez wielkie lasy, w terenie zakrytym i nieprzejrzywym oraz na wojnie w terenie zniszczonym. Niezbędna jest także przy wszystkich skrótach drogi, ułatwiających i przyspieszających nasz marsz.

Trojaka będzie potrzeba określenia kąta kierunkowego:

a) mając wyznaczony kierunek w postaci punktu w terenie, znaleźć dla niego kąt kierunkowy,

b) mając podany kąt kierunkowy, wyznaczyć kierunek w terenie dla dojścia do pewnego punktu,

c) znając cel na mapie, dotrzeć do niego pod odzukanym kątem kierunkowym.

Typowym ćwiczeniem marszu według kąta kierunkowego będzie wypadek c. Stosować go będziemy jak najczęściej w postaci gier wyżej podanych, jak również w przedstawionych niżej grach o typie wojskowym, w których dajemy konkretne zadania dla patroli zwiadowczych lub oddziałów wojskowych. W zasadzie wszystkie marsze kierunkowe należy wykonywać na podstawie busoli Bézarda jako bezwzględnie pewnej. Kompas nie spełnia dobrze swego zadania — zniechęca do marszów kierunkowych na skutek swej nieprecyzyjności.

13. Zwiad wsi.

Jesteśmy patroliem wojskowym, który ma zbadać położenie we wsi A, leżącej na przeciwległym krańcu lasu. W tym celu należy na podstawie mapy określić kąt kierunkowy busolą Bézarda i przy pomocy niego dotrzeć do danej wsi. Poszczególne grupy — patrole wypuszczamy co 5 minut. Po wypuszczeniu wszystkich patroli instruktor udaje się najbliższą drogą (dobrze mieć rower) do wsi A, gdzie przyjmuje przychodzące patrole. Zwycięża ten patrol, który dotarł na miejsce w najkrótszym czasie (czas marszu mogą patrole obliczyć na podstawie mapy — ułatwią sobie w ten sposób orientację) i z najmniejszym odchyleniem od kierunku

marszu. Każda grupa powinna mieć busołą. Marsz winien się odbywać bez mapy.

Celami trudniejszymi w takim marszu będą punkty mniejsze w postaci: skrzyżowania lub zagięcia dróg, leśniczówki, wzgórze itp.

Możemy skrócić drogę marszu kierunkowego dla oszczędności czasu ćwiczenia. Wystarczy, aby marszerujący doszli do linii (drogi, wizjery lasu itp.), która by przecinała kierunek marszu. Na takiej linii możemy ćwiczenie skończyć. Zastępy zaznaczają swoje stanowisko dojścia i odchodzą na bok, by nie przeszkadzać innym w samodzielności. Instruktor ocenia, który punkt był najbardziej zgodny z wyznaczonym kątem kierunkowym. Należy jednak tych form unikać jako nieskończonych i nienaturalnych, osłabiających wartość gry. Lepiej przybliżyć cele marszu na przełaj.

Początkowo marsz przez las będzie niewielki, od 1—2 km, w późniejszych ćwiczeniach, dla wprawnych może dochodzić do 10 km. Doskonale można robić tego rodzaju ćwiczenia na większych, rozgałęzionych jeziorach, gdzie nie widać celów jazdy.

Ćwiczeniami trudnymi będą gry na większym obszarze w postaci marszów jednostkowych na przełaj, w których młodzież dla określenia kierunku będzie posługiwała się busołą i mapą.

Innym rodzajem będą ćwiczenia i gry oparte na szkicach lub mapie.

14. Powrót tą samą drogą.

Instruktor prowadzi grupę (najlepiej w lesie) drogami, zmieniając stale ich kierunek. Po przejściu co najmniej 1—2 km, uczestnicy otrzymują polecenie pojedynczego powrotu do miejsca wyjścia.

W początkowych postaciach tej gry należy z góry zapowiedzieć powrót tą samą drogą, aby uczestnicy mogli się przez obserwację i orientację w terenie

przygotować do powrotu. Należy nawet na wyrwyki kazać określać przy pomocy kompasu każdą zmianę kierunku.

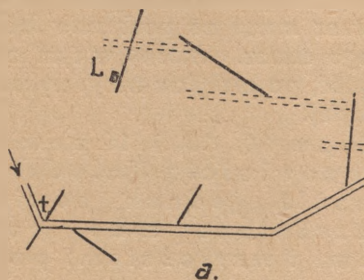
Później, po wprawie, nie należy zapowiadać powrotu, lecz ćwiczeniem tym zaskoczyć uczestników. Aby sprawdzić, czy poszczególni uczestnicy istotnie wracali tą samą drogą, należy polecić im odnotowanie swego nazwiska na kartkach, pozostawionych przez instruktora w kilku ważnych punktach drogi. Można także w punkcie najbardziej decydującym postawić jednego z uczestników jako sędziego kontrolnego lub samemu zająć to stanowisko. Marsz powrotny może odbywać się w początkowych etapach z mapą, później bez mapy.

15. Umiejętność informowania o przebytych drogach.

Ćwiczących dzielimy na dwie równe parzyste partie. W każdej partii dobierają się pary przyjaciół. Przyjaciół rozdzielamy, tworząc z nich, w każdej partii, dwie grupy. Następnie instruktor zabiera jedną z grup każdej partii i prowadzi ją krętymi drogami do pewnego celu, gdzie ukrywa tyle kartek kolorowych, ilu ma w danej chwili chłopców ze sobą. Po ukryciu kartek świadkowie wracają jak najszybciej do punktu wyjścia, gdzie informują swych przyjaciół o miejscu ukrycia kartek i o najkrótszym sposobie dotarcia do nich. Przyjaciele poinformowani wyruszają wskazaną drogą do miejsca ukrycia kartek. Zwycięża ta partia, która dostarczy większą ilość ukrytych kartek w krótszym czasie. Każdy poinformowany przyjaciel przynosi jedną kartkę. Tę samą grę można przeprowadzić między przyjacielskimi zastępami. W razie większej ilości młodzieży należy tworzyć kilka punktów ukrycia kartek.

16. Marsz według ślepego szkicu, który otrzymują poszczególne grupy (gra możliwa do zastosowania

wania w mieście). Na ślepych szkicu nie są zaznaczone nazwy i punkty sytuacyjne. Zawiera on jedynie: kierunek, długość (w podziałce), rodzaje dróg i ich rozgałęzienia. Szkic taki może być przedstawiony dwojako (patrz ryc. 7a i 7b).

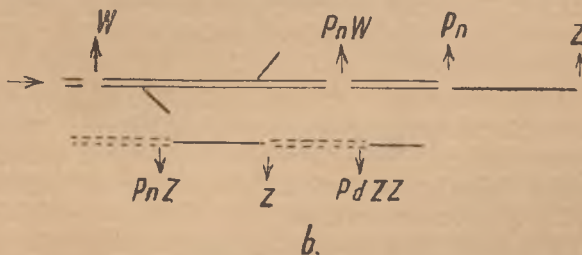


Ryc. 7 a.

Otrzymawszy szkic grupy zdążają do ostatecznego punktu na szkicu.

W punkcie tym możemy zostawić list z poleceniem: a) powrotu tą samą lub najkrótszą drogą, b) wykonania tam pewnej czynności, np.: zebrania szeregu okazów roślinnych, zrobienia dobrego uczynku, skutecznienia wywiadu itp.

Trzeba starać się, aby teren był nieznanym. Szkice należy odebrać po osiągnięciu wskazanego celu.



Ryc. 7 b.

Powrót najkrótszą drogą będzie najtrudniejszy i dlatego w pierwszych ćwiczeniach należy zapowiedzieć ten rodzaj powrotu, aby chłopcy lepiej starali się rozpoznać teren na podstawie szkicu. Grę bez zapowiadania zastosujemy dla młodzieży starszej. Utrudniać będziemy ćwiczenie przez długość marszu oraz przez marsz na podstawie krótko widzanego ślepego szkicu. Można w tym ostatnim wypadku zażądać, po przejściu trasy, wykonania szkicu drogi przebytej.

Gry typu 14, 15 i 16 powinny być osnute opowieścią (młodzież 13—16 lat). Fabuła jednak powinna być uwspółcześniona albo powiązana z dziejami i wartościami polskimi.

17. Marsz według mapy.

a) pojedynczo, b) grupami.

W grze tej, jeśli rozporządzamy dostateczną ilością map, stosujemy przede wszystkim współzawodnictwo jednostkowe, albo małych zespołów. Stwarzamy w ten sposób dobre warunki dla samodzielnej pracy z mapą wszystkich uczestników gry. Najczęściej jednak będziemy rozporządzali ograniczoną liczbą map i wobec tego będziemy skazani na działanie w większych grupach. W tym wypadku musimy przypilnować osobiście, aby w czasie marszu każdy z uczestników miał na zmianę mapę w ręku, czytał ją, umiał się w każdej chwili zorientować i znaleźć własne stanowisko.

Grę prowadzimy następująco. Grupy znajdują na mapie własne stanowisko. Następnie wyznaczamy cel marszu. Początkowo może nim być przedmiot, dominujący w terenie (wieś, las, punkt wysokościowy, skrzyżowanie dróg), później — trudniejszy do odszukania (mostek, polana mała, pagórek, stawek, leśniczówka), w końcu — tylko miejsce wy-

znaczone między poszczególnymi punktami na drodze, w polu lub w lesie.

Grupy ruszają do danego punktu kolejno, w odstępach 5—10 minut, lub dążą do niego różnymi drogami, wyznaczonymi przez instruktora albo wybranymi samodzielnie.

Zwycięża ta grupa, która w najkrótszym czasie dociera do wyznaczonego punktu.

Dla młodszych i początkujących trzeba będzie drogę omówić szczegółowo, przeczytać wspólnie mapę (zrobią to po kolei uczestnicy gry).

Dla starszych wystarczy wyznaczyć tylko punkt i pozostawić im zupełną swobodę w wyborze drogi. Zwrócić tylko uwagę kierownikowi danej grupy, aby wszyscy współdziałali przy wyborze drogi i w orientacji podczas marszu.

Oprzeć takie ćwiczenia na opowieściach wojennych lub zadaniach wojskowych.

18. Kontrola mapy i marszu.

Wybieramy przewodnika marszu, który otrzymuje od kierownika tajną instrukcję, dokąd ma prowadzić cały oddział według mapy. (Trasa winna być urozmaicona i prowadzona drugorzędnymi drogami). Pozostali uczestnicy otrzymują mapy (dążyć do przydziału mapy dla każdej jednostki). Nie wiedzą oni, dokąd dąży cały oddział. Zadaniem ich jest wskazanie w każdej chwili, na żądanie kierownika, stanowiska oddziału na mapie oraz podanie zmian, jakie zaszły w terenie (wskazać niezgodności terenu z rysunkiem sytuacyjnym i pionowym mapy). Odpowiedzi, otrzymane od poszczególnych uczestników marszu, kierownik punktuje, oceniając wyniki orientacji. Prowadzącego marsz należy zmieniać.

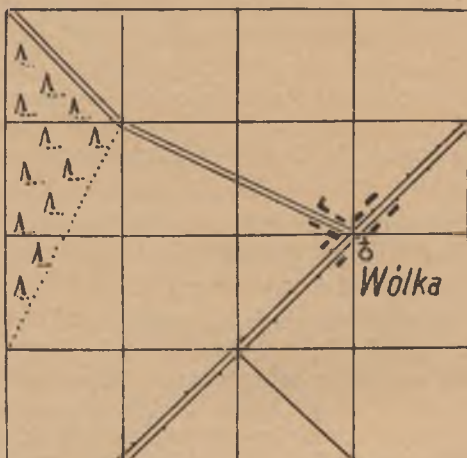
Dla odpoczynku podczas ćwiczeń możemy dać grę siedzącą, tzw.:

19. Kima terenoznawczego¹⁾.

Gra ta utrwała w pamięci znaki topograficzne oraz pozwala na wprawę w ich rysowaniu.

Instruktor przedstawia szkic zmyślony lub wzięty z mapy, wrysowany w kwadrat z zaznaczonymi kratkami (wielkość kratki 3×3 cm). Ilość krutek może być różna: od 4×4 (w okresie początkowym) do 10×10 (na wyższym stopniu wyszkolenia).

Daję dwa przykłady takich szkiców.



Ryc. 8.

Na ryc. 8 mamy szkic o mniejszej powierzchni, z niewielką ilością szczegółów, o niezłożonych kierunkach dróg. Zastosujemy go w początkowym okresie wyszkolenia. Ryc. 9 przedstawia urozmaicony teren z dużą ilością szczegółów i złożonym kierunkiem linii terenowych. Posiada on także pewne

¹⁾ Pomysł, podany przez autora w r. 1924 w miesięczniku „Czuj Duch”.

braki, które młodzież powinna wykryć. (Poszukaj ich). Będzie to szkic dla starszej młodzieży w końcowym okresie wykszolenia.

Uczniowie rysują w swych notesach kratkę podobną, jak na szkicu instruktora (można zapowiedzieć podziałkę zmniejszenia, a więc dwukrotne lub trzykrotne zmniejszenie). Instruktor, stosownie do wieku i wyrobienia młodzieży, pozwala początkowo na przerysowanie bezpośrednio takiego szkicu z celem: „kto lepiej znaki przerysuje”. Gra na wyższym stopniu będzie polegała na ograniczonej co do czasu obserwacji i pamięciowym przerysowaniu szkicu. Pozwalamy młodzieży patrzeć na szkic przez określoną ilość czasu (5—10 minut). — Gdy czas minie, młodzież stara się odtworzyć obserwowany szkic w swoich kratkach. Obowiązuje dokładność rozmieszczenia znaków w danych kratkach oraz poprawny ich rysunek.

Stawiamy punkt ujemny: za każdy brakujący znak, za każdy zły kierunek lub złe rozmieszczenie znaku, za każdy zły rysunek znaku. Najmniejsza suma punktów ujemnych rozstrzyga o zwycięstwie.

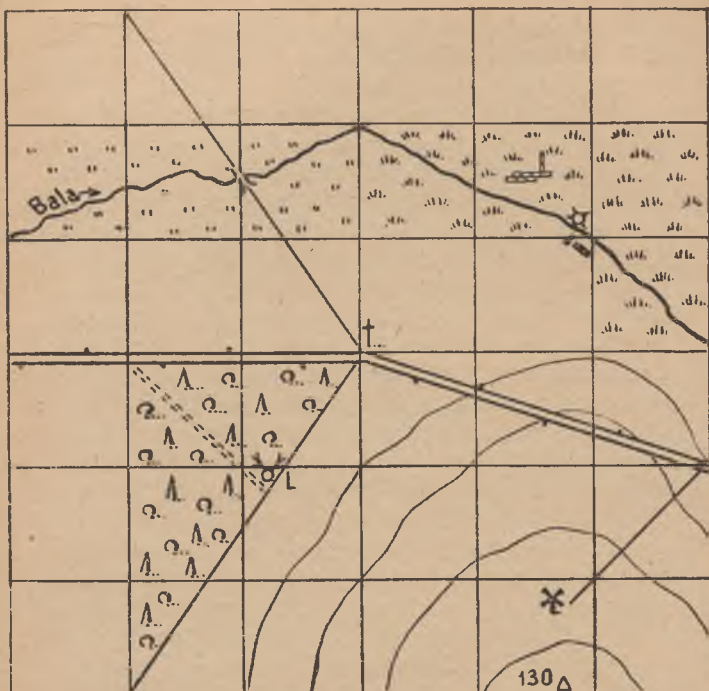
Poza tym będziemy uczyli rysowania i czytania znaków oraz rzeźby terenu przy pomocy tzw.

20. Dyktanda topograficznego.

Możemy dyktować pewną marszrutę z podawaniem szczegółów terenu i kierunku linii komunikacyjnych. Młodzież zaś tę trasę rysuje przy pomocy właściwych znaków topograficznych w ustalonej z góry podziałce i zgodnie z podanymi kierunkami świata. Gdy młodzież opanuje rysowanie znaków, wtedy możemy rysowanie stosować w ćwiczeniach i grach dokonywanych w marszu.

21. W marszu po drodze.

Drogą, urozmaiconą różnymi szczegółami terenowymi, wysyłamy pojedyncze osoby lub grupy. Notują one przy pomocy znaków topograficznych:



Ryc. 9.

- A) przedmioty terenowe,
- B) rodzaj terenu,
- C) rzeźbę terenu,
- D) samą drogę w pewnej podziałce,
- i wreszcie można wykonać
- E) właściwy szkic wzdłuż drogi.

Z najmłodszyimi i mało wyrobionymi zacniemy od notatek lub rysunku topogr. poszczególnych przedmiotów (kapliczka, dom, mostek, cegielnia), bez zaznaczenia ich miejsc na drodze lub w terenie.

Będziemy zwracali uwagę na fakt zanotowania wszystkich przedmiotów terenowych oraz dobrego ich rysunku.

Od więcej wyrobionych będziemy żądali naświetlenia rodzaju terenu (las, łąka, rola, bagno, ogród) i zaznaczenia jego rozciągłości obok umiejętności zanotowania ukształtowania terenu.

Z wprawnymi będziemy wykonywali prawidłowy szkic wzdłuż drogi z załączoną legendą.

Wszędzie będziemy wymagali porządnego i ścisłego raportu pisemnego (patrz rozdział „Patrolowanie i zwiady”).

Zwycięża zespół najlepiej i najdokładniej notujący oraz najpoprawniej rysujący wszystkie szczegóły drogi.

Szkicowanie jako wynik umiejętności rysowania znaków topograficznych oraz zdolności zorientowania się w terenie, winno być stosowane jak najwcześniej i najczęściej w wyszkoleniu terenowym.

Robienie szkiców jest jednym z bezpośrednich celów terenoznawstwa. Ono może być i powinno być wynikiem: wszelkiej obserwacji, tropienia, rozpoznania, zwiadu, wywiadu, patrolowania, oraz — ostatecznym zamknięciem każdego meldunku w grach wyższego stopnia.

Sprawa szkicowania jest trochę zaniedbana w pracach terenowych organizacji i szkół. Zaniedbanie to, wynikające z niezajomości szkicowania kierowników pracy młodzieżowej, winno być naprawione. Jestem przekonany, że przez stosowanie gier

i ćwiczeń terenowych podanych w dziale terenoznawczym zaniedbanie to zniknie¹⁾).

Szkic terenowy jest niezbędną umiejętnością każdego dowódcy w potrzebie wojennej. Na szkicu terenowym opiera się atak i obrona. Dzięki niemu powstają ważne decyzje wyższych dowództw. On jest najdokładniejszym i najtrwalszym przekazaniem zdobytych wiadomości o terenie i nieprzyjacielu, nie wymagającym w dodatku kontaktu osobistego wykonawcy szkicu z osobą wykorzystującą go.

Szkice topograficzne i perspektywiczne są poza tym doskonałym sposobem utrwalenia ciekawych zjawisk terenowych podczas wędrówek letnich. Są one: cennymi, drogimi i miłymi utrwaleniami wrażeń wycieczkowo-turystycznych, dorównującymi: pamiętnikom, kronikom i fotografiom.

Umiejętność szkicowania możemy wpleść w każdą nieomal grę terenową. Najczęstszymi typami szkiców wplecionymi w grę będą: szkice sposobem wcięć, szkice marszowe, szkice z mapy, oraz szkice perspektywiczne mniejszych wycinków terenu.

Dla wykonania szkiców niezbędne są następujące przybory:

- a) zeszyt bez linii, w twardej okładce,
- b) linijka z podziałką milimetrową,
- c) busola Bézarda, lub kompas lepszej konstrukcji,
- d) ołówek 3H, guma, 3 szpilki.

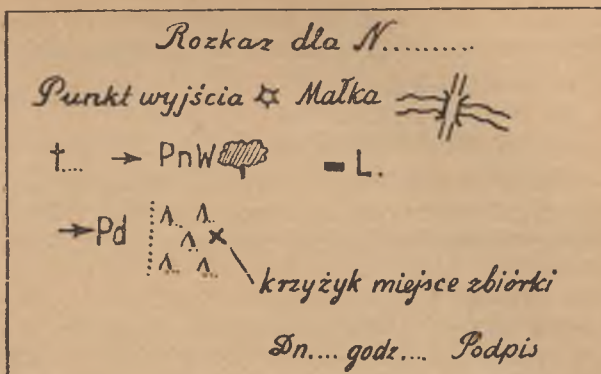
Winny one stać się nieodłącznymi przedmiotami osobistego wyekwipowania na równi z mapą.

22. Marsz na przelaj, według znaków topograficznych.

Jednostki lub grupy otrzymują kartki z zaznaczonymi kolejno znakami topograficznymi.

Przykład (ryc. 10):

¹⁾ Naukę zaś szkicowania ułatwi książeczka: „Szkice polowe harcerza” S. Gawkowskiego.



Ryc. 10.

Punkt wyjścia — młyn Małka, następnie — most na rzeczce, krzyż przydrożny. Stąd idź w kierunku północno-wschodnim aż do samotnej gruszy polnej i w końcu do leśniczówki. Od leśniczówki na południe, na skraj lasu, gdzie w miejscu krzyżyka zbiórka.

Można zastępy: a) wypuszczać kolejno jeden za drugim tą samą drogą; b) skierować przy pomocy innych znaków terenowych w to samo miejsce zbiórki; c) ułożyć tak trasy, aby one sprowadziły wszystkie zastępy do punktu wyjścia (instruktor może w tym czasie przygotować inną grę).

Przed wymarszem wszyscy przerysowują sobie dane znaki (punktujemy ich wykonanie).

W grze tej na stopniu wyższym możemy zarządzić wykonanie szkicu odcinka lub całej przebytej drogi.

We wszystkich wypadkach naszego pobytu w terenie, z młodzieżą powyżej lat 15 będziemy

przerabiali stale w kaźdej chwili, w marszu jak równieź na odpoczynku, orientację przy pomocy mapy:

- a) według linii,
- b) według 2 punktów,
- c) według kompasu lub busoli.

Będzie ona przeprowadzana w formie zawodów międzyjednostkowych jak i międzygrupowych. Orientacja powinna być częścią marszowych gier kierunkowych.

Nie wystarczy orientacja i czytanie mapy. Stwierdzaną często wadą jest patrzenie młodzieży „na długość własnego nosa”. Chłopak pokaże na mapie mostek, na którym stoi, lub drogę, w którą ma skręcić. Nie umie jednak nazwać wioski, która leży w bok od drogi o kilka kilometrów. Trudno mu umiejscowić na mapie odległy, widzialny lasek. Musimy młodzież nauczyć szerokiego patrzenia na otaczający ją teren. Dokonamy tego przez: a) stałe zwracanie uwagi młodzieży na odległe przedmioty terenowe, b) żądanie wskazania ich na mapie, c) odszukiwanie w terenie odległych elementów topograficznych widzianych na mapie.

Nie należy zapominać o ćwiczeniach związanych z ukształtowaniem terenu. Młodzież powinna dobrze czytać rzeźbę terenu.

W tym celu należy często operować punktami triangulacyjnymi i pośrednimi. Zmuszać do marszu punktami najwyższymi, a co ważniejsze,

żądać wybrania marszrut ukrytych, prowadzących dolinkami, zagłębieniami, siodłami itp. najniższymi liniami terenu.

Umiejętność tę uzyskamy, o ile będziemy ćwiczyć często odczytywanie rzeźby za pośrednictwem warstwic, żądając:

- a) określenia wysokości własnego stanowiska,
- b) obliczenia wznoszenia lub opadania drogi między dwoma punktami,
- c) znalezienia miejsc zakrytych przed obserwacją i ewentualnym ostrzałem.

Elementy tych ćwiczeń należy umieszczać w grach wyżej podanych jako zadanie specjalne, lub stosować w grach innego typu.

Na zakończenie tego działu podaję dla przykładu większą grę terenoznawczą.

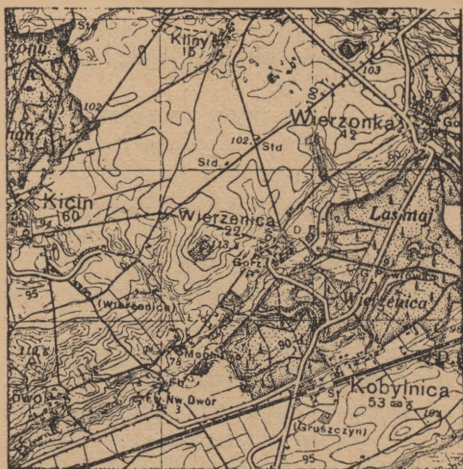
23. Tworzenie linii obronnej.

Jesteśmy kompanią wojskową, która ma obsadzić linię między miejscowościami Kicin i Wierzonka oraz zorganizować tam obronę. (Ryc. 11).

W tym celu 1 pluton (może być jednostka lub kilku uczestników) zajmie stanowisko na północnym rozgałęzieniu dróg we wsi Kicin, 1 drużyna 2. plutonu — na wzgórzu 102, reszta 2. na rozgałęzieniu szos we wsi Wierzonka, 3. zaś będący w odwodzie, dotrze do wsi Wierzenica z zadaniem nawiązania łączności z poprzednimi plutonami. Wszystkie drużyny dostarczą meldunki o zajęciu stanowisk dowódcy kompanii, który będzie znajdował się przed linią obronną na północnym krańcu wsi Kliny.

Punktem wyjścia dla tych ćwiczeń będzie folwark Nowy Dwór.

Przed wyjściem każda grupa odnajduje swoje stanowisko na mapie. Instruktor ocenia szybkość i dokładność wykonanej orientacji. Następnie grupy



Ryc. 11.

określają czas, w jakim mają zająć wyznaczone stanowiska. Instruktor stwierdza w miarę możliwości wykonanie tego zadania. Może on wystąpić dla kontroli na poszczególne stanowiska uczestników z przeciwnych grup (ćwiczenie indywidualne) z uregulowanymi zegarkami. Chłopcy, wyznaczeni do kontroli, mogą mieć zadanie dalsze — powrotu do swych oddziałów, zajmujących wyznaczone punkty. Można także wyznaczyć czas przystania łączników do siebie wraz ze szkicami terenowymi, dając im z kolei nowe polecenie dotarcia do innych oddziałów z pewnymi rozkazami.

Tego typu gry możemy rozwijać na większej przestrzeni w szereg ćwiczeń orientacyjno-kierunkowych. Dążyć w nich do możliwie dużego ruchu w terenie, dokonywanego na podstawie mapy przez poszczególne jednostki jak również grupy.

Do typu gier orientacyjnych należy zaliczyć tzw. „szukanie skarbu” — opracowane w następnym dziale.

IX. Szukanie skarbów.

Gry tego typu opierają się na znajomości terenu i umiejętności orientowania się w nim oraz na zdolności postrzegania i wnioskowania. Rozwinąć je można w grupach młodzieży przeszkolonej w terenoznawstwie przez użycie w całej pełni mapy 1 : 100 000.

Pożądana jest w tego rodzaju grach dla młodzieży poniżej lat 15 opowieść, osnuta na tle życia: pierwotnych plemion, poszukiwaczy złota, zbójników. Do opowieści możemy wyzyskać historię nam bliską, a mianowicie: działalność organizacji walki czynnej, jak: Drużyny Strzeleckie, Polska Organizacja Wojskowa, Harcerstwo, oraz walki o niepodległość: powstanie wielkopolskie i śląskie, obrona Lwowa, fragmenty wojny polsko - bolszewickiej. Wszędzie w takich opowieściach będziemy mieli cel — dotarcie i znalezienie pewnego końcowego punktu w terenie.

Szukanie skarbu może być zastąpione:

1) poszukiwaniem zaginionych lub porwanych osób,

2) ukryciem ważnych tajemnic.

Gry pod ogólnym mianem „szukanie skarbu” mogą być przeprowadzone trojako:

a) przy pomocy punktów i zjawisk istniejących w terenie (zastosujemy na stopniu najniższym),

b) przy pomocy orientacji według stron świata lub wyznaczonego kąta kierunkowego,

c) przy pomocy punktów wyznaczonych na mapie (w grupach powyżej lat 14).

Należy zarzucić w grach typu: „szukanie skarbu” system spaczony, w którym operuje się drobiazgami, nie mającymi nic wspólnego z poznaniem terenu, który jest niezgodny z myślą przewodnią tych gier, dążących do wyrobienia zmysłu kierunkowego u młodzieży. To spaczenie, dokonane przez ludzi nie znających terenoznawstwa, wynikało z łatwości zastosowania do gry bzdur w postaci: płotka, poręczy, okna, klamki itp. „ważnych szczegółów w terenie”. Stosowanie tego rodzaju „zjawisk terenowych” jak również popularnych kierunków (lewo, prawo itp.) jest dziełem laików nie rozumiejących, lecz naśladowujących harcerskie metody terenowe.

Pomocą przy „szukaniu skarbów” będą listy wszelakiego typu w rozmaity sposób ukrywane.

Początkiem gry może być:

a) list znaleziony i podsunięty zastępom przez instruktora; będą w tym liście podane pierwsze wiadomości o „skarbie”;

b) informacja podsłuchana przez jedną z grup ćwiczących, dająca wskazówki o pierwszym elemencie trasy;

c) wiadomość, przekazana przez wtajemniczonego, o punkcie wyjściowym do poszukiwania.

Im bardziej tajemniczy początek gry, tym lepiej. Im więcej niespodzianek w samej grze, tym większe zainteresowanie.

Dobrze jest zacząć taką grę przez listowne lub inne nagłe, nieumówione formy zawiadomienia, w których wyznaczamy dla zastępów lub jednostek jakieś odległe miejsce zbiórki, punkt wyjścia na trasę, pierwszą wiadomość o przygodzie.

Gry powyższe wymagają przygotowania trasy przed grą. Instruktor musi ją przebyć i na podstawie przedmiotów terenowych opracować, zostawiając w pewnych punktach listy bądź inne wiadomości oparte o znaki umówione. Niezbędne jest przereobienie i sprawdzenie wszystkich czynności tak, aby były rozumiane jednakowo przez wszystkie zastępy.

Trasę może przygotować także jedna z grup (wyższy poziom wyszkolenia), jeżeli ma odpowiedzialnego kierownika. W tym wypadku niezbędne są dokładne wskazówki dla wodza takiego zastępu.

Trasę mogą zakładać także dwie grupy jednocześnie, jedna dla drugiej.

Dobrze jest, jeżeli nauczyciel przygotowaną po raz pierwszy trasę przejdzie wspólnie z młodzieżą, dając jej instrukcje właściwego podejścia do tych ćwiczeń. Na początku unikać historii złożonych. W wypadku kolejnego wypuszczania zastępów porzucić na krótkiej trasie, łatwej do sprawdzenia dla instruktora.

Dla przykładu tworzenia takich gier podaję ich kilka, opierając się na różnej fabule i odmiennych czynnikach orientacyjnych.

Zaznaczam jednak, że żywcem użyć ich nie można, gdyż są wzięte z praktyki w pewnym terenie. Dają one mimo to pogląd, jak takie gry można organizować.

1. Skarb Irokezów.

Jesteśmy traperami, którzy po ostatniej walce z Indianami znaleźli przy zabitym starym wodzu korę brzożową, na której znaleziono następujący napis obrazkowy:



Ryc. 12.

Powstaje zagadnienie, co on oznacza. Wszyscy uczestnicy zastanawiają się nad tą zagadką obrazkową. Ostatecznie dochodzi się do wniosku, że napis ten wyraża następującą myśl: „Ldź z biegiem strumienia „Bystry” do jazu (wodospadu), położonego na zwężeniu strumienia. Rośnie tam drzewo liściaste — dąb (tak wskazuje narysowany liść). Powyższe elementy powinny być nieznanne ogółowi, lecz muszą się znajdować w najbliższym otoczeniu.

Następny wniosek, że prawdopodobnie dąb zawiera dalsze szczegóły.

Z najmłodszymi uda się do dębu osobiście instruktor, starszych wyśle grupami z poleceniem, aby odszukane dalsze ślady zachować w stanie pierwotnym.

Wysłane grupy docierają do dębu i znajdują na nim skierowaną ku górze strzałkę, wyciętą w korze

drzewa, a na jednym z wielkich konarów w małej dziupli — zwój kory brzozonej, na której jest narysowany poniższy obrazek:



Ryc. 13.

Czytamy go: „Spójrz na wschód (należy się domyślać, że z tego miejsca, gdzie znaleziono korę), a zobaczysz wzgórze, porośnięte z jednej strony lasem“. Krzyżyk nad szczytem wskazuje, że tam trzeba szukać dalszych wiadomości.

Rzeczywiście na szczycie znajdujemy krzyż, ułożony z kamieni częściowo wkopanych w ziemię. Co on znaczy? Zastanowić się. Wszyscy dojdą do wniosku, że tutaj należy szukać.

Prawdopodobnie któryś z uczestników zaproponuje podniesienie centralnego kamienia (niechaj będzie większy). Jeżeli nie ma takiej propozycji, należy ją poddać. Podnosimy więc ostrożnie kamień, pod którym znajdujemy puszkę blaszaną (pudełko od pasty, po konserwach itp.), a w niej znów korę brzozonej z obrazkiem:



Ryc. 14.

Widok tego obrazka narzuca myśl, że gdzieś w terenie są trzy świerki różnej wielkości, stojące razem. Odnajdujemy je i dążymy do największego, gdyż tak wskazuje krzyżyk na rysunku. Przy największym świerku znajdujemy pień, a na nim znak indyjski: $\overline{20} \rightarrow$, to znaczy: „w odległości 20 kroków w danym kierunku szukaj listu”. Znajdujemy list (także na korze brzozej) w pniu innym. List ten znów zawiera rysunek:



Ryc. 15.

Czytamy: „Kop na zachód od pnia, a znajdziesz bryły złota”. (Umieść w tym miejscu jakiś przedmiot.)

Zależnie od rozporządalnego czasu będziemy tworzyli więcej lub mniej takich stanowisk pośrednich i odpowiednio do wieku i sprytu chłopców możemy rebusy obrazkowe utrudniać.

2. Skarb zbójników.

Jesteśmy zbójnikami. Od swego wodza otrzymaliśmy polecenie przyniesienia ukrytego przez jego poprzedników skarbu, o którym ma on następujące wiadomości:

- Należy iść wężozem (jarem), leżącym na północ od wsi A. Wkrótce ujrzysz olbrzymi kamień.
- Stań na nim tak, abyś miał przed sobą szczyt M, a wtedy twoja prawa ręka, wyciągnięta w bok, wskaże ci dalszy kierunek.
- Idź w tym kierunku 20 metrów do rosnącego na stoku grabu (wszyst-

kie inne drzewa dookoła są bukami, więc znajomość drzew rozstrzyga o dalszej orientacji). d) Stań na stoku powyżej grabu tak, aby wzrok twój, skierowany ponad pierwszą gałęzią grabu a jednocześnie w prawo od głównego pnia, padł na chatę, zwróconą do ciebie bokiem. Na przedłużeniu (patrz przez komin tej chaty) ujrzysz grupę 5 świerków. e) Pod największym znajdziesz skarb.

Może to być, jak w danym wypadku, wiadomość podana w całości lub też poszczególne wiadomości mogą być umieszczone w listach, ukrytych na danych stanowiskach. Listy te muszą być odnalezione przez szukające grupy (wystanników wodza).

3. Ukryte karabiny „peowiaków“.

Jesteśmy peowiakami. Miejsce naszego magazynu z bronią ze względu na bezpieczeństwo jest zmieniane po każdym ćwiczeniu. Dlatego przed nowym ćwiczeniem każdy członek oddziału otrzymuje wiadomość wstępną o miejscu znajdowania się magazynu. Ostrożność nakazuje, aby poszukiwanie było robione przez pojedynczych peowiaków.

W danym wypadku członkowie P. O. W. otrzymali od swego komendanta następującą wiadomość:

a) Udaj się na skrzyżowanie dróg, prowadzących z A do B i z C do D, i szukaj tam listu.

b) List nr 1 zawiera wiadomość: „Idź w kierunku Pn-W na skraj lasu do silnie rozrośniętej sosny o pokręconych konarach. Szukaj listu“.

c) List nr 2 jest tej treści: „Posuwaj się skrajem lasu w kierunku Pd W W. Za drewnianym mostem przy trzeciej czarnej olsze poszukaj listu“.

Może być po drodze inny rodzaj mostu, np. betonowy oraz inny gatunek olchy, np. olcha biała. Fakty te będą wówczas utrudnieniem, gdyż

młodzież — nawet znająca gatunki drzew — będzie szukała dosłownie „trzeciej” olchy, będzie widziała w ogóle most, nie odróżniając jego budowy. Nie zwróci w pierwszej chwili uwagi na przymiotniki „dewniany”, „czarnej”. Przez takie „pułapki” zmuszamy młodzież do bystrzejszej uwagi przy czytaniu oraz do wnioskowania.

d) List nr 3. Wejdz na olchę, stań na pierwszej gałęzi, wyznacz kierunek PN, a zobaczysz dwa wzniesienia. Idź do drugiego z kolei. W stosie kamieni ostatnia wiadomość.

e) List nr 4. Kierunek Pd Z. Kępa krzaków tarniny. Otrzymasz karabin.

W ostatecznym punkcie może być umieszczony jeden z uczestników gry, który wysyła przychodzących na pobliskie miejsce zbiórki, odsunięte od trasy marszu.

Listy powinny być tak umieszczane, aby częściowo były widzialne, ale jednocześnie tak, aby trudne były do zauważenia, np. pod korą, w szczelinie, w ziemi tuż przy drzewie, na gałęzi, naśladujące liść, pod kamieniem, napisane na kamieniu itp. Mogą być pisane alfabetem Morsego lub szyfrowane (w danym wypadku powinny być pisane szyfrem).

4. Kto pierwszy?

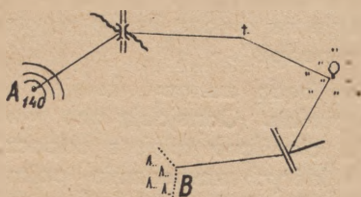
Dzielimy młodzież na dwie grupy. Każda z nich wychodzi z innego stanowiska, otrzymując szkic drogi (jak na ryc. 16).

Zadaniem grupy będzie dojście, według podanego szkicu, do wyznaczonego celu. Jest to marsz w zasadzie na przelaj. Zaznaczone punkty terenowe są niewidoczne z poprzed-

nich punktów i znajdują się w dużych odległościach (do 1 km) od siebie.

Marsz odbywa się na podstawie podanych kątów kierunkowych, zaznaczonych dla pewnego punktu.

Jedna grupa wychodzi z punktu A, druga z B, dążąc po tej samej drodze naprzeciw siebie, aby osiągnąć punkt wyjścia przeciwnej grupy. Zwycięża grupa, która w krótszym czasie osiągnie końcowy punkt swej trasy.



Ryc. 16.

Uwaga: a) Dla każdej grupy są obliczone inne kąty kierunkowe, zależne od kierunku marszu; b) kąty kierunkowe wyznaczamy na środku danego obiektu terenowego (skrzyżowania dróg, mostku); c) należy posługiwać się busolą.

Odmianami powyższej gry będą:

5. Marsze kierunkowe w mieście.

A. Posuwanie się na podstawie kątów kierunkowych i ilości podanych kroków, bądź ścisłych pomiarów metrowych przy pomocy taśmy (gra na małym obszarze). Celem tej gry może być poszukiwanie:

a) hydranta wodnego w mieście, b) gniazda ptaka lub nory zwierzęcia w parku itp.

B. Posuwanie się ulicami miasta na podstawie kątów kierunkowych i wyznaczonej kolejności następnych narożników ulic, służących jako nowe stanowisko, potrzebne dla określenia nowego kąta kierunkowego.

C. Możemy zamiast szkicu dla całej trasy wyznaczać tylko kąt kierunkowy do punktu następnego. Tam zaś trzeba znaleźć list, zawierający następny kąt kierunkowy. Potem znów dotrzeć do punktu następnego itd.

6. Na ratunek.

Porwano w celach okupu jakąś osobę. Wysłany pościg znajduje na drodze kartkę ze słowami: „Do wsi N. — — podpis”.

Pościgiem będą zastępy, kolejno wyruszające z pewnego punktu. Odnajdują one, według mapy 1 : 100.000, określone miejsca odpoczynków lub noclegów, o których zawiadamia pojmana osoba przez zostawienie wiadomości w formie listów.

We wsi N trzeba otrzymać dalsze wiadomości przy pomocy odszukanego znaku, listu lub przeprowadzonego wywiadu u ludzi, wskazujących dalszą marszrutę bandytów.

Kolejne wiadomości mogą być następujące:

- a) lasek na wschód od punktu 103,
- b) młyn nad rzeką M,
- c) jezioro P, ujście rzeczki K, itp.

7. Na rozpoznaniu.

Każdy z zastępów jest patrol, mającym dotrzeć do pewnego punktu. Patrol maszeruje według mapy, mając określone pewne punkty pośrednie na linii swego marszu.

Patrole wychodzą co kilka minut. Najlepiej zadanie spełni ten zastęp, który najszybciej (nie wolno biegać) osiągnie określony cel.

Początkowo należy ułatwiać zadanie przez wybór łatwego do osiągnięcia punktu, np.: wsi, rozstaju dróg. Marsz będzie się odbywał zawsze po drogach głównych.

Dla wprawnych stosować zawilszą marszrutę (nawet na przełaj) ze szczegółami trudniejszymi do ustalenia na podstawie mapy, np.: przesieki w lesie, wzgórze nieoznaczone punktem wysokościowym, mostki itp.

8. Zbieranie wiadomości.

Instruktor w różnych punktach terenu (skrzyżowanie dróg, róg lasu, samotne drzewa, wzgórze, przecięcie się rowów, płoty koło domów, mostki, zakręty rzek itp.) zostawia listy.

Miejsca te zostają podane zastępom, które odnajdują dane stanowiska według mapy i odszukują zostawione listy, przepisując ich treść. Listów oryginalnych instruktora zabierać nie wolno. W listach mogą być podane wiadomości pouczające: o terenie, o przyrodzie, o życiu wieśniaków, zwyczajach ich itp. Mogą też zawierać — jako dalsze utrudnienie gry — polecenie z zakresu zwiadów. Mogą być szyfrowane lub pisane znakami Morsego.

Zwycięża zastęp, który znalazł wszystkie lub najwięcej wiadomości, oraz którego członkowie znają treść pozostawionych listów. Przez pytania stwierdzić ich znajomość.

X. Łączność.

Łączność jest podstawą większych gier terenowych. Jest ona niezbędna na masowych wycieczkach młodzieży. Będzie umiejętnością potrzebną każdemu żołnierzowi i dowódcy w służbie wojsko-

wej. Należyte utrzymanie łączności jest warunkiem powodzenia i bezpieczeństwa zarówno w grze terenowej jak i w walce orężnej. Dlatego młodzież powinna być ćwiczona w tej umiejętności na wszystkich stopniach nauczania.

Podstawą w naszych grach terenowych będzie łączność piesza, oparta na gońcach¹⁾ i łącznikach²⁾, w formie indywidualnej i łańcuchowej.

Nie zaniedbamy jednak łączności wzrokowej i słuchowej.

Goniec lub łącznik powinien umieć przenieść pisemną lub ustną wiadomość do określonej osoby. Ustny rozkaz czy meldunek musi być krótki, w ujęciu swym prosty i zrozumiały. Otrzymałą wiadomość goniec lub łącznik musi powtórzyć wysyłającemu, a następnie po wykonaniu polecenia zameldować się ponownie u wysyłającego i podać mu do wiadomości treść przekazanego i otrzymanego ewentualnie meldunku.

Umiejętność tę będziemy ćwiczyć przy każdej sposobności nie tylko przez formy niżej podanych gier, ale we wszystkich grach innego typu. Zawsze znajdziemy sposobność, aby przekazać lub otrzymać meldunek za pośrednictwem gońca lub łącznika.

1. Służba gońców.

Wszyscy uczestnicy gry są gońcami (opowieść o służbie gońców harcerskich podczas walk o niepodległość, o ważności takiego gońca podczas wojny). Otrzymują oni ustne polecenie od dowódcy (instruktora) następującej treści: „Kompania N zajmie o godzinie 20 wzgórze 104”.

¹⁾ Goniec — jest wysłannikiem do innych oddziałów lub osób nieznanymi mu.

²⁾ Łącznik jest wysłannikiem swego oddziału do wyższych jednostek lub czołowych grup, skąd przynosi rozkazy.

Gońcy, stając na baczność, powtarzają otrzymany rozkaz, a następnie na sygnał przebiegają (część drogi biegną, część maszerują, część pełzają — zależnie od pokrycia terenu) na odległość 100—200 m, do określonego przez instruktora punktu (miejsce dowódcy kompanii N). Po osiągnięciu danego miejsca wracają, ustawiają się w odległości 15 kroków od siebie i powtarzają lub piszą na kartkach treść otrzymanego rozkazu. W wypadku pisania na kartkach robią to w ostatniej chwili. Najlepszymi gońcami są ci, którzy nie zapomnieli polecenia.

A. *Utrudniać możemy grę* przez dodanie jakiegoś meldunku otrzymanego od dowódcy kompanii N (instruktor przechodzi na miejsce wyznaczone i podaje nową treść np.: „Nieprzyjaciel w sile kompanii oskrzydla nas od wschodu”).

B. Można stosować także *przenoszenie pisemnych rozkazów* do osoby, która się ma znajdować w określonym punkcie terenu. Gońcy mają znaleźć ten punkt i odszukać osobę.

C. *Tworzymy od 2 do 5 łańcuchów (sztafet) gońców*. Rozmieszczamy je wzdłuż drogi albo najlepiej bezpośrednio w polu lub w lesie.

Zadaniem każdego łańcucha będzie przekazanie ustne dowolnego rozkazu, w treści wspólnego dla wszystkich.

Łańcuchy gońców mogą być rozstawione nawet na przestrzeni 1 km w zależności od ilości uczestników. Dla ułatwienia można je zakładać w formie łuku. Wtedy nauczyciel, nie ruszając się z miejsca, może łatwo stać się odbiorcą wysłanego rozkazu. Przesyłanie meldunków może być dokonywane także przy pomocy biegu. Bieg jednak nie może wykraczać poza normy ustalone: dla wieku poniżej 12

lat — 40 m, poniżej 16 — 60 m, poniżej 18 — 100 m. Biegi dłuższe i trwalsze mogą być stosowane dla młodzieży powyżej lat 17.

Nie będzie nam chodziło w tej grze o czas, lecz przede wszystkim o dokładność przekazania ustnego rozkazu.

W razie przenoszenia wiadomości pisemnej rozstrzyga czas przyniesienia (ograniczyć długość biegu do możliwości wieku młodzieży).

D. Łańcuch łączników możemy doskonale ćwiczyć w marszu na drodze. Rozrzucamy na linii naszego marszu dwójki, idące na równej wysokości po obu stronach drogi w odstępach od 20—60 m. Odległość ta będzie zależna od pory dnia, pokrycia terenu oraz zakrętów drogi.

Każdy łącznik widzi swego poprzednika, a w miejscach trudniejszych, jak rozwidlenie się dróg, wskazuje następnemu właściwy kierunek. Jedna strona łączników (np. lewa) jest linią, przekazującą rozkazy do przodu, druga zaś (prawa) — linią, wzdłuż której są przesyłane meldunki do tyłu.

Rozkazy i meldunki rzeczowe, mówiące: o własnym położeniu, o terenie i zjawiskach na nim zachodzących, powinny być dość częste.

Ćwiczenia powyższe możemy przeprowadzić także w zimie, na nartach.

Jeśli są rowery, można ich użyć jako lokomocji zmiennej dla jednego łańcucha łączników lub jako środka szybkiego ruchu dla pojedynczych gońców. W tym wypadku wszyscy łącznicy powinni umieć jeździć na rowerze. Na wodzie możemy jako środków łączności użyć kajaków lub łodzi, a nawet zastosować pływanie.

2. Sygnały wzrokowe i słuchowe w marszu.

Obok służby gońców należy zapoznać młodzież z podanymi niżej najprostszymi znakami wzrokowymi i słuchowymi, jakimi posługuje się wojsko.

Rozkaz	Sygnal gwizdkiem	Znak
„Uwaga”	1 krótki gwizd	Ręka pionowo podniesiona do góry i trzymana w tym położeniu.
„Marsz”	2 długie gwizdy	Szybkie ugięcie ręki podniesionej do góry, pięść do wysokości ramienia.
„Biegiem marsz”		Kilkakrotne szybkie powtórzenie znaku „Marsz”.
„Kierunek”		Zwrot w danym kierunku i wskazanie go ręką.
„Stój”		Powolne opuszczenie ręki bokiem w dół, podniesionej uprzednio w górę.
„Padnij”		Ręka wyprostowana w bok, opuszczona dłonią w dół lub wykonane padnij.
„Zbiórka”	1 długi gwizd	Wyprostowanie rąk poziomo w bok, a następnie skrzyżowanie ich na piersiach.
„W tyralierkę”		Wymachy rąk w bok z postawy „ręce przed piersi”.
„Nieprzyjacieli”		Podniesienie w górę czapki trzymanej w ręku lub na kijku.

Sygnaly te ćwiczyć będziemy podczas marszu ubezpieczonego i marszu zbliżania jako rozkazy dowódców poszczególnych zespołów.

W czasie marszu ubezpieczonego dowódca powinien znajdować się przy szperaczach lub szpicy.

Metodyczne szkolenie sygnalizacji wzrokowej i słuchowej w terenie.

W grupach harcerskich lub innych, przerabiających w swym przeszkoleniu sygnalizację Morsego lub Semafora, możemy przeprowadzić szereg gier, dzięki którym sama nauka będzie przyspieszona i w skutkach owocniejsza. Zainteresowanie i potrzeba będzie bodźcem do szybszego, praktycznego opanowania alfabetu. Ale nawet w zespołach, które sygnalizacji nie przerabiają, gry poniższe mogą być doskonałym urozmaiceniem i zbliżeniem uczestników do tej wiedzy. Z zasady nie liczymy się z faktem, że młodzież nie zna alfabetu Morsego lub Semafora. Właśnie gry sygnalizacyjne w terenie są metodą, która uczy posługiwać się praktycznie alfabetem umówionym.

W początkowym okresie nauki każdy z uczestników powinien mieć zanotowane w notesie lub na kartce (przygotować maszynowe odbitki alfabetu Morsego) w formie przejrzystej poszczególne alfabety, tak aby w każdej chwili można było przypomnieć sobie pewne znaki. Nikomu nic nie zaszkodzi, że poszczególni ćwiczący będą zerkać na kartkę. Łatwiej wbiją sobie w pamięć znaki. W późniejszym jednak okresie szkolenia nie dopuszczać do używania notatnika z alfabetem.

Szkolenie rozpocząć metodą bezpośredniości — żądając od młodzieży powtarzania czynności wykonywanych przez instruktora.

Alfabet Morsego według grup ćwiczebnych.

I gr.	II gr.	III gr.
e .	† —	a . . . —
i . .	m — — —	u . . . —
s . . .	o — — — —	v . . . —
u	ch — — — — —	4 —
5	O (zero) — — — — —	
IV gr.	V gr.	VI gr.
4 — .	g — — .	c — . — .
d — . .	w . — — —	r . . — .
b — . . .	p . — — .	l . — . . .
6 —	x — . . . —	f . . — .
VII gr.	VIII gr.	IX gr.
y — . — —	1 . — — — —	ż — — . .
k — . —	j . — — — —	7 — —
2 . . — —	9 — — — — .	8 — — — .
3 . . . — —		

Ryc. 17.

Instruktor zaczyna od pokazania najpierw I grupy alfabetu Mors. (patrz rycina 17) lub I koła alfabetu Sem. (patrz ryc. 17a). Następnie żąda natychmiastowego wykonania powyższych znaków przez wszystkich ćwiczących. Dobrze jest ustawić ich w dwóch szeregach zwróconych do siebie (nie tylko wykonują znaki, ale także widzą je we właściwym układzie). Ćwiczyć litery w pierwszej chwili wolno. Przejść następnie do coraz szybszych układów, aby w końcu wykonywać je ze zmienną szybkością i w różnym porządku (na wrywki). Gdy nastąpi zmechanizowanie kierunków, niekoniecznie w doskonałej formie u wszystkich, możemy przejść do następnej II grupy lub II koła, powtarzając ponownie cały system itd. Możemy w międzyczasie stosować na poszczególne grupy lub koła gry: 5, 6, 7, 8 i 9 niżej podane.

Gdy nastąpiło uświadomienie układu poszczególnych liter przy ich zmechanizowanym ruchu, wskazać wtedy na litery, które są w swym położeniu odwrotnością. Przerobić znów na nie gry wyżej wymienione. Dla odpoczynku między powyższymi grami przerobić:

3. Dyktando sygnalizacyjne danym alfabetem.

4. Kima sygnalizacyjnego.

Gry te pozwolą odetchnąć młodzieży po sygnalizacyjnych grach ruchowych, a z drugiej strony będą wymagać: spostrzegawczości, uwagi i pamięci.

Dyktando sygnalizacyjne może być przeprowadzone dwojako:

a) instruktor dyktuje — młodzież pisze właściwym alfabetem,

b) instruktor nadaje alfabetem polecenia do wykonania — młodzież wykonuje je szybko.

I dyktando i polecenia winny być powiązane ze spostrzeżeniami przeżyтыми w terenie; związane z faktami, które istnieją w danym terenie. Polecenia winny mieć swój cel: sprawnościowy, umiejętnościowy itp.

Do kima sygnalizacyjnego potrzebne są znaki alfabetu: pisarskiego i danego sygnalizacyjnego, wykonane tuszem, na twardym papierze, każdy znak oddzielnie.

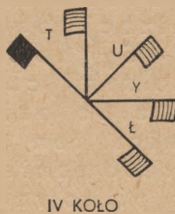
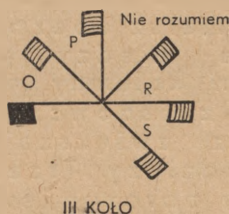
Kima możemy przeprowadzić w wieloraki sposób:

a) Pokazujemy część znaków danego alfabetu (10—20), polecając ich zapamiętanie oraz wierne odtworzenie.

b) Przedstawiamy część znaków pisarskich w pewnej kolejności. Grający mają je odtworzyć w danym porządku w znakach alfabetu sygnalizacyjnego.

c) Odwracamy ćwiczenie b).

ALFABET SEMAFORA WEDŁUG KÓŁ ĆWICZEBNYCH



Chorągiewka ciemna
nieruchoma



Chorągiewka jasna
zmienna w swym położeniu

Ryc. 17a.

d) Tworzymy ze znaków słowa i zdania, polecając ich odtworzenie.

Odmianą kima sygnalizacyjnego zwykłego będzie kim sygnalizacyjny krátkowy (patrz analogiczną grę kim terenoznawczy str. 146). Wielorakość jego przeprowadzenia analogiczna jak w kimie zwykłym.

W grupach, które opanowały sygnalizację, użycie alfabetu Morsego lub Semafora nie powinno być odświętne. Należy stosować tę umiejętność na każdym kroku, nie tylko w specjalnie przeprowadzonej grze. Dobrą sposobnością dla ćwiczenia sygnalizacji będzie marsz ubezpieczony. Sygnalizacja między poszczególnymi członami kolumny marszowej albo patrolu zwiadowczego urozmaici ten marsz, zwiększając zainteresowanie młodzieży. Trzeba jednak pilnować aby porozumiewanie takie było naturalne, związane z zadaniami grupy, wiążące z terenem, zmuszające do skierowania uwagi młodzieży na otoczenie. Celowość sygnalizacji wzmoże się, o ile w terenie będzie działać nieprzyjacielski oddział. Celowość i częstotliwość użycia sygnalizacji będą zależać od pomysłowości kierownika gier terenowych.

5. Ustawianie znaków.

W grze bierze udział kilka grup naraz. W każdej grupie mamy kilku uczestników z nakryciami głowy (przedstawiają kreski) oraz kilku bez (przedstawiają kropki). Instruktor początkowo wywołuje litery, później słowa i w końcu zdania, a młodzież ustawia się w szeregach lub rzędach, dając układ kresek i kropek, odpowiadający wywołanym słom

wom. Punktuje się dokładność i szybkość ustawienia. Do organizacji i szeregów wyznacza się przywódców znających najlepiej alfabet.

6. Piłka sygnalizacyjna.

Piłkę palantową umieszczamy w dołku. Wszyscy siadają dookoła niej. Każdy uczestnik jest jedną literą alfabetu lub nazwą: zwierzęcia, geograficzną itp. Instruktor lub jeden z wyznaczonych chłopców sygnalizuje z odległości większej niż 100 m literę, np. „g”, lub nazwę. Wtedy chłopiec oznaczony literą „g”, bądź daną nazwą, biegnie do piłki i stara się skuć innych, którzy się rozbiegają. Tę samą grę można przeprowadzić słuchowo przy pomocy sygnalizacji gwizdkiem (krótki gwizd — kropka, długi — kreska).

7. Zbiorowe odczytanie depeszy.

Zastępy ustawiają się rzędami (może być też inne ustawienie) tyłem do sygnalizującego instruktora, który staje w odległości co najmniej 150 m od rzędów. Posiada on chorągiewki i gwizdek. Na pierwszy gwizdek zwracają się do niego twarzą ostatni chłopcy, stojący na końcu każdego rzędu.

Instruktor nadaje im przy pomocy chorągiewek literę lub słowo. Na drugi sygnał gwizdkiem następuje zwrot do poprzedniej pozycji, a następnie, od końca rzędu chłopcy zwracają się do instruktora, który znów nadaje im inną, dalszą literę lub słowo. I tak dalej, aż wszyscy członkowie rzędu otrzymają poszczególne litery lub słowa. Gdy depesza została w ten sposób nadana, wtedy rzędy na umówiony sygnał rozbiegają się w różnych kierunkach. Tam składają poszczególne litery (słowa) i gotową depeszę dostarczają na piśmie instruktorowi. Ocena będzie zależna od: dokładności przeczytania depeszy oraz szybkości jej dostarczenia.

8. Eliminacja.

Ustawiamy młodzież w dwuszeregu lub czwórszeregu rozluźnionym (odstępny i odległości 2 metrowe). Kryjące się dwójki (czwórki) otrzymują nazwę jednej litery lub dowolnego, krótkiego słowa. Instruktor stając przed kolumną w odległości 150 kroków nadaje w różnym porządku poszczególne litery (słowa). Na skutek nadanej litery (słowa) odpowiednio dwójki lub czwórki wykonują bieg. Zaczynają bieg zawsze w lewo i z przodu szeregu, aby okrążywszy ostatniego, przebiec na tyłach swego szeregu aż do prawoskrzydłowego, po czym ominąwszy go docierają od przodu do swych miejsc wyjściowych. Zwycięzca tego biegu i drugi z kolei (w wypadkach czwórszeregu) stają do dalszych rozgrywek. Pozostali siadają i tworzą bierne pozycje w szeregach. Ze zwycięzców zaś tworzymy nowe dwójki lub czwórki pod innym mianem. Otrzymujemy w ten sposób coraz więcej punktów martwych, coraz mniej uczestników bierze udział w biegu (czytają jednak wszyscy). Aż w końcu zostanie jeden zwycięzca gry, wykazujący najlepszą znajomość alfabety, przy szybkiej orientacji oraz biegu. Można też wprowadzić konkurs pocieszenia dla wyeliminowanych w pierwszej połowie gry.

9. Bieg rozstawny sygnalizacyjny.

Tworzymy kilka rzędów. Na sygnał instruktora wydany gwizdkiem, pierwsi z rzędów, mający w ręku chorągiewki (może to być kijek z przywiązaną chusteczką), przybiegają do instruktora ustawionego w odległości najmniej 100 m przed rzędami. Instruktor po cichu podaje im literę. Po usłyszeniu jej, przybiegający ustawiają się naprzeciw swych grup na wysokości nauczyciela i podają grupom usłyszaną literę. Po przesygnalizowaniu zostawiają chorągiewki na miejscu, sami zaś oddalają się w prze-

ciwnym kierunku aniżeli rząd. Z chwilą zrozumienia przez rząd podanej litery wybiega następny ćwiczący w stronę instruktora, od którego otrzymuje dalszą literę, którą z kolei podaje swemu rządowi. Wygrywa ten rząd, który odczytał depeszę dokładnie i oddał ją najszybciej (przywódca rzędu zapisuje i składa podane litery). Możemy podawać każdemu przybiegającemu całe słowa, a nawet zdania.

Po opanowaniu liter możemy przybiegającemu podawać słowa, a następnie krótkie zdania. Słowa i zdania powinny być bez sensu i związku. Przez taki układ depesz uniemożliwiamy domyślanie się, a jednocześnie zmuszamy do skierowania maksimum uwagi na podawane znaki.

Przy prowadzeniu ćwiczeń i gier sygnalizacyjnych musi instruktor pamiętać o dwóch podstawowych zasadach:

a) Sygnalizacja winna się odbywać na odległościach uniemożliwiających głosowe porozumienie się.

b) Odległość przy sygnalizacji w grach początkowych nie powinna być mniejsza niż 100 m.

Będziemy zawsze pamiętać o tym, że ćwiczenia i gry sygnalizacyjne mają odbywać się w warunkach naturalnych, a więc na przestrzeniach większych, w dużych odległościach.

10. Odczytanie tajnych depesz.

Z poczty lub biur kolejowych instruktor wydostaje zwoje starych, niepotrzebnych taśm telegraficznych. Dobiierając pewne słowa zlepią z nich szereg

depesz o tajemniczej, ciekawej treści. Depesze takie podrzuca na drodze marszu swego oddziału (powinny być w kopercie — zaadresowane do kogoś), stwarzając w ten sposób naturalną potrzebę przeczytania. Znajomość alfabetu okazuje się tutaj niezbędną. Taką przygodę można wpleść w szereg gier innego typu.

Gdy młodzież zna dobrze alfabet Morsego i umie posługiwać się nim w polu, wtedy możemy tę umiejętność wyzyskać do większych gier sygnalizacyjnych, niżej podanych.

11. Indywidualne zawody w odbiorze depeszy.

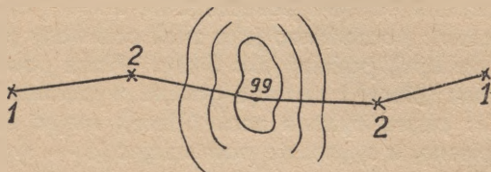
Chcąc sprawdzić umiejętność sygnalizowania poszczególnych jednostek, stosujemy grę następującą. Rozstawiamy luźno, wszerek i w głąb, wszystkich uczestników, sami zaś z punktu widocznego dla wszystkich, a odległego co najmniej o 200 m od najbliższego chłopca nadajemy depeszę złożoną z kilku lub kilkunastu oderwanych słów nie związanych ze sobą treścią.

Szybkość nadawania będzie zależna od wykształcenia młodzieży. Depeszę może podawać najlepszy sygnalista. Chcąc ocenić grupy (zastępy), złożone z większej liczby uczestników, możemy tworzyć na jednym miejscu trójki (w wypadku trzech grup) złożone z jednostek, pochodzących z różnych grup. Sumując ilość słów dobrze odebranych przez ogół członków grupy i dzieląc je przez ilość członków grupy, otrzymujemy ocenę najlepszego zastępu.

12. Kto prędszej?

Mamy w terenie dwie grupy nieprzyjacielskie, odległe od 500 do 2000 metrów. Ich strażę przednie mają zająć pewien punkt, najlepiej wzgórze położone w równej odległości od obu stanowisk sił głównych. (Ryc. 18). Strażę przednie zostawiają na

drodze swego marszu jako łączność jedną stacją sygnalizacyjną (x 2), będącą w porozumieniu ze stacją (x 1) przy głównym oddziale.



Ryc. 18.

Straże przednie docierają do wzgórza, gdzie następuje walka. Jednocześnie zaś wysyłają one łączników do swych stacji sygnalizacyjnych (x 2) z pismem treści następującej: „Nieprzyjaciel w sile jednej kompanii maszeruje na wzgórze 99. Pomoc jak najszybsza konieczna“. Depesza ta zostaje przy pomocy chorągiewki lub tarcz podana dalej do siły głównej. Zwycięzcą zostaje ta grupa, której siły główne dzięki otrzymanej depeszy szybciej zajmą wzgórze 99.

Uwaga: Założenie gry nie powinno być znane chłopcom, należy wydać tylko zarządzenie postoju dla sił głównych w miejscach właściwych, polecając jednocześnie straży przedniej dotarcie do oznaczonego wzgórza i pozostawienie w drodze stacji sygnalizacyjnej w takim miejscu, aby można było porozumieć się z siłą główną.

Można utworzyć kilka stacji pośrednich między wzgórzem a stanowiskiem sił głównych.

Stacja sygnalizacyjna. Podczas szkolenia powinna składać się z dwóch osób: pisarza oraz sygnalisty. W dalszym zaś okresie dochodzi trzecia — komendant. Podstawą czynności stacji będzie wybranie właściwego tła dla swych tarcz oraz zajęcie

takiego stanowiska, aby stacja sąsiednia była dobrze widziana. Trzeba jednak w wypadkach specjalnych pamiętać o tym, że stacja nie powinna być spostrzeżona przez nieprzyjaciela.

Sygnalista odbiera poszczególne znaki i dyktuje je pisarzowi: początkowo jako znak oderwany (kropka, kreska itp.), później jako literę. Pisarz powtarza dany znak (literę) i zapisuje go. W wypadkach nadawania: pisarz dyktuje znak (literę), mając depeczę napisaną, a sygnalista powtarzając je — sygnalizuje. Funkcje te należy często zmieniać.

13. Wyścig łańcucha stacyj sygnalizacyjnych.

Ustawiamy w terenie równym lub falistym dwa lub więcej łańcuchów stacyj sygnalizacyjnych (każdy zastęp daje jeden łańcuch). Łańcuch może się składać z dwóch lub więcej stacyj.

Stacje pierwsze przez swych łączników otrzymują depeczę na piśmie od kierownika gry, a następnie przy pomocy sygnalizacji podają depeczę do następnych stacyj.

Wygrywa ten łańcuch, który najszybciej w niezmienionej formie poda depeczę do swej stacji końcowej.

Stacje w łańcuchu rozmieszczamy w terenie tak, aby każda następna stacja widziała tylko stację poprzednią.

Utrudnieniem w tej grze będzie zażądanie odpowiedzi na wysłaną depeczę. W tym celu należy układać depeczę tak, aby zmuszała do odpowiedzi. Urozmaiceniem gry może być przerwanie łańcucha sygnalizacyjnego przez ustawienie łącznika: piesze-go, rowerowego, kajakowego itp.

14. Podpatrzenie sygnalizacji nieprzyjacielskiej.

W terenie falistym i urozmaiconym zakładamy jedną lub więcej stacyj sygnalizacyjnych, działających w pewnym kierunku, a zakrytych z innych stron.

Wysłane z pewnego punktu patrole mają wykryć stacje nieprzyjacielskie, podpatrzeć je i donieść z powrotem treść depešy, określając stanowisko stacji. Stacja sygnalizacyjna działa w określonym czasie 15 do 30 minut (w zależności od wielkości terenu ćwiczeń), podając depešę w odstępach 2—3 minutowych. Treść depešy jest zawsze jednakowa.

Zwycięża ten patrol, który najprędzej przyniesie dobrą treść sygnalizowanej depešy.

Stacją sygnalizacyjną może być również kierownik gry.

Patrole, zauważone przez stację, nie spełniają swego zadania — powinny jednak odczytać podawaną depešę.

15. Łowcy słoni.

Teren pokryty zagajnikami i krzakami, o rzeźbie urozmaiconej, z wyniosłością pośrodku, dominującą nad nim, ograniczony naturalnymi liniami (rzeką, brzegiem lasu, drogą). Wielkość terenu od 2—3 km².

Jeden z zastępów jest stadem słoni ukrywającym się w dżungli (nie wolno im wychodzić poza linie określone). Inne zastępy (3—4-ch) tworzą oddziały łowców słoni. Zostawiają oni na wzgórzu stację sygnalizacyjną, która z góry widzi ruchy słoni i odpowiednio kieruje oddziałami łowców za pośrednictwem krótkich depeš. Każdy oddział łowców powinien być oznaczony jakąś literą, którą nadaje się na początku depešy. Oznacza to, że depeša dotyczy danego oddziału. W grze będzie chodziło o to, aby w określonym czasie, np. 1^{1/2} godziny, stado słoni zostało otoczone przez oddziały łowców. O ile to nie nastąpi, słonie wygrywają.

„Mądre słonie” mogą także czytać depešy i odpowiednio wykorzystywać je dla zmylenia łowców. Stacją sygnalizacyjną może być sam instruktor,

a w każdym razie powinien on znajdować się przy stacji sygnalizacyjnej, aby regulować przebieg gry. Rozmieszczenie początkowe poszczególnych oddziałów łowców i stada słońi może być dokonane na podstawie mapy lub przy pomocy depe sz sygnalizacyjnych.

Nie możemy zapominać o sygnalizacji słuchowej. Ona opanowała dziś całkowicie życie codzienne. W przyszłej zaś wojnie będzie dominowała. Każda dobra jednostka organizacyjna, rozpoczynając szkolenie w sygnalizacji słuchowej, powinna postarać się o stary brzęczykowy aparat telefoniczny lub wykonać we własnym zakresie klucz telegraficzny. W najgorszym wypadku użyć można systemu pukania w przedmioty wydające dźwięk lub zastosować gwizdek. Przeprowadzenie gier ułatwi nam znajomość alfabetu Morsego, o który oprzemy wyszkolenie słuchowe.

Fonetycznie rozróżniamy dwa dźwięki w metodzie Morsego:

- a) krótki — tit (kropka) — trwa pół sekundy.
- b) długi — taa (kreska) — trwa $1\frac{1}{2}$ sekundy.

Przerwy między poszczególnymi dźwiękami nie powinny przekraczać pół sek.; między literami $1\frac{1}{2}$ sekundy; między słowami $2\frac{1}{2}$ sekundy (6 dźwięków tit).

W stopniowym szkoleniu możemy zastosować cały system wstępnych gier, podanych dla sygnalizacji wzrokowej, lekko je modyfikując. Do wydawania dźwięków użyjemy gwizdka lub silnego brzęczyka. Poza tym będziemy przeprowadzać następujące gry:

16. Tit, Taa.

Tworzymy z uczestników 4-ry równoległe linie rozstawione w dowolnym terenie w odległości 50 m od siebie. Poszczególni uczestnicy są oddaleni od

siebie w granicach do 10 m, tak aby móc, bez wielkiego natężenia, podać sobie kolejno depeszę przy pomocy wypowiedzianych dźwięków (tit-tit-taa itd.). Instruktor podaje depeszę, w formie słów lub jednego zdania, pierwszym chłopcom z poszczególnych linii. Ostatni chłopcy oddają depeszę instruktorowi, który w międzyczasie zjawiał się na końcach linii telegraficznych. Dopuszczalne jest notowanie sobie otrzymanej depeszy na każdym stanowisku. Należy tylko skontrolować, aby depesza nie była podawana na kartce. Nie dopuszczać do zetknięcia się bezpośredniego dwóch najbliższych sąsiadów oraz do porozumiewania się słowami. Zapowiedzieć ten przepis i bezapelacyjnie usuwać z gry sąsiadów nie stosujących się do niego. W wypadku rażącym zdyskwalifikować całą linię. Tę samą grę przeprowadzić możemy przy pomocy sygnalizacji gwizdkiem (każdy z grających musi mieć gwizdek). Odległość wtedy między chłopcami zwiększamy do 100 m.

17. Most zerwany — wstrzymać pociąg.

Linia kolejowa dwutorowa, o odcinku krętym, biegnąca w terenie falistym. Rozstawiamy dwa współzawodniczące zespoły wzdłuż toru, po obydwu jego stronach, w rowach (nie ustawiać na torze). Odległość między poszczególnymi stacjami rozstawnymi może dochodzić do jednego km.

Możemy wystawić dowolną ilość stacji. Nie przekraczać jednak 5 km długości ze względu na czas, jaki tracimy wskutek rozstawienia. Dla zmniejszenia straty czasu należy rozstawić poszczególne stacje wprost z miejsca wymarszu. Będzie to okazja do osiągnięcia trudniejszego punktu na mapie, gdyż możemy wyznaczyć jako stanowisko jakiś przepust lub miejsce odległe o 100 m od przejazdu itp. W pobliżu przejazdów stację rozstawną będziemy zawsze ustawiać w ten sposób, aby przejazd mieć z tyłu,

wtedy ruch na przejeździe nie będzie utrudniał odbioru depeszy. Wprowadzimy także ćwiczenie punktualności, wyznaczając zajęcie stanowiska o określonym czasie. Depeszę możemy nadać (treść jak w tytule) za pośrednictwem: a) gońców pieszych, b) sygnalizacji gwizdkiem, c) sygnalizacji optycznej.

Przed zaczęciem gry należy sprawdzić, czy wszystkie stacje zajęły swoje stanowiska. Ostatnie stacje nadają umówiony sygnał gotowości. Gdy on zostanie przekazany przez stacje pośrednie do stacji pierwszych, wtedy dopiero stacje pierwsze rozpoczynają jednoczesne nadawanie depeszy. Każda stacja musi mieć swój sygnał wywoławczy, znany sąsiednim stacjom. Instruktor mając rower może skontrolować odbiór na poszczególnych stacjach, a jednocześnie odebrać depeszę od końcowych.

Gry sygnalizacyjne nadają się doskonale do ćwiczeń nocnych w formie sygnalizacji świetlnej. Warto przekształcić jedną z gier wyżej podanych, aby przeprowadzić ją w nocy za pośrednictwem światła latarek bateryjnych.

Podaję dla przykładu jedną z typowych nocnych gier sygnalizacji świetlnej w połączeniu z ćwiczeniami orientacji.

18. Zajmowanie stanowisk.

Teren płaski, urozmaicony drogami, zadrzewieniami i budynkami, z którego widać dominujący punkt: wieżę kościoła, dach wysokiego budynku, wzgórze. Instruktor przed grą zakłada w pewnych punktach terenu listy, informujące o nocnym życiu owadów lub zwierząt, albo listy żądające odpowiedzi na pewne zagadnienia przyrodnicze — związane z nocą. Zbiórkę poszczególnych zastępów dokonywamy przy pomocy sieci alarmowej, wyznaczając dla wszystkich zastępów wspólne miejsce spotkania. Dopiero tam zostaje otwarty, o ustalonej na kopercie godzinie, rozkaz tej treści:

„Znaleźć świetlną stację sygnalizacyjną, znajdującą się w kierunku N. W.

Każdy zastęp otrzyma ze stacji indywidualne rozkazy, wyznaczające mu odpowiednie stanowiska. Maszerować szykiem ubezpieczonym.

Po zajęciu wyznaczonego stanowiska należy znaleźć i przepisać ukryte tam listy. Stacja zacznie nadawać nowe rozkazy o godzinie 22.30 i następne o godzinie 23.15. Wykonać je ściśle. Zastępy czytają i notują wszystkie depesze. Wykonują zaś tylko depeszę przeznaczoną dla nich.

Depesza dla danego zastępu zaczyna się nazwą godła zastępu.

Zwycięża ten zastęp, który bezbłędnie odczyta wszystkie nadane depesze, wykona w przepisany czas wydane dla niego rozkazy, odzyska wszystkie listy, nie spóźni się na miejsce końcowej zbiórki.

Czuwaj!

Grzywiasty Koń,
drużynowy.

Janowa Dolina, dn. 20/VII., godz. 19-ta.”

Drużynowy nadaje depesze sam lub przy pomocy przybocznych, mając przygotowaną całą marszrutę zastępów i treść depesz. Depesze winny być jak najkrótsze, ale jasne. Są nadawane tylko raz i dlatego grę tę można przerobić tylko z zastępami, dla których sygnalizacja świetlna nie jest nowością. Grę tę winno się przerobić w terenie znanym młodzieży. Punktów z listami powinno być dwa razy tyle, co zastępów. Zastępy nie powinny spotykać się na punktach ukrycia listów. Należy sprawdzić przed grą, czy z poszczególnych punktów będzie widoczna stacja sygnalizacyjna. Czas nadawania następnej depeszy musi być obliczony według drogi zastępu, który ostatni odbiera instrukcje, plus 15 min. rezerwy na nie-

spodzianki. Ostatnia depesza podaje wspólne miejsce spotkania dla wszystkich. Tam odbiera drużynowy raporty i ocenia wyniki gier. Grę tę możemy rozwinąć i utrudnić przez krzyżowanie dróg marszu i wprowadzenie walki między zastępami, według zasady: „Widzieć i słyszeć, nie będąc widzianym i słyszonym”.

XI. Dobre uczynki.

(Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach.)

Dział ten, ważny ze stanowiska społecznego, nie powinien być zaniedbywany w grach terenowych. Gry tego typu przyzwyczajają młodzież do bezinteresownej pracy dla innych, a jednocześnie zwiążą (szkołę) organizację z najbliższym środowiskiem ludzkim.

Formą możliwą na każdym stopniu nauczania będą dobre uczynki, wykonywane grupami, np:

1. zamiecenie podwórz (lub ulic wiejskich),
2. uprzątnięcie obór,
3. wyczyszczenie psich bud (własnych psów),
4. naprawienie ogrodzeń,
5. zabawienie małych dzieci (umycie ich),
6. wyrównanie drogi (zasypanie dziur),
7. zbudowanie punktów żywnościowych dla ptaków (w zimie).

(Nauczyciel ocenia najlepszą robotę i czas wykonania, punktując je jawnie i wyjaśniając dlaczego).

8. Zbieranie chrabąszczy.

Która z grup uezbiera ich najwięcej w określonym czasie. Dla oceny można zbiór zważyć lub zmierzyć.

9. Zbieranie papierów.

W laskach, leżących pod miastem, normalnym a niekulturalnym objawem jest zjawisko zaśmiecania

ich papierami. Wskazanie, że nie należy tego robić, będzie dobre i pożyteczne na przyszłość.

Polecamy zbierać papiery porzucone w lesie. Dzieci zbierają je grupami na jedno miejsce. Ze względów higienicznych nie należy dopuścić do zbierania rękami. W tym celu każemy wyciąć każdemu dziecku kij i zaostrzyć jego koniec — wolno zbierać tylko kijem. Zwycięża ta grupa, która w określonym czasie zbierze najwięcej papierów.

Rozwinięciem tej gry może być zakopanie zebranych papierów lub ich spalenie.

Z zakresu samarytaństwa możemy wykonywać następujące gry:

10. Przenoszenie chorych:

- a) przy pomocy „stołeczka” zrobionego z rąk dwóch osób,
- b) przez chwyt ratowniczy,
- c) przy pomocy zrobionych noszy, wykonanych z materiału uprzednio przygotowanego.

Wygrywa ta grupa, która pierwsza przeniesie swoich chorych (nie wolno biegać przy przenoszeniu) na pewną odległość. Stawia się karne punkty za: krzyki, upadek chorego (popsucie stołeczka lub noszy) oraz za bieganie.

11. Zbieranie rannych z pola bitwy.

Na pewnym określonym terenie rozmieszcza się rannych w różnych miejscach, mniej lub więcej zakrytych. W każdym miejscu jest tylu rannych, ile grup bierze udział w grze. Każdy ranny ma przydział do odpowiedniej grupy, posiada kartkę lub dowolną oznakę. Z miejsca opatrunkowego wyruszają patrole sanitarne, które mają zadanie odnalezienia swych rannych oraz przyniesienia ich do stacji opatrunkowej. Patrole składają się z czworga młodzieży. Patrole mogą posługiwać się noszami

przez siebie wykonanymi. W grupach współzawodniczących może być po kilka patroli.

12. Zbieranie zagazowanych.

Przebieg gry ten sam jak w grze poprzedniej. Niosący pomoc wykonują swą pracę w maskach. Zagazowanym należy maski założyć.

13. Na ratunek lotnikowi.

Mamy dwie grupy nieprzyjacielskie oddzielone terenem zakrytym. Otrzymują one w pewnej chwili wiadomość, że na ich przedpolu spadły dwa samoloty. Zadaniem każdej grupy będzie dotrzeć do miejsca upadku samolotów, dać lotnikom pierwszą pomoc (obandażowanie głowy, złamanych rąk i nóg) oraz przeniesienie ich do pozycji wyjściowych. Zachować należy ostrożność, gdyż na przedpolu może znajdować się nieprzyjaciel. Zwycięża grupa, która pierwsza odnajdzie lotników. Rannymi lotnikami mogą być specjalnie wyznaczeni chłopcy. Dopuszczalne jest odbijanie lotnika. Odbić go może oddział, który jest silniejszy liczbą (grupa dla szybszego znalezienia rozbija się na oddziały mniejsze). Można miejsce lotnika wyznaczyć przy pomocy kąta kierunkowego.

Szereg ćwiczeń, w których młodzież, ma wykazać znajomość pierwszej pomocy¹⁾ możemy przeprowadzić w formie współzawodnictwa między zastępami. Do gier tych trzeba zmobilizować odpowiednią ilość środków opatrunkowych, dezynfekcyjnych itp. Po rozdaniu materiałów, na znak instruktora, zastępy rozpoczynają stosować podane w założeniu czynności. Należy dążyć do tego, aby

¹⁾ W nauce pierwszej pomocy posługiwać się książkami: Dr. Dudziński J. „Harczer niesie pomoc bliźnim”. Dr. Hilarowicz H. „Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach”.

Szyryński W. „Ambulans harcerek”.

wszyscy członkowie zastępu mieli jakąś pracę. Przy ocenie należy brać pod uwagę jakość i dokładność wykonanej pracy a następnie szybkość wykonania.

Od czasu do czasu należy stosować inscenizację, tj. stwarzać takie momenty, w których pierwsza pomoc staje się naturalną potrzebą życiową, albo jest do niej bardzo zbliżona.

14. Ratowanie płonących.

Zrobić dwie (lub więcej) kukły wyobrażające dzieci. Oblać pewne części benzyną i podpalić. Zastępy mają dokonać prawidłowego ratunku. Oceniać pracę szczegółowo według czynności ratowniczych podanych w książkach.

15. Złamanie nogi.

Organizujemy dowolną zabawę o elementach biegu. Wtajemniczony chłopiec (dziewczyna) upada, wijąc się z bólu. Instruktor stwierdza po krótkim zbadaniu, iż nastąpiło złamanie kości w podudziu. Wobec tego wydaje szereg zarządzeń związanych z pierwszą pomocą w tym nieszczęśliwym wypadku. Poszczególnym chłopcom, bardziej odpowiedzialnym, poleca:

a) przygotowania łubków, noszy, waty i bandaży,

b) zdjęcie buta i pończochy ze złamanej nogi.

Wyznacza chłopców do pomocy przy nakładaniu opatrunku. Wysyła jednego (wtajemniczonego) po wóz do najbliższej wsi itp. Powstaje ogólne napięcie i zainteresowanie. Po wykonaniu opatrunku należy to zainteresowanie wyzyskać. Wyjaśniając na tym przykładzie konieczność umiejętnego ratunku, zarządza ćwiczenia — grę w zastępach. Zastępowi wyznaczają chłopca ze złamaną nogą, a następnie powtarzają sposób ratunku pokazany przez drużynowego. Wykonać to raz bez współzawodnictwa, a drugi raz powtórzyć jako emulację, notując każdy

wykonany element pierwszej pomocy. Po wyjaśnieniu demaskujemy inscenizowany wypadek.

16. Katastrofa.

Przygotować przy pomocy znajomego sobie, a obcego dla chłopców osobnika, wypadek na drodze swego marszu w postaci: a) zemdlonego przechodnia; b) nieprzytomnego kolarza, który rozbił się o drzewo (popsuta kierownica roweru zmusza także do naprawy); c) tonącego; d) wyciągniętego topielca, otoczonego przez niezaradną grupę młodzieży wiejskiej itp.

Uwaga: Przy wszelkich tego rodzaju ćwiczeniach zwrócić uwagę na: organizację, podział pracy — użycie do pomocy wielu chłopców, spokój ratujących, szybkość i celowość działania.

XII. Patrolowanie i zwiady.

W ćwiczeniach tego typu młodzież powinna: a) nabyć umiejętności wykorzystania rzeźby i pokrycia terenu dla ukrycia się przed obserwacją nieprzyjaciela, b) nauczyć się przebywać pewne tereny w sposób właściwy, c) umieć zdobyć niepostrzeżenie wiadomości o terenie i nieprzyjacielu.

Musimy wpoić w ćwiczących zasady następujące:

a) Wzniesienia są dobrymi punktami i liniami dla obserwacji oraz dla obrony.

b) Na wzniesieniach nie należy wykonywać żadnych ruchów, gdyż na tle nieba wszystko doskonale widać. Wszelkie manewrowanie należy robić poniżej grzbietu lub szczytu wzniesienia.

c) Na teren otwarty wkraczać należy szybko, nagle i szerokim frontem, zbadawszy poprzednio ostrożnie przedpole.

d) W miarę możliwości omijać na zwiadach polany i miejsca otwarte, obchodząc je.

e) W terenie otwartym wyzyskać do przejść doliny, rowy, kępy leśne i grupy zabudowań.

f) Posuwając się drogą, wyzyskać dla marszu jej rowy.

g) Do lasów podchodzić ostrożnie z linią szperaczów na czele. Dopiero po zbadaniu przez nich, patrol może wkroczyć do lasu.

h) Przez lasy przechodzić luźno rozrzuconymi dwójkami, idącymi w odległości wzrokowej za szperaczami. Patrzeć na tyły i boki.

i) Małe laski, kultury, krzaki i grupy domów badać przy pomocy szperaczy, z zasady omijać je.

j) Do wioski szperacze wkraczają zewnątrz, od strony opłotków, nigdy zaś drogą, idącą środkiem wsi. Do wsi nie wolno wkroczyć dopóty, dopóki szperacze nie dadzą znać, że wieś jest wolna od nieprzyjaciół.

k) Wszelkie ciaśniny (wąwozy, jary, mosty itp.) szperacze przechodzą szybko, badając dobrze ich przedpole.

l) Wieczorem, w nocy i w lesie szperk patrolu jest bardziej skupiony. Decyduje w grach nocnych bravura i pewność siebie, oparte na znajomości terenu i odwadze.

m) Cisza, marsz w ukryciu obok doskonałości obserwacji jest podstawową zasadą w patrolowaniu.

n) Przed wymarszem trzeba zorientować się.

o) W drodze należy oglądać się za siebie, aby zobaczyć krajobraz i wybitniejsze przedmioty terenu. Ułatwimy sobie w ten sposób powrót.

p) Maszerując na przelaj przez las, zarośla, znaczymy drogę tak, abyśmy o ile będziemy wracali nią, mogli ją bez trudu odnaleźć.

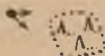
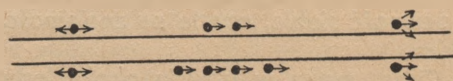
r) Jeżeli straciliśmy orientację — siadamy. Po odpoczynku orientujemy się według stron świata. Decydujemy się, po zastanowieniu, na wyraźny kierunek dalszego marszu, starając się dotrzeć do:

drogi, rzeki, skraju lasu. W terenie górzystym idziemy zgodnie ze spadkiem, aż osiągniemy potok. Wtedy dążymy z jego biegiem.

Patrol, wysłany na rozpoznanie, ma na celu zebranie wiadomości o nieprzyjacielu (jego miejsce pobytu, siła, kierunek marszu) i terenie (stan dróg, mostów, wsi itp.). Może on jednocześnie zabezpieczać oddział główny przed niespodziankami ze strony nieprzyjaciela.

Aby wykonać zadanie, patrol musi posuwać się ostrożnie a jednocześnie szybko i zdecydowanie, zabezpieczając się przed nieprzyjacielem przez odpowiedni szyk patrolowy (ryc. 19). Szyk patrolowy polega na wysunięciu do przodu 2 szperaczy, którzy posuwają się przed patrolem w odległości wzrokowej. Zależnie od: terenu, pory doby i pogody będzie odległość ta wynosiła od 10 do 150 m.

Szyk patrolowy



Ryc. 19.

Poza tym patrol może wysunąć szperaczy w lewo lub w prawo na odległość do 200 m (w wojsku na odległość skuteczności strzału karabinu maszynowego) w celu zbadania: grup domów, lasków, terenu położonego za wyniosłościami.

Szperacze dodatkowi są wysyłani w bok od linii marszu, zależnie od terenu i potrzeby. Dowódca patrolu posuwa się przed patrolom, mając stale na oku szperaczy. Może mieć przy sobie łącznika.

Patrol posuwa się od jednego punktu obserwacyjnego do drugiego, po zbadaniu go i zajęciu przez szperaczy. Szyk patrolowy powinno się ćwiczyć z młodzieżą przy każdej sposobności. Każdy marsz zastępu (klasy) powinien się odbywać w tym szyku, czy to jako ubezpieczenie oddziału głównego, czy też wykonywany jako odrębne zadanie szczególne.

Niemniej ważnym zadaniem będzie meldunek dowódcy patrolu. I tę czynność, ważną w służbie polowej, winniśmy ćwiczyć z młodzieżą, wykorzystując każdą grę dowolnego działu.

Wdrażać będziemy młodzież do ścisłych, zwiezłych i czytelnych meldunków, wymagając formy przyjętej w wojsku. Meldunek powinien zawierać:

- w nagłówku: a) do kogo meldunek jest wysłany,
b) od kogo on pochodzi (nazwa patrolu),
- w treści: a) wiadomości o nieprzyjacielu: gdzie i kiedy był widziany (ściśle określenie miejsca i czasu), siła jego, co robi,
b) wiadomości o terenie,
c) co zamierza lub co robi patrol (w wypadkach innych żądać raportu z przeprowadzonego: zadania, ćwiczenia, działania obserwacji itp.),
- na końcu: a) wyraźny podpis,
b) data z godziną wysłania,
c) miejsce wysłania meldunku.

Opierając się na powyższych wskazówkach, możemy organizować następujące gry.

1. Doskonałość krycia się.

Jedna grupa ukrywa się wzdłuż drogi na pewnej przestrzeni, wyzyskując zagłębienia i pokrycie terenu.

Druga grupa, idąca w szyku patrolowym, obserwuje boki drogi. Zauważonego, źle ukrytego, wywołuje.

Następuje zmiana czynności. Zwycięża grupa, która miała więcej dobrze ukrytych uczestników.

Zwrócić uwagę, że *miejsce ukrycia musi zapewniać także możliwość obserwacji.*

2. Zasadzka.

Jedna partia, wystana przodem, ukrywa się w miejscu wyznaczonym przez kierownika lub przez siebie wybranym (ograniczyć drogę przez wyznaczenie punktu, przed którym zasadzka powinna być założona).

Druga partia, ubezpieczając się, maszeruje drogą. (Wysyła ona patrol ubezpieczający jako straż przednią oraz grupę do tyłu jako straż tylną).

Zwycięża grupa, będąca w marszu, jeżeli odkryje przez swoich szperaczy zasadzkę. W przeciwnym razie zwycięstwo przypada grupie zasadzkowej. Atak zasadzki powinien być skierowany na siły główne lub straż tylną.

3. Najlepszy meldunek.

Obsadzamy jednym zastępem pewien teren: przed wsią, na wzgórzu itp.

Inne zastępy są patrolami na rozpoznaniu. Wypuszczamy je co 5 minut w kierunku linii obronnej nieprzyjaciela. Mają one za zadanie rozpoznać rozmieszczenie sił nieprzyjaciela i zameldować o nich.

Nieprzyjaciel rozmieszcza swą grupę w dowolny sposób, nie zmieniając jej położenia podczas ob-

serwacji przez poszczególne patrole. Zadaniem jego jest także obserwacja patroli i meldunek o ich zachowaniu się.

Zwycięża ten patrol, który dostarczy na piśmie najlepszych ścisłych obserwacji, a jednocześnie najmniej będzie widziany przez linię nieprzyjaciela.

4. Patrole nieprzyjacielskie w terenie.

Dzielimy młodzież na dwie grupy — patrole. Każda grupa maszeruje wyznaczoną trasą w szyku ubezpieczonym. Trasy są tak dobrane, że mają wspólne punkty styczne. Trasą może być droga okrężna, po której idą dwie grupy naprzeciw siebie. Przeciwnicy wiedzą o możliwości spotkania się i wobec tego zachowują dużą ostrożność.

Zwycięża ten patrol, który:

a) pierwszy przez swoich szperaczy zauważy przeciwnika,

b) zauważywszy przeciwnika, potrafi zorganizować zasadzkę,

c) wyminie przeciwnika, widząc go jednak i notując jego szyk oraz rozmieszczenie osób w szyku,

d) wyminąwszy przeciwnika, podąża niezauważony za nim,

e) przepuściwszy straż przednią przeciwnika, zaatakuje jego oddział główny lub straż tylną.

Kierownik gry powinien znajdować się w miejscu możliwego zetknięcia się dwóch grup. Będzie on rozstrzygał w sprawach spornych.

Jeżeli nastąpi jednoczesne zobaczenie się (ad a), wtedy następuje rozejście się przeciwników aż do stracenia siebie z oczu, po czym gra toczy się dalej.

W grze (ad punkt c) może zachodzić wzajemna widzialność w różnych punktach; wtedy zwycięża ten patrol, który dostarczy lepszy meldunek oraz który widział więcej przeciwników.

5. Podejście nieprzyjaciela.

Jedna grupa jest placówką, umieszczoną na skraju lasu, wsi itp. Przedpole przed placówką powinno być urozmaicone. Placówka wysuwa dwie do trzech czujek (czujka składa się z 2 osób) jako swe ubezpieczenie.

Druga grupa, znając mniej więcej położenie placówki, stara się ją zaskoczyć. W tym celu wysyła szperaczy dla rozpoznania miejsc czujek, starając się je ominąć lub wziąć do niewoli przez ciche wywołanie. Podejście i wywołanie czujek z odległości 10—20 kroków, zależnie od terenu, jest uważane jako schwycenie ich. Zwycięża grupa nacierająca, jeżeli ominie czujki lub też schwyta je i zaatakuje placówkę. Placówka, ostrzeżona przez czujki, zwycięża. Może ona wykonać przeciwnatarcie.

Formą wyższą patrolowania będą zwiady terenu, oparte zawsze na marszu w szyku patrolowym oraz meldunku wraz z szkicem topograficznym lub perspektywicznym¹⁾. Będą to gry dla młodzieży powyżej lat 15. W razie nieumiejętności szkicowania poprzestaniemy tylko na meldunku pisemnym.

Gry w zwiadach będą polegały na zbadaniu i opisie różnych przedmiotów terenowych z zakresu: komunikacji (linie kolejowe, szosy), wód i przepraw (rzeki, mosty, brody), gleb i szaty roślinnej (bagna i lasy), innych przedmiotów terenowych (wsie, cegielnie).

Będą one zawierały pierwiastek współzawodnicstwa w dobrym i dokładnym szkicowaniu oraz omówieniu danego obiektu. Zwrócimy jednocześnie

¹⁾ Program rysunków w szkole powinien uwzględniać w wyższym stopniu zasady perspektywy terenowej.

uwagę na prawidłowość meldunku i szybkość wykonania zwiadu.

Opis danego terenu czy obiektu będzie zawierał jego cechy dodatnie i ujemne w zastosowaniu do pewnego zadania taktycznego.

Opis ma być krótki i jasny, podający najważniejsze szczegóły danego obiektu.

Początkowo będziemy podawali patrolom zwiadowczym punkty, na które mają odpowiedzieć. Później będziemy żądali, aby uczestnicy gry znali je na pamięć.

Pytania te będą różne dla poszczególnych przedmiotów terenowych, a mianowicie:

6. Zwiady linii kolejowych:

- a) ilość torów i ich stan,
- b) stacje, ich urządzenia oraz budynki,
- c) rampy przeładunkowe,
- d) zdolność przewozowa (ilość pociągów na godzinę),
- e) możliwość zburzenia toru, gdzie są tunele, nasypy, wykopy, mosty, wiadukty.

7. Zwiady dróg bitych:

- a) kierunek i szerokość,
- b) nawierzchnia i rowy oraz ich stan,
- c) zadrzewienie (ukrycie przed obserwacją lotniczą),
- d) mosty, tunele, wykopy, nasypy, przejazdy,
- e) zastony z uwzględnieniem terenu przyległego (do $1/2$ km).

8. Zwiady dróg gruntowych:

jak w 7 oraz

- f) warunki używalności ze względu na porę roku,
- g) linie telefoniczne i telegraficzne.

9. **Zwiady ciałnin** — wąskich przejść, jak: groble, przełęcz, drogi między jeziorami lub stawami, mosty:

- a) rodzaj, położenie, długość i szerokość,
- b) przeszkody przed i za ciałniną — możliwość zamknięcia ciałniny,
- c) ukształtowanie terenu,
- d) drogi.

10. **Zwiady rzek:**

- a) głębokość oraz szybkość i kierunek biegu,
- b) wysokość i stromość brzegów,
- c) szerokość koryta i doliny rzeki,
- d) gleba: brzegów, terasy i dna doliny,
- e) wyspy, mielizny, zarośla,
- f) przeprawy: mosty, brody, promy, ewent. miejsca dogodne do przeprawy, czy są łodzie,
- g) zimą — grubość lodu.

11. **Zwiady mostów:**

- a) rodzaj mostu i jego wymiary (długość, szerokość i wysokość oraz szerokość światła między filarami),
- b) stan filarów (koźłów),
- c) warunki przeprawy (wytrzymałość na ciężar),
- d) warunki zburzenia i naprawy (materiał do naprawy).

12. **Zwiady promów:**

- a) drogi dojścia i stan brzegów,
- b) wielkość i nośność promów,
- c) czas przejazdu w obydwie strony.

13. **Zwiady brodów:**

- a) miejsce w terenie, dojście i brzegi rzek,
- b) głębokość najwyższa (na jakiej szerokości), jakość dna, szybkość prądu (w nurcie).

14. Zwiady bagien:

- a) czy nadaje się do przejścia (dla kogo: pieszych, konnych, pojazdów),
- b) wielkość i pokrycie roślinne,
- c) drogi i ścieżki,
- d) teren przyległy.

15. Zwiady lasów:

- a) położenie i rozmiary,
- b) rodzaj i wiek,
- c) kształt i gęstość skraju,
- d) linie komunikacyjne, czy chronią przed obserwacją lotniczą,
- e) polany,
- f) gleba.

16. Zwiady osiedli:

- a) rodzaj osiedla oraz dojścia i wyjścia,
- b) położenie (w dolinie, na stoku itp.),
- c) ulice i place,
- d) ilość ludności i jej nastrój,
- e) zaopatrzenie w wodę, żywność i paszę — noclegi (na ilu ludzi),
- f) ilość podwód i koni.

17. Zwiady terenu na biwak (obóz):

- a) obszar i otoczenie,
- b) rodzaj gleby (suchość) i nasłonecznienie,
- c) woda do picia i kąpieli,
- d) drzewo na opał i do prac,
- e) wieś (jak blisko) — możliwość kupna żywności.

Zwiady powyższe można utrudniać przez prowadzenie ich w terenie nieznanym oraz przez stworzenie jednego lub kilku przeciwników. (Patrz grę 18.)

18. Zwiad mostu przez nieprzyjacielskie patrole.

Dzielimy młodzież na dwa patrole lub więcej. Otrzymują one polecenie dokonania zwiadu mostu

na rzece leżącej wśród lasu. Wzajemnie dla siebie patrole te są nieprzyjacielskimi. Zadanie: każdy patrol ma wykonać zwiad tak, aby nie był widziany przez przeciwnika. W tym celu patrole muszą przed dojściem do celu zbadać teren okoliczny oraz zabezpieczyć się przed wglądem obcych patroli.

Patrole wypuszczamy jednocześnie z różnych punktów terenu, różnie odległych od celu zwiadów, albo też z jednego punktu, w odstępach 5—10 minut.

Instruktor powinien osiągnąć cel zwiadów przed dojściem do niego patroli, ukryć się w pobliżu i obserwować.

Zastępy podają w meldunkach swych oprócz zwiadu mostu także czas, w jakim widziały inne patrole, oraz szczegóły o ich czynnościach.

We wszelkich typach gier zwiadowczych należy podać patrolom czas i miejsce zbiórki.

XIII. Wywiady.

Podobnie do zwiadów możemy stosować ćwiczenia, w których głównym zadaniem będzie dokonanie wywiadu.

Rozróżniamy wywiady: krajoznawcze, etnograficzne, przyrodnicze i ekonomiczne.

Wszystkie grupy przeprowadzają wywiad jednego typu. Wywiady porównujemy i oceniamy. Zwycięża grupa, dostarczająca najwięcej dobrych szczegółów.

Gry takie są możliwe do prowadzenia na wszystkich stopniach nauczania. Na niższych będziemy żądali zbadania prostych zagadnień, na wyższych zaś zwrócimy uwagę na szczegóły bardziej złożone, oparte na wnioskowaniu oraz wysnute z rozmów z miejscową ludnością.

Wywiady należy przeprowadzać tak, aby wszyscy członkowie danego zespołu byli przy nich zajęci. Dobrze jest podzielić grupę na dwójki i trójki, polecając im zebranie wiadomości na określone pytania. Żądać podania charakterystycznych różnic między okolicą, zjawiskami życia i przedmiotami danego terenu a miejscem własnego pobytu. Wyciągać z tego wnioski.

Nie zakreślać wielu zagadnień dla wywiadu. Jednak od wprawnej i starszej młodzieży (powyżej lat 17) można żądać szerokiego wywiadu nie tylko wsi, ale także i pewnego obszaru.

Dla młodzieży poniżej lat 14 przeprowadzimy na przykład:

1. wywiad niektórych szczegółów wsi (ile chałup, stodół, lokomobil; czy podwórza są czyste, jak wygląda szkoła itp.),

2. wywiad drogi (czy utrzymana, zadrzewiona, piaszczysta, jak szeroka),

3. wywiad lasu (jakie rodzaje drzew, czy podszyty, czy krzewy kwitną, jaka zwierzyna, owoce, grzyby),

4. wywiad pól (rodzaje zbóż, ich stan, inne rośliny),

5. wywiad kościoła (jak wielki, ile wież, plebania, dzwonnica),

6. wywiad kuźni (ilość miechów, technika urządzeń),

7. wywiad ruin (starość i stan ich — dzieje),

8. wywiad cmentarza (grobowce wybitnych ludzi, zadrzewienie, oparkanie i utrzymanie),

9. wywiad kapliczek i krzyżów przydrożnych, grobów wojennych (stan ich, zdobnictwo itp.).

10. wywiad targu (przedmioty handlu, narodowość kupców),

11. wywiad: ulicy, parku,
12. wywiad starych budowli pamiątkowych,
13. wywiad starych murów miejskich itp.

W grupach starszych wywiady będą ujmowane głębiej: młodzież będzie musiała zbadać szereg zjawisk, aby powiązać je w kompleksy spostrzeżeń i sądów.

14. Wywiad krajoznawczy wsi:

- a) nazwa i przynależność do wyższych jednostek administracyjnych,
- b) budynki użyteczności publicznej (kościół, szkoła, poczta, dom ludowy itp.),
- c) położenie morfologiczne i hydrograficzne,
- d) układ wsi (wieś skupiona, rozproszona, ulicówka, łańcuchówka, wielodrożnicowa, owalnica itp.),
- e) kierunek dróg, ich jakość i zadrzewienie (drzewa owocowe),
- f) wody stojące lub płynące (odległość, gdzie),
- g) woda do picia (w jaki sposób otrzymywana i dobroć jej), źródła,
- h) ilość mieszkańców (mężczyzn, kobiet),
- i) ilość rodzin i ilość chat (dymów),
- j) ile osób mieszka w chacie,
- k) stosunki narodowościowe (jaka mniejszość), językowe i wyznaniowe,
- l) wymowa, gwara,
- ł) historia wsi.

15. Wywiad antropologiczny:

- a) rysopis mężczyzn i kobiet (wzrost, kształt głowy, kolor włosów i oczu),
- b) charakterystyczne nazwiska.

16. Wywiad etnograficzny:

- a) ubranie mężczyzn i kobiet (wyroby własne czy kupne, nazwy i wygląd poszczególnych części),

b) chaty — zagrody (ich ustawienie, budulec, kształt i pokrycie dachu, zrąb chaty, fundament, malowanie ścian, drzwi, okna, zamki, ogrodzenie),

c) wnętrze chaty (ilość izb, ich nazwy, jaka podłoga, sufit, urządzenie własne albo kupne, piec, komin), styl,

d) narzędzia gospodarskie (własnego wyrobu lub kupione), rolnicze, uprząż, środki lokomocji,

e) sztuka ludowa (zdobnictwo: chał, wnętrz, ubrań; wyroby na sprzedaż), tańce, piosenki, zabawy i gry, święta ludowe,

f) legendy, opowieści, przysłowia.

17. Wywiad społeczno-kulturalny:

a) organizacje (straż pożarna, kółko rolnicze, spółdzielnie, dom ludowy, związki: młodzieży, kościelne),

b) higiena (czystość: chał, obór, studni, ludzi, podwórz, ulic i ustępów),

c) kultura (stan analfabetów, sady, ogrody warzywne, kwiaty, kościół, cmentarz, przedszkola, szkoły, czytelnie).

18. Wywiad ekonomiczny:

a) gleba,

b) nawozy (jakie),

c) system i rodzaj uprawy,

d) owoce i warzywa,

e) hodowla zwierząt i drobiu (ilość na głowę mieszkańca lub jedną rodzinę),

f) wielkość gospodarstwa (rodzaje, przewaga) — bezrolni,

g) stan scalenia (komasacji),

h) wytwórczość domowa,

i) zarobki i inne zajęcia,

j) handel (sklepy, w czyich rękach, organizacja sprzedaży produktów),

k) przemysł (młyn, kuźnia, cegielnia, przemysł domowy).

Poza tym mogą być przeprowadzane wywiady: dworu, większego przemysłu (surowiec, fabrykacja, produkcja, robocizna, urządzenia itp.).

19. Wywiad przyrodniczy:

- a) geologiczny (gleba, skały, kamienie),
- b) roślinny (drzewa, krzewy, trawy, kwiaty, zioła, grzyby),
- c) zwierzęcy (ptaki, płazy, ryby, owady, robaki).

Wszystkie wywiady powinny być ilustrowane: albo szkicami, albo rysunkami, albo fotografiami.

Wiadomości zebrane przez wszystkie zespoły o danym obiekcie lub zespole zagadnień powinny być opracowane przez wybranego generalnego referenta i przeczytane na jednym z zebrań pod dachem.

Wartościowsze i poważniejsze opracowania winny być przekazane instytucjom naukowym.

W wywiadach wszelkiego typu należy dążyć do tego, aby młodzież zetknęła się ze sprawami społeczno-kulturalnymi wsi, aby umiała wyciągnąć wnioski z przeprowadzonego wywiadu odnośnie pracy wieśniaka i jego stosunku do życia ogólnopolskiego. Wywiad i związane z nim zagadnienia nie tylko mają być ściśle i inteligentnie wykonane, ale przede wszystkim mają one stać się okazją zbliżenia naszej młodzieży do wsi, tego olbrzymiego rezerwu siły narodowej, tego niestety ważnego problemu życia polskiego. W związku z wywiadami ma-

my młodzież nauczyć prowadzenia rozmów z ludźmi na wsi oraz wyciągać z tych rozmów wnioski. Przez bezpośredni kontakt będziemy kształtować właściwe pojęcia o sprawach i potrzebach Polski. Będziemy także mówić o konieczności wsi: o jej postępie kulturalno-higienicznym; o podniesieniu kultury rolnej, ogrodniczej i hodowlanej; o niezbędności organizacji zbytu produktów wiejskich oraz zakupu produktów miejskich; o handlu spółdzielczym. Będziemy mówili o innych gromadach wiejskich, o ich wzorowej pracy na roli oraz o ich zorganizowanej woli i myśli w zakresie budowy: dróg, szkół, domów ludowych; zakładania pólek doświadczalnych oraz tworzenia przemysłów domowych. Będziemy mówili o powyższych sprawach, jako o źródłach zarobku, dobrobytu i kultury mas wieśniaczych w innych dzielnicach Polski.

Wywiady nie tylko mają być rozszerzeniem horyzontów myśli i czynów społecznych młodzieży, przyszłych obywateli kraju, ale równocześnie mają stać się źródłem światła, zaczynem nowych myśli i działań ludzi wsi. Zaczynem korzystnym dla ich rozwoju kulturalnego, rozszerzającym ich światopogląd na sprawy i prace całej Polski.

Ażeby osiągnąć powyższe cele, musimy dobrze przygotować wy-

wiady z młodzieżą, omawiając je, poddając tematy rozmów i przypominając zjawiska widziane lub fakty przeczytane.

XIV. Biegi harcerskie.

(Wyścig harcerski).

Są to harce, w których zastępy (grupy) mają do pokonania na pewnej, z góry wybranej trasie, szereg zadań — „przeszkód”, wpływających z natury terenu lub przygotowanych sztucznie z dziedziny: sprawności fizycznej, przysposobienia wojskowego, czynności użytecznych, umiejętności harcerskich, wiadomości ogólnych itp. Są to jednocześnie harce: w których obok technicznego wykonania wymaga się dowodzenia, organizacji pracy i współdziałania; w których młodzież wykazuje obok wiedzy danego zakresu, inicjatywę, zaradność i spryt; w których osobowość jednostki ma możliwość objawienia się w całej pełni, ale zawsze na tle potrzeb i celów grupy.

Nazwa „bieg” jest tutaj niezupełnie ścisła. Zamiast „bieg” można by użyć słowo „wyścig” jako lepiej określające ducha tych gier. Bowiem słowo „wyścig” wyraża: pojęcie ruchu; postęp do zwycięstwa; dążenie do doskonałości; czynność, wymagającą wysiłku ciała, woli i umysłu; walkę z innymi, z terenem, z przeszkodami, ze swą biernością.

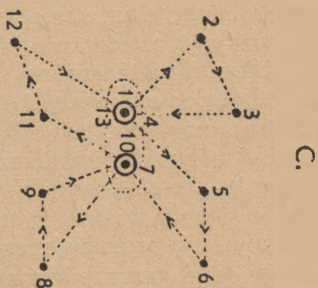
Wyrażenie „bieg” zostało tutaj użyte jako forma ruchu, powodująca zmianę miejsca w terenie, prowadząca do ustalonych i wytyczonych celów. Bieg w znaczeniu fizycznym jest rzadkim, krótkotrwałym elementem tego harcu. Zastępujemy go częściej — szybkim, określonym w czasie lub dowolnym, marszem; ograniczamy — przez zastosowanie tzw. kroku harcerskiego (na przemian bieg i chód); usuwamy

zupelnie przez nieocenianie czasu ogólnego zużytego na pokonanie danej trasy. O ile zaś zastosujemy bieg w całej pełni dla zespołów chłopców starszych, w formie biegu trwałego, to zawsze będzie on przerywany, dzięki przeszkodom i czynnościom podczas niego wykonywanym. Czynności te będą wypoczynkiem, przerywającym trwały wysiłek dokonywany podczas biegu.

Rodzaje tras.

Bieg harcerski jest typowym harcem, sprawdzającym wiedzę techniczną i walory duchowe grupy. Toteż kwestia rozwiązania kontroli na trasie jest sprawą podstawową tego harcu. Obecność instruktora — sędzięgo — jest niezbędną na poszczególnych przeszkodach. W sytuacji wielu organizacji i szkół trudno o większą ilość sędziów. Cała odpowiedzialność oceny spada więc na kierującego grami terenowymi. Wobec tego trasę biegu ustalamy tak, aby wszystkie czynności zastępów wymagające bezpośredniej obecności instruktora, były wykonane w jednym miejscu lub w kilku miejscach blisko siebie położonych, tworzących jądra działania instruktora. Peryferycznie poza punktem (jądrem) centralnym możemy przygotować szereg zadań i przeszkód, które nie wymagają obecności instruktora, a których wykonanie skontrolować można w punkcie jądrowym na podstawie: wykonanej i pokazanej pracy; przyniesienia przedmiotu lub listu, gwarantujących wykonanie i dostarczenie: meldunku, szkicu, rysunku itp. Warunki te spełniać będzie trasa założona w formie promieni lub gwiazdy. (Ryc. 20). Trasy tego rodzaju (nazwiemy je gwiazdzistymi) mają jeszcze jedną zaletę, że instruktor, po wypuszczeniu zastępów, ma trochę czasu na ostateczne przygotowanie nowej „przeszkody” lub na uporządkowanie i zestawienie wyników poprzedniego zadania.

Rodzaje tras gwiazdzystych.



- ⊙ Przeszkoda jądrowa z instruktorem-sędzią
- Przeszkoda peryferyczna bez instruktora-sędzięgo

Ryc. 20.

Dla sprawnego działania trasy konieczne jest obliczenie czasu potrzebnego dla przebycia odle-

głości od punktu jądrowego do peryferycznego i z powrotem. Instruktor musi zorganizować sobie tak pracę, aby wypuściwszy ostatni zastęp (ze startu), po wykonaniu zadania na przeszkodzie jądrowej nr 1, mógł zdążyć na przeszkodę jądrową nr 3 (patrz rys. B w ryc. 20) przed przybyciem nań pierwszego zastępu. To jest jedyna trudność tego rodzaju tras. Zmniejszymy ją do minimum, o ile ilość zastępów nie będzie przekraczała liczby 4 i o ile kolejne wyjście zastępów ze startu będzie ściśle obliczone co do czasu.

W wypadkach trudnych zawsze jeszcze możemy usunąć te niedociągnięcia dzięki temu, że zastępy pierwsze mogą poczekać na wykonanie przeszkody nr 3. W instrukcjach wstępnych należy przewidzieć tę ewentualność, wydając odpowiednie zarządzenia.

O ile kierownik biegu może użyć do pomocy kogoś ze współpracowników, wtedy organizacja i kontrola na trasie gwiazdzistej poprawia się znacznie. Przede wszystkim usunąć można zupełnie czekanie zastępów na przeszkodach. Bieg staje się bardziej płynnym, odbywa się bez hamulców i przerw, które nie są pożądane dla czynnego nastawienia i nastroju młodzieży.

Obok biegów harcerskich na trasie gwiazdzistej, będziemy przeprowadzać biegi na trasach liniowych à la bieg na przełaj, wyznaczając na każdą „przeszkodę” jednego lub więcej sędziów w zależności od zadań, jakie będą do wykonania na danym stanowisku. Ta forma jest w swej organizacji najwygodniejszą, najbardziej naturalną i najlepszą w wypadku przebiegu przez trasę wielu zastępów. Stosowana będzie głównie w Harcerstwie, gdzie rozporządza się odpowiednią kadrą instruktorską, dużym doświadczeniem i gdzie stosuje się takie biegi

masowo¹⁾), w związku ze złotami, koncentracjami, kursami, obozami itp.

Zaletami trasy liniowej będą: masowość przebiegu, łatwość organizacyjna, mniejsze zmęczenie sędziów, większa specjalizacja przeszkód obsadzonych przez speców, a więc i większa korzyść młodzieży, która poprawiana przez fachowca może wiele skorzystać z zakresu poszczególnych działów wiedzy terenowej.

Wadami będą: różność oceny i jej indywidualność w zależności od wymagań sędziego. Trudności te częściowo usuniemy przez wspólne omówienie skali ocen, stosunku do młodzieży i ich wiadomości.

Obowiązkiem sędziów będzie:

- 1) przygotowanie i organizacja przeszkody,
- 2) zmobilizowanie odpowiedniego sprzętu na miejscu lub przypilnowanie, aby posiadały go wszystkie grupy,
- 3) rozbitcie danego zadania na szereg czynności dla łatwiejszej i sprawiedliwszej oceny pracy zastępu,
- 4) wydanie i zanotowanie w tabeli biegu odpowiedniej oceny,
- 5) stałe przebywanie na punkcie przeszkody,
- 6) odliczenie czasu w razie oczekiwania zastępu wskutek zatarasowania trasy,
- 7) ściśle obliczanie czasu, przeznaczonego na wykonanie danej przeszkody,
- 8) posiadanie: notatnika, ołówka, zegarka, opaski sędziego, oraz tylu kopert, ile biegnie zastępów.

¹⁾ Na zlocie narodowym, w Spale, w 1935 r. przez bieg harcerski przepuszczono 75% uczestników zlotu tj. 15.000 harcerzy. Bieg trwał 10 dni po 8 godz. dziennie. Zorganizowanych było 20 tras, na których zmieniano codziennie elementy przeszkód. Stałych sędziów-instruktorów, oddanych zupełnie tej sprawie, było 220. Był to bezsprzecznie w historii gier terenowych największy wyczyn i wysiłek organizacyjny, nie tylko w Polsce, ale i w całym świecie. Rezultaty tych biegów dla pracy terenowej Zw. Harc. Pol. były doskonałe.

W związku z organizacją trasy należy z góry przygotować tabelę ocen (ryc. 21). Ułatwi ona notowanie wyników, utrwali ocenę, pozwoli na szybkie zestawienie i określenie zwycięzców.

Dla ułatwienia sobie oceny, dla sprawiedliwszego jej wystawienia, sędzia powinien rozbić sobie dane ćwiczenie (przeszkodę) na kilka czynności od 3—5 (patrz dział XIII. Punktacja).

Każdą taką czynność oceniamy według przyjętej skali (od 1—10), następnie punkty sumujemy i dzielimy przez ilość czynności otrzymując średnią punktów znów w stosunku 1—10. Swoją tabelę ocen niesie każdy zastęp od przeszkody do przeszkody. Tabela ocen powinna być otwierana, a po wstawieniu oceny każdorazowo zabezpieczowana przez danego sędziego.

Tabela oceny biegu harcerskiego.

Nazwa oddziału

Nazwisko dowódcy

Ilość uczestników w zespole

Nr przeszkody	Ilość chłopców obecna na przeszkodzie	Ocena poszczególnych czynności na danej przeszkodzie w przyjętej skali					Ocena ogólna przeszkody	Podpis sędziego	Uwagi
		6	8	7	5	6			
1	10	6	8	7	5	6	6,4	Żawrocki	
2	10	8	9	9	8	6	8,0	Marcinkowski	
3	9	5	5	5	7	6	5,6	Rosental	Nieob. jeden z powodu niedysp. żołądka
itd.									
Razem punktów							20,0	Łowiński	

Ryc. 21.

Najlepiej nową, zaklejoną kopertę rozciąć wzdłuż krótszego boku i każdorazowo zaklejać ją dowolnym, ustalonym znaczkiem (specjalnie znaczoną małą naklejką na zeszyty). Zmniejszamy w ten sposób ilość zużytych kopert, a w związku z tym koszta.

Na końcowej przeszkodzie trasy lub w miejscu ustalonym wręcza zastęp tabelę swych ocen komentatorowi biegu, który sumuje poszczególne punkty, uzyskane na wszystkich przeszkodach.

Ogłosić należy ostateczną punktację po otrzymaniu danych dla wszystkich zastępów i po krótkim omówieniu biegu ze wszystkimi sędziami. Oprócz czynności punktujemy szybkość wykonania danej czynności lub całego biegu, a jednocześnie bierzemy pod uwagę dokładność, współdziałanie i organizację pracy w grupie, dowodzenie i zdyscyplinowanie.

Sposób przeprowadzenia młodzieży przez trasę może być wieloraki:

- | | | |
|-------------------|---|---|
| Biegi zespołowe | } | 1. wypuszczenie jednoczesne ze startów wszystkich zastępów (od 2 do maksimum 4), |
| | | 2. wypuszczenie jednocześnie dwóch zastępów, a potem, w pewnym odstępie czasu, dalszych par zastępów, |
| Bieg indywidualny | } | 3. wypuszczenie kolejno pojedynczych zastępów w określonych odstępach czasu, |
| | | 4. wypuszczenie kolejno pojedynczych chłopców (jednocześnie po czterech, albo po trzech, albo po dwóch, albo pojedynczo). |

Sposób pierwszy zastosujemy w wypadku, gdy będziemy posiadali małą ilość czasu przeznaczoną na bieg i gdy kierownik biegu będzie działał jako jedyny sędzia. Wtedy razem z zastępami dąży z przeszkody na przeszkodę ten jedyny organizator i sędzia, dokonywając wszędzie ocen. Wady tego sposobu: a) tłok w dro-

dze i na przeszkodzie, b) konieczność zmobilizowania większej ilości sprzętu na przeszkodzie, c) za wielkie rozproszenie uwagi sędziego. Sposób ten stosować należy w wyjątkowych wypadkach, przy prostych ćwiczeniach i na niewielu (2—4) przeszkodach. Zalety: bezpośredniość oceny i skutek jednoczesności wykonywanego ćwiczenia jej duża sprawiedliwość, a jednocześnie możliwość oddziaływania na doskonałe wykonanie przeszkód.

Drugi sposób stosujemy w wypadkach większej ilości zastępów (ponad sześć) i małej ilości czasu. Możemy go rozwiązywać dwojako: A) jeżeli mamy małą liczbę sędziów, np. czterech przy 8 zastępach, a przeszkód chcemy zrobić 10, wtedy przydzielamy do każdej pary jednego sędziego, który wędruje z tą parą zastępów jak w wypadku *p i e r w s z y m*; B) jeżeli mamy wystarczającą liczbę sędziów dla przewidzianych przeszkód, wtedy organizujemy normalną trasę liniową, a zastępy (po dwa jednocześnie) same dążą od przeszkody do przeszkody. Wady: a) możliwość wzajemnego podglądania i naśladowania, a więc brak samodzielności w wykonaniu ćwiczeń, b) podwójna ilość sprzętu na przeszkodach, c) bezpośredniość walki, a więc większe podniecenie w drodze i na przeszkodzie — większe zdenerwowanie w pracy. Zalety: w wypadku A opieka jednolita instruktora na całej trasie, w wypadku B względna samodzielność zastępów. W obydwu wypadkach sposób ten w stosunku do pierwszego jest lepszy, gdyż nie posiada tylu wad co tamten.

Trzeci sposób stosujemy wtedy, gdy mamy do dyspozycji większą ilość czasu przy średniej ilości zastępów i przy wystarczającej liczbie sędziów. Gdy sędziów mamy mniej, stosujemy wtedy gwiazdzistą trasę. Wady: indywidualność oceny poszczególnych sędziów. Zalety: samodzielność decyzji wodza

grupy. Walka z cieniem innych zastępów, a więc większe uzewnętrznienie woli zwycięstwa bez bezpośredniego bodźca emulacyjnego oraz głębsze wykazanie rzeczywistych swych wartości duchowych i wyszkoleniowych.

Czwarty sposób jest doskonałym sprawdzianem: wiedzy, zaradności i samodzielnego działania poszczególnej jednostki w terenie. Stosujemy go wtedy, gdy mamy małą grupę chłopców (do 20) i rozporządzamy dużą ilością czasu. Ilość sędziów będzie zależna od ilości przeszkód oraz od doboru czynności i rodzaju trasy.

Przy ilości czterech uczestników wystarczy jeden sędzia idący razem z nimi z przeszkody na przeszkodę. Ten sposób będziemy stosować przy wszelkich próbach (egzaminach) organizacyjnych. Próby np. harcerskie tylko w ten sposób powinny być przeprowadzane. Indywidualny bieg harcerski najlepiej wykaże: wiedzę, dzielność i sprawność chłopca. Pozostawiony w terenie samotnie, mając do pokonania cały szereg zadań, musi uzewnętrznic swoje walory i braki. Zdolność współzycia z terenem objawi się w całej pełni.

Trasy dla biegów harcerskich dobieramy tak, aby poszczególne przeszkody nie były widoczne z sąsiednich stanowisk. Prowadzimy ją w terenie urozmaiconym, pokrytym, posiadającym naturalne przeszkody (jeziora, rzeki, strumienie, rowy, wąwozy, lasy, strome wzgórza). Unikamy wielkich dróg (chyba, że są one niezbędne dla jakiegoś zadania). Trzymamy się dróg leśnych i polnych, miedz i ścieżek, linii leśnych i wodnych.

Schodzimy często w bok, znacząc trasę na przełaj przez pola, lasy i wody. Im młodzież starsza i bardziej wyrobiona, tym trasa powinna być bardziej uciążliwa, prowadzona po bezdrożach.

Długość trasy będzie zależna od wieku i płci uczestników biegu harcerskiego. Dla dziewczyny poniżej lat 10 długość trasy nie będzie przekraczała 250 m. Dla młodzieży: do lat 15 — 1000 m, do lat 18 — 5000 m, powyżej lat 18 ponad 5000 m.

Organizator biegu, mając gotowy program zadań — przeszkód, powinien wyjść w teren i tam ostatecznie go opracować, przystosowując i zmieniając program zgodnie z duchem i morfologią terenu. W niejednym wypadku będzie trzeba program rozszerzyć. W innym zaś pewne elementy skreślić. Bezpośrednie zetknięcie się organizatora z terenem pozwoli mu stworzyć naturalne sytuacje, z których będą wypływać czynności uczestników biegu, pozwoli mu zorganizować szereg niespodzianek terenowych, wymagających: zaradności, zręczności, pomysłowości i sprytu. Wszystko to wzmoże zainteresowanie i energię młodzieży.

Program biegu powinien być wielostronny i wszechstronny w stosunku do prac i zadań danej organizacji.

Powinien on zawsze obejmować większość działów wyszkolenia, przewidzianego w danej organizacji. Może być także (rzadko) sprawdzianem umiejętności w jednym dziale lub dowolnym zagadnieniu, zgłębiając je za to dokładnie i szczegółowo.

Zadania winny zmuszać do aktywności, przedsiębiorczości i dokładności, muszą być nastawione na czyn a nie na teoretyzowanie.

Okazją dla tworzenia programu przeszkód — ćwiczeń, mają być nie tylko pewne punkty trasy, ale i przestrzeń między poszczególnymi przeszkodami.

Przebywanie przestrzeni między przeszkodami może być dokonywane:

A) Na podstawie: instrukcji ustnych sędziego, listów otrzymanych od sędziego lub znalezionych (normalnych albo szyfrowanych), sygnalizacji, szkicu, mapy, busoli (kąta kierunkowego), określenia długości drogi lub czasu potrzebnego do jej przebycia.

B) Przy pomocy: marszu, biegu, kroku harcerskiego (częściowo pełzania), pływania, wiosłowania, żeglowania, przejazdu końmi, rowerami, zjazdu na sankach, przebiegnięcia na łyżwach, nartach itp.

Przeszkody winny nie tylko sprawdzać wiadomości zespołu, ale także uczyć, rozszerzać wiadomości i utrzymywać je.

Z zasady przeszkody (zadania) winny być tajemnicą, niespodzianką dla młodzieży, ale zawsze zgodną z ich wyszkoleniem, możliwościami fizycznymi i poziomem inteligencji.

Na stopniu niższym, w pierwszych tego rodzaju poczynaniach, możemy w przeddzień ogólnie zapowiedzieć rodzaj przeszkód. Taka zapowiedź będzie bodźcem do zgłębienia pewnych działań, nie dość jeszcze przez młodzież opanowanych.

Miejsce przeszkody (zadania) podajemy zwykle do wiadomości uczestników biegu. Należy jednak tworzyć przeszkody, nie określając ich położenia. Niechaj narzuci je teren lub warunki stworzone na nim. Dla kontroli umieszczamy w pobliżu takiego miejsca sędziego. Sędzia obserwuje i ocenia akcję z ukrycia. Stwierdza: jak w takim naturalnym wypadku reaguje zastęp, jak sobie radzi, czy spostrzega potrzebę danej czynności, czy dobrze ją wykonuje? Na takich przeszkodach czyn wywodzi się z potrzeby, z konieczności życiowej; wywołuje go teren i jego trudności. Bodźcem do działania są warunki naturalne, a nie sędzia i jego ocena. W takich sytuacjach zastęp ukazuje się nam bez obłonek, taki, jak jest w rzeczywistości. Jego war-

tość możemy ocenić przede wszystkim na takich stanowiskach i podczas takich naturalnych prób.

Pewne przeszkody należy organizować przy pomocy ludzi postronnych, obcych dla młodzieży. Uzyskujemy w ten sposób znów naturalne warunki przeszkody. W ogóle inscenizacja naturalności i rzeczywistości przeszkody jest bardzo pożądana i celowa w grach tego typu.

Aby zapobiec tzw. z a t k a n i u trasy (powstaje ono wtedy, gdy przed przeszkodami gromadzą się zastępy, oczekujące na swą kolejkę) należy wyznaczyć dla każdego zadania — przeszkody, m a k s y m a l n y c z a s w y k o n a n i a. Gdy czas minął, sędzia przerywa pracę zastępu, wysyła go w dalszą drogę, oceniając wykonanie według jej stanu. Gdy zastęp skończy pracę wcześniej, wtedy przytrzymuje go na przeszkodzie, aż do przejścia wyznaczonego czasu.

Czas przeznaczony na wykonanie danego zadania musi być ściśle obliczony. Najlepiej go obliczymy, gdy sami wykonamy daną przeszkodę, dodając jeszcze kilka minut rezerwy na zastanowienie się i organizację.

Należy tak ułożyć program, aby wszyscy członkowie danego zespołu byli zatrudnieni. Nie może być w zespole „obserwatorów, statystów”. Zatrudnienie wszystkich osiągniemy dzięki: a) dostosowaniu zadania do ilości członków w zespole; b) zwielokrotnieniu jakiejś drobnej czynności tak, aby wszyscy musieli ją wykonać; c) pilnowaniu, aby podział pracy przez wodza był równomiernie rozłożony na poszczególnych członków zespołu; d) operowaniu zespołami o małej ilości członków.

W razie niemożliwości zatrudnienia wszystkich (wielka ilość członków w zespole, rodzaj pracy, brak środków technicznych, ograniczenie czasu) staramy

się podnieść czynne zainteresowanie pracami oraz zadośćuczynić zadaniu sprawdzenia wiedzy u wszystkich przez: a) powoływanie do wykonania czynności uczestników, dowolnie wybranych przez sędziego; b) wyznaczenie do określonej pracy jednostek, powołanych przez dowódcę zespołu.

Te dwie formy należy stosować na przemian. W pierwszym wypadku kontrolujemy wiadomości słabszych członków gromady, w drugim zaś pozwalamy gromadzie na wykazanie najlepszych swych jednostek.

Jeżeli chcemy, aby bieg harcerski spełnił swoje założenie, musimy spełnić jeszcze cztery warunki:

1) Zespoły biorące udział w biegu nie powinny przekraczać liczby 10 osób. Większa ilość powoduje: a) obniżenie czynnego zainteresowania się grą; b) zmniejszenie napięcia; c) zwiększenie trudności organizacyjnych. Większa ilość osób w zespole jest w ogóle rzeczą niecelową z punktu widzenia zadań tego harcu, jako sprawdzianu poziomu technicznego i wartości duchowej.

2) Rozpiętość wieku młodzieży nie może być wielka. Pod względem sił fizycznych i rozwoju umysłowego zespoły muszą być mniej więcej równe.

3) Poziom wykształcenia powinien być równy. Bowiem tylko w wypadku jednolitego wykształcenia można mówić o równej i szlachetnej walce.

4) Ocena będzie sprawiedliwszą, walka o pierwszeństwo będzie piękniejszą, praca będzie dokładniejszą, radość młodzieży będzie powszechniejszą, jeżeli nie będziemy określać najlepszego zespołu; jeżeli pierwszych, bardzo dobrych zespołów będzie kilka. Osiągniemy to

przez ustalenie oceny procentowej. Np.: Mamy 10 przeszkód. Maksimum punktów do osiągnięcia na każdej przeszkodzie — dziesięć. Maksimum więc punktów do zdobycia w biegu — 100. Ten zastęp, który zdobędzie 85% możliwych do zdobycia punktów uzyskuje miano bardzo dobrego, ponad 70% — dobrego, ponad 50% — możliwego, poniżej 50% — słabego.

Przykłady biegów harcerskich.

Niżej podane przykłady są ułożone stopniowo od łatwych do coraz trudniejszych. Pozwolą one czytelnikowi zorientować się w możliwościach ich tworzenia. Dadzą podstawę do twórczej pomysłowości, ułatwią przystosowanie się do potrzeb swoich: organizacji, zespołów i pojedynczych osób.

Bieg 1:

- a) przyszyć guzika,
- b) wdrapanie się na drzewo,
- c) napisanie kilku słów alfabetem Morse'a,
- d) obserwacja mrowiska (meldunek o spostrzeżeniach),
- e) rozpalenie ogniska i zatarcie jego śladów.

Bieg 2:

- a) przeniesienie rannego przy pomocy „stołeczka” z rąk,
- b) zbitie dwóch desek, zagięcie gwoździ, a następnie wyjęcie ich,
- c) zaśpiewanie pewnej pieśni, narzuconej lub dowolnie wybranej przez zastęp,
- d) przeskok przez rów,
- e) związanie dwóch lin,
- f) trafienie do celu kamieniem,
- g) upieczenie ziemniaków.

Bieg 3:

- a) zbudowanie kuchni,
- b) zagotowanie wody w menażce,

- c) znalezienie ukrytego listu i przeczytanie go (może być szyfrowany lub pisany alfabetem Morse'a),
- d) oznaczenie stron świata według zjawisk przyrody lub przyborów (kompas, busola, mapa),
- e) rozpoznanie gatunków drzew według okazałych liści,
- f) przeprawa przez strumień (zdjęcie butów i włożenie ich),
- g) zrobienie zabawki z kory drzewnej, kasztanów lub papieru.

Bieg 4:

- a) przeczytanie odcinka mapy,
- b) marsz szykiem patrolowym,
- c) porąbanie drzewa na opał,
- d) skopanie pewnej przestrzeni (jako dobry uczynek w jakimś ogrodzie),
- e) rzut granatem (kamieniem) na odległość,
- f) skoki przez płot,
- g) wytyczenie w terenie kąta prostego.

Bieg 5:

- a) wykonanie wnątku strzeleckiego,
- b) rozłożenie karabinu,
- c) rzut granatem do leja,
- d) strzelanie do celu (wiatrówka, proca, karabinek małokalibrowy),
- e) narysowanie kilku znaków topograficznych,
- f) opatrunek palca.

Bieg 6:

- a) zmierzenie szerokości rzeki,
- b) przepłynięcie przez nią,
- c) ugotowanie dwóch jajek na miękko,
- d) przeprowadzenie zabawy między sobą lub z dziećmi młodszymi,

- e) wyznaczenie danego kąta kierunkowego i marsz według niego,
- f) postępowanie się rozkładem kolejowym.

Bieg 7:

- a) znalezienie wyznaczonych kwiatów,
- b) wykonanie szkicu topograficznego wzdłuż drogi,
- c) zbudowanie kładki przez strumień,
- d) rozbicie namiotu,
- e) rozłożenie i złożenie wozu wiejskiego,
- f) przeprawa na kajaku lub łodzi,
- g) sztuczne oddychanie.

Bieg 8 indywidualny:

- a) zaostrenie kołków i przerżnięcie desek,
- b) przejście przez płot (wysokości 2 m),
- c) zebranie drzewa na ognisko z wysokiej sosny przy pomocy linki (wchodzić na sosnę nie wolno),
- d) ugotowanie herbaty (nie może ona mieć pływających listków herbaty) w dziurawym kociołku (dostarczamy blachy, cyny, salmiaku i kolbę do lutowania),
- e) zrozumieć cudzoziemca (Anglika) i ułatwić mu wykonanie jego prośb,
- f) przejście równoważne po drzewie przerzuconym przez strumień (przeszk. z sędzią w ukryciu),
- g) powiązanie szeregu krótkich lin i rzucenie tak związanej liny tonącemu na ratunek.

Bieg 9 (dla ćwików harc.):

- a) rozbicie biwaku dla zastępu,
- b) usmażenie naleśników dla całego zastępu z materiału przygotowanego,
- c) przeprawa przez rzekę na łodzi, mając do dyspozycji jedynie jedno wiosło (przeszkoda z sędzią w ukryciu),

- d) wykonanie szkicu wzdłuż drogi (1 km),
- e) udzielenie pierwszej pomocy rozbitemu kolarzowi i naprawa roweru (przeszk. z sędzią w ukryciu),
- f) zestrzelenie listu zawieszzonego na nitce, na gałęzi drzewa.

Bieg 10 (dla ćwików harcerskich):

- a) obserwacja złapanego jeża (wspólny mel-dunek o jego wyglądzie),
- b) odczytanie depechy z odległości 1 km nadawanej przez sędziego, zawierającej instrukcje dalszego marszu przez teren pokryty (zastęp ma tak maszerować, aby nie być widzianym przez sędziego),
- c) spuszczenie się całego zastępu z urwiska przy pomocy liny (zastosowanie węzła ratowniczego). Linę należy zabrać w dalszą drogę, a więc musi być zastosowany węzeł więzienny, aby móc ściągnąć linę po spuszczeniu się ostatniego członka zastępu,
- d) sprzątnięcie z drogi szkła z rozbitych butelek (przeszkoda z sędzią w ukryciu),
- e) przestrzeń zagazowana, ratowanie zagazowanych i ich transport na przestrzeni 250 m,
- f) zebranie grzybów (las z wielką ilością grzybów) i ich usmażenie,
- g) zorganizowanie bezpieczeństwa podczas kąpieli,
- h) dokonanie zwiadu przeprawy (brodu) przez rzekę,
- i) obrona przed napadem (zastosować dziudzitsu).

Bieg 11 (z przyspos. wojsk.):

- a) najszybsze przewiezenie zastępu na odległość 1 km (2 rowery na zastęp),

- b) wyznaczenie kątów kierunkowych dróg na rozstaju (przy pomocy busoli Bézarda — 2 busole na zastęp) i przeniesienie ich na papier w formie szkicu (dwa wykonania na zastęp),
- c) rozstawienie czujek dookoła biwaku,
- d) alarm gazowy (wszyscy posiadają maski),
- e) rozbitcie zastępu na trzy grupy (wszyscy posiadają mapy), rozkaz marszu najbliższą drogą (teren trudny) do wyznaczonego punktu (długość drogi do 5 km),
- f) strzelanie z karabinu (strzelnica wojskowa — 3 strzały na odległość 100 m),
- g) pełzanie na odległość 25 m,
- h) w leżeniu (wnęć strzelecki) obandażowanie sobie dłoni (mały bandaż na każdego uczestnika).

Bieg 12 (na śniegu):

- a) szybkie założenie i zdjęcie nart,
- b) rozpalenie ognia i zagotowanie wody ze śniegu,
- c) zrobienie zastony od wiatru na biwaku,
- d) przejście strumienia na nartach,
- e) założenie łupków na złamane podudzie,
- f) marsz według kąta kierunkowego w terenie bardzo falistym,
- g) zrobienie szkicu drogi dla zbłąkanego narciarza,
- h) naprawa sań góralskich.

Bieg 13 (na wodzie):

- a) holowanie łodzi z brzegu,
- b) załatanie lub opatrzenie dziury (szpary) w łodzi,
- c) sygnalizacja z łodzi na brzeg,
- d) wiosłowanie jednym krótkim wiosłem (złamanym) lub drągami (na pych),

- e) nurkowanie dla wydobycia z dna utopionego plecaka (worek z kamieniami),
- f) zwiad brzegu,
- g) jazda według kompasu,
- h) wejście z wody do łodzi,
- i) zrobienie podręcznej wędkę, złowienie ryby, opawienie i usmażenie jej,
- j) przepłynięcie 200 m w największej ciszy przy jednoczesnym zamaskowaniu się.

Bieg 14 (w mieście):

- a) nadanie najkrótszej depezy na poczcie na zadany temat (ściśle wypełnienie blankietu),
- b) znalezienie według rysunku fasady ciekawego zabytku w mieście, wywiad o nim,
- c) marsz według kąta kierunkowego i podanej odległości powietrznej,
- d) zapamiętanie numerów 6 pierwszych samochodów, stojących na rogu,
- e) opakowanie kilku większych pakunków,
- f) wchodzenie i schodzenie z drabiny po strażacku,
- g) naprawienie bezpieczników elektrycznych w mieszkaniu,
- h) wskazanie połączeń tramwajowych lub autobusowych.

Bieg 15 (kolarski):

- a) przejście przez wodę,
- b) naprawa dętki,
- c) zrobienie noszy rowerowych z dwóch lub trzech rowerów i przewiezenie rannego towarzysza,
- d) punktualne osiągnięcie miejsca wskazanego na mapie (10—15 min. jazdy) i ustne powtórzenie rozkazu,
- e) jazda we dwóch (kolarz podwozi pieszego żołnierza),
- f) przejazd po wąskiej kładce.

XV. Gry wojenne.

Będą to złożone gry terenowe, ćwiczone w większych jednostkach. Założenie będzie bardziej skomplikowane i trudniejsze w wykonaniu. Nie wystarczy do ich przeprowadzenia jeden instruktor. Musi on mieć do pomocy kilku sprytniejszych pomocników — wodzów grup. Gry wojenne będą wymagały umiejętności, zawartych w działach poprzednich. Formą najczęstszą tych gier będzie walka dwóch grup, mających na celu obronę i zdobycie pewnych przedmiotów terenowych, przy czym walka będzie się odbywała na większych przestrzeniach. Nie zaniedbamy jednak ćwiczeń z małymi patrolami, działającymi samodzielnie na tle walki dwóch grup rzeczywistych lub zmyślonych.

Najłatwiejszymi do przeprowadzenia będą:

1. Walki rzutne:

- a) szyszkami sosny (leżącymi na ziemi, wyschniętymi, a więc lekkimi),
- b) śnieżkami.

W walkach tych, przeprowadzonych między dwoma partiami, oddzielamy walczących pasem neutralnym, którego szerokość będzie dostosowana do siły średniego rzutu danej grupy. W ten sposób unikniemy przykrych skutków silniejszych, a trafnych rzutów. Uczestnik gry, trafiony gdziekolwiek, zostaje wyłączony jako zabity. Celowanie w głowę jest niedopuszczalne. Zwycięża ta partia, która w określonym czasie zabiła więcej przeciwników lub odsunęła partię przeciwną od linii neutralnej. Można wprowadzić przepis, że trafiony w głowę nie liczy się jako zabity, natomiast trafiający go zostaje wyeliminowany.

Można urozmaicić grę, organizując obronę fortecy (wzgórze, wał, forteca z ubitego śniegu albo z piasku, budynek).

2. Zdobyć chorągiewek:

Wybieramy teren leśny z wyraźnymi granicami bocznymi (brzeg lasu, woda, droga). W odległości 300—500 m stawiamy chorągiewki w dwóch miejscach, wiadomych wszystkim uczestnikom. O zdobycie tych chorągiewek walczą dwie partie. Każda partia dzieli się na obronę i atak (zwiadowców). Obrona wystawia wartowników co 30—100 kroków (zależnie od pokrycia) na całej szerokości wybranego obszaru. Linia tych posterunków jest oddalona od własnych chorągiewek co najmniej o 50 kroków. Atak (zwiadowcy) rozrzuca się po całym terenie przed linią obrony własnej. Zwiadowcy mają do wykonania następujące zadania: przekradnięcie się przez linię wart, zdobycie chorągiewki (może być chorągiewek kilka w każdej partii) i przyniesienie jej na pewne określone miejsce. Po drodze muszą wyminąć zwiadowców przeciwnej partii, mających te same zadania w stosunku do chorągiewek nieprzyjaciela.

Gra polega na wzajemnym zaskoczeniu. Dotknięcie przeciwnika ręką jest równoznaczne z wzięciem go do niewoli. Do niewoli mają prawo brać tylko wartownicy. Atakujący walczą cicho, unikają przeciwnika (zarówno zwiadowców z ataku jak i wartowników z obrony), starają się przekraść niepostrzeżenie przez linię wart, uciekają zaś w razie wpadnięcia na nie. Pożądane jest współdziałanie między atakującymi, np. jeden ucieka przed wartownikiem, drugi zaś w tym czasie wykorzystuje położenie, przedostając się na tyły wart w stronę chorągiewek. Powracający ze zdobytą chorągiewką może być schwytany, a wtedy chorągiewka musi być zatknięta na dawnym miejscu.

Zwiadowcy nie łapią przeciwnika, starają się go tylko zapamiętać.

Zwiadowca lub członek obrony zauważony przez przeciwnego zwiadowcę, otrzymuje punkt ujemny.

3. Przejście szpiegów przez granicę.

Gra odbywa się na większej przestrzeni, najlepiej wzdłuż jakiejś drogi, przebiegającej wśród terenu lesistego lub pagórkowatego. Korp. Ochr. Pogr. ma placówki rozmieszczone co $\frac{1}{2}$ km, a ustawione na skrzyżowaniach dróg, w budynkach lub na wyniosłościach. Między placówkami i przed nimi krążą patrole (w każdym od 2 do 3 strzelców) w nieznannej szpiegom ilości.

Grupy szpiegów (nie znają terenu) wychodzą z pewnego punktu, odległego od linii placówek o 1—3 km. Mają mapy 1 : 100.000 z zaznaczonym na nich rozmieszczeniem placówek (doniósł o tym ich wywiad), wiedzą także o istnieniu patroli.

Grupy szpiegów składają się z 5 do 8 osób. Może być kilka takich grup. Poszczególne grupy szpiegów wybierają według mapy miejsca między placówkami, odpowiednie do przekradnięcia się, i posuwają się ostrożnie, ubezpieczeni szperaczami. W celu utrudnienia ich działalności wiążemy sznurkiem ręce dwóch szpiegów (przenoszą broń w większej ilości — mniejsza swoboda ruchów).

Wyznaczamy także miejsce w terenie, gdzie się zbierają oddziały szpiegów po przekradnięciu się oraz wszyscy — po skończonej grze.

Zwycięzają te grupy szpiegowskie, które nie spotkały „kopistów” lub zdążyły się przed nimi skryć bądź uciec im.

Patrole K. O. P.u zwycięzają w wypadku schwytania więcej niż 50% szpiegów. Szpieg, raz schwytany (dotknięty ręką), nie może już uciekać, winien poddać się rozkazom strzelców K. O. P.u, którzy muszą go jednak odprowadzić do swej placówki. Zaalarmowana placówka może wystać pa-

trole dodatkowe lub przerzucić na miejsca zagrożone patrole, działające w terenie. Szpiedzy mogą się przebierać.

4. Patrole nieprzyjacielskie.

Na obszarze 5—10 km² działają patrole nieprzyjacielskie. Maszerują wzdłuż dróg lub linii terenowych, określonych dla nich na podstawie mapy 1 : 100.000. Wyznaczone linie marszu na pewnych odcinkach drogi są zgodne lub przeciwne co do kierunku, często zaś się krzyżują. To powiązanie marszrut może nastąpić w różnych punktach i na różnych liniach między wszystkimi patrolami (jeżeli ich jest mało) lub częścią ich (jeśli patroli jest więcej niż 5). Utrudniać to ćwiczenie będziemy przez rozszerzenie terenu działania, przede wszystkim zaś przez dawanie patrolom zadań szczególnych z zakresu zwiadów wojskowych lub też wywiadów krajoznawczo-przyrodniczo-gospodarczych.

Każdy patrol ma dążyć do wykonania poleconych zadań w taki sposób, aby nie być widzianym przez inne, a jednocześnie widzieć i obserwować działalność patroli nieprzyjacielskich.

5. Na drogach swego patrolu.

Tworzymy trasę (może być ich kilka) o zamkniętym kole. Z jednego punktu wyruszają dwa oddziały w przeciwnych kierunkach. Czas marszu różny w zależności od czasu, jakim rozporządzamy. W pierwszym etapie, który stanowi $\frac{1}{3}$ czasu przeznaczanego na grę, poszczególne oddziały winny przebyć połowę zakreślonej drogi i spotkać się w oznaczonym miejscu. Im dłuższa jest taka trasa, tym dla samego ćwiczenia lepiej. Dla przykładu podam taką trasę dla półdniowej wycieczki (6 godzin).

W ciągu pierwszych $2\frac{1}{2}$ godzin marszu oddziały dokonywają: szkicu swej drogi, wywiadu dowolnego lub wyznaczonego obiektu, szkicu perspekty-

wicznego z dowolnego punktu, oraz zakładają szereg listów, których miejsca zaznaczają na szkicu. Szkic drogi wykonywają poszczególni członkowie danego oddziału na wyznaczonych odcinkach. Odcinki te składają się na całość. W ten sposób każdy członek patrolu zmuszony jest do bezpośredniego szkicowania.

W pewnym czasie i miejscu następuje spotkanie oddziałów dążących naprzeciw siebie. Spotkanie to może być okazją do nowej gry, w wypadku, gdy mamy założenie, że zwycięża ten oddział, który wcześniej przeciwników zauważy i zaobserwuje ich czynności na zasadach: widzieć i słyszeć nie będąc widzianym i słyszonym. Po spotkaniu następuje odpoczynek, wykończenie szkiców oraz wymiana dokonanych szkiców drogi przebytej, na której mamy zaznaczone: miejsce ukrytych listów, obiekt wywiadu i stanowisko dla szkicu perspektywicznego. Część środkowa trwa — 1 godzinę.

Po odpoczynku na podstawie już wymienionych szkiców ruszają oddziały w dalszą drogę, odnajdując zostawione listy, dokonywając wywiadu tego samego obiektu i rysując szkic perspektywiczny z tego samego punktu.

Oddziały osiągają w końcu stanowisko, skąd wymaszerowały. Tam porównuje się i ocenia ich prace.

6. Napad na biwak.

Wyznaczamy jednemu z zastępów punkt określony na mapie (wzgórze w urozmaiconym terenie, polanę wśród lasu, itp.), gdzie ma on założyć biwak oraz ubezpieczyć go placówkami i czujkami lub tylko czujkami. Zastęp powyższy wyrusza o 10 minut wcześniej od pozostałej, większej części uczestników gry. Resztę tę dzielimy na 3 lub 4 zastępy. Zastępy otrzymują polecenie natarcia na założony

biwak. Podajemy im według mapy stanowisko biwaku i określamy dla każdego z nich stronę (według stron świata), z jakiej zastęp ma na biwak uderzyć; ponadto ustalamy dokładny czas rozpoczęcia ataku (uregulować zegarki przed rozejściem się).

Każdy z zastępów wybiera sobie drogę według mapy, rozpatruje dokładnie teren najbliższy biwakowi i układa plan najbliższego podejścia, przeprowadzonego w zupełnym ukryciu. W drodze patrolu posuwają się szykiem patrolowym.

Trudniejsze zadanie będą miały do wykonania zastępy, okrążające biwak. Muszą się bowiem one śpieszyć z zajęciem pozycji do natarcia. Inne grupy będą musiały opóźnić swój marsz. Jeżeli grupy nacierające potrafią niepostrzeżenie zająć pozycje do natarcia i przeprowadzą wspólny atak jednoczesny, wtedy zwycięstwo jest po ich stronie. Jeżeli jednak grupa biwakowa, dzięki swym czujkom lub wystanym patrolom, będzie znała stanowiska przeciwników i uprzedzi ich atak, kierując swoje natarcie na dowolny oddział nacierających, wtedy uważa się, że oddział biwakujący odparł nieprzyjaciela.

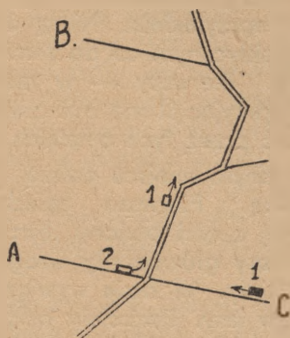
Odmianą tej gry może być zadanie dla biwakujących:

7. Wymknięcie się z terenu zagrożonego, zamykanego obręczą nacierających patroli. Oznaczamy wtedy czas, w jakim biwak może być zwiniony.

Może to nastąpić albo z chwilą odkrycia przeciwnika albo, niezależnie od tego, z chwilą nadejścia określonego czasu. Zwyciężają biwakujący, jeśli się wymkną niepostrzeżeni z pierścienia nacierających. Wolno im uciekać, muszą się jednak cofnąć z chwilą, gdy naprzeciw siebie ujrzą przeciwnika. Zadaniem atakujących patroli będzie nieprzepuszczenie nikogo z biwakujących. Kolejne odrzucanie

ich ku biwakowi i ostateczne zamknięcie im dróg wyjściowych będzie uważane za zwycięstwo.

Miejsce biwaku oznaczamy przez rozpalenie ogniska.



Ryc. 21.

8. Otwarcie drogi zamkniętej przez nieprzyjaciela.

Założenie. Partia białych wystąpiła na rozpoznanie pluton, który maszeruje z miejscowości C (stanowisko głównych sił białych) do B.

Nieprzyjaciel jest meldowany na linii A—B.

Wykonanie. Pluton maszeruje w szyku ubezpieczonym i bada teren nie tylko w kierunku do przodu, ale obserwuje także i swoje tyły. Tymczasem czerwoni w sile kompanii (także szyk ubezpieczony) z miejscowości A wchodzi na drogę, prowadzącą do B, i odcinają pluton białych od ich sił głównych w C.

Po pewnym czasie straż tylna plutonu białych spostrzega czerwonych i rozpoznaje z jakiegoś wyniosłego punktu w terenie siłę przeważającą nieprzyjaciela.

Dowódca plutonu białych, widząc tę sytuację, działa w sposób następujący:

a) Wysyła gońców do miejscowości C z wiadomościami o odcinającym go nieprzyjacielu. Mają oni trudne zadanie przedostania się przez teren objęty marszem nieprzyjaciela. Niosą dwa meldunki: jeden o stanie faktycznym co do zamiarów plutonu, drugi — mylny. Pierwszy — w razie schwytania gońca przez nieprzyjaciół ma być zniszczony, drugi — powinien być przez tych ostatnich znaleziony.

b) W dogodnym miejscu dalszej drogi przygotowuje zasadzkę. Pierwsza zasadzka, złożona z 5-tej lub 6-tej części plutonu, otrzymuje rozkaz, aby, przepuściwszy główne siły wroga, uderzyć na tylne jego oddziały. W razie wywiązania się walki wycofywać się w lasy. Pozostały oddział przygotowuje główną zasadzkę o $1/2$ km dalej, uderzając po pewnym czasie na główne siły nieprzyjacielskiej kompanii.

Rozwiązania mogą być tu różne:

a) zamiar plutonu udaje się. Pierwsza zasadzka, niepostrzeżona, uderza na tyły; wywiązuje się walka, która ściąga część sił głównych kompanii; zasadzka wtedy wycofuje się w bok, pociągając za sobą poważną część sił, biorących udział w pościgu; osłabiona kompania zostaje wtedy zaatakowana przez główną zasadzkę plutonu;

b) zamiar plutonu tylko częściowo się udaje. Pierwsza zasadzka, spostrzeżona przez straż przednią kompanii, zostaje przez nią zaatakowana i zmuszona do wycofania się w bok; kompania po chwilowym zatrzymaniu się, daniu posiłków dla pościgu maszeruje dalej i wtedy wpada w drugą zasadzkę;

c) zamiar plutonu nie udaje się. Pierwsza zasadzka zlikwidowana lub odsunięta, nie spełnia swego zadania, zmierzającego do wywołania za-

mieszania i odciągnięcia części kompanii czerwonych. Druga zasadzka także odkryta i odrzucona na B.

W pierwszych dwóch wypadkach zwycięża pluton białych, w trzecim kompania czerwonych.

Mogą być tu jeszcze inne rozwiązania, jak np.:

a) uderzenie sił głównych od C na kompanię dzięki dostarczonym przez gońców meldunkom;

b) kompania czerwonych wcześniej zauważa pluton białych, przerzuca więc bokiem oddział w celu wyprzedzenia plutonu białych i uderza na niego z dwóch stron;

c) kompania czerwonych, stwierdziwszy nieprzyjaciela przed sobą i poza sobą, uderza na pluton białych.

Przebieg i rozwiązanie mogą być wielorakie, zawsze jednak będą oparte na patrolowaniu, utrzymaniu łączności, orientacji według mapy oraz zmyśle dowodzenia wódzów poszczególnych grup. Gra może być pozostawiona swemu biegowi (na stopniu wyższym) albo narzucona w poszczególnych rozwiązaniach, przynajmniej dla grupy jednej (na stopniu niższym). Nie są to gry trudne, jakby się здаwało. Wymagają jedynie większego doświadczenia wódzów poszczególnych oddziałów. Gry takie łatwo będą mogli przeprowadzić nauczyciele lub instruktorzy, którzy są oficerami rezerwy.

9. Strzelanie myśliwskie.

Zwykłe strzelanie, dostępne dziś dla ogółu młodzieży, można przekształcić w grę, zawierającą pierwiastki polowania.

Najtaniej i najłatwiej będziemy mogli ją przeprowadzić przy pomocy wiatrówki¹⁾). Najlepiej jednak stosować strzelanie małokalibrowe.

¹⁾ Wypożyczyć od oficera przysposobienia wojskowego; 1000 naboju kosztuje 5 zł.

Jako teren naszego polowania wybieramy kra-
wędz terasy rzecznej, stok pagórka lub urwisko,
urozmaicone roślinnością.

Poprzednio w domu przygotowujemy 3 do 5
form zwierzęcych, naturalnej wielkości i maści, wy-
konanych z tektury lub papieru i przyklejonych na
deskach, wyciętych według kształtu danego zwie-
rzęcia (młdzież bez trudności wykona te modele).
Mogą to być wizerunki: wrony, lisa, królika, kuny,
wróbla. Umieszczamy je we właściwym im terenie:
na gałęzi, za krzakiem, w trawie, na pniu, za liśćmi;
w różnej odległości od stanowiska, z którego
wszystka zwierzyna jest widoczna (niekoniecznie cał-
kowicie). Odległość strzelania 25—50 m.

Dla urozmaicenia gry i utrudnienia celowania
można także dać cele ruchome, przesuwające się
przed oczyma strzelca, lub znikające chwilowo (pole
do pomysłowości).

Strzelec, ustawiony na stanowisku, powinien zna-
leźć zwierzynę i zastrzelić ją. Wystarczy jeden
strzał na jedno zwierzę. Czas strzelania ograniczo-
ny. Punktacja następująca: za znalezienie zwierzy-
ny — 1 punkt, za zastrzelenie — 2 punkty, za ra-
nienie — 1 punkt (trafienie w łapę, ucho, dziób lub
brzeg formy zwierzęcia). Strzelanie to jest nadzw-
yczaj interesujące, gdyż zawierając w sobie czynniki
polowania, daje dużo wrażeń i zadowolenia biorą-
cym w nim udział. Ponadto uczy rozpoznawać
w terenie (im więcej jest on pokryty, im więcej po-
siada cieni i światła, im jest większa odległość sta-
nowiska, tym ćwiczenie to jest trudniejsze), ćwiczy
sposobność i szybkość decyzji (ograniczony
czas strzelania). Młdzież odbiera te same wraże-
nia, jakie ma myśliwy na stanowisku.

Zastosować możemy powyższe strzelanie jako
czynność — przeszkodę w biegu harcerskim lub ja-
ko zakończenie normalnego marszu (od 2—10 km).

10. Wiadomości o nieprzyjacielu.

Na określonej przestrzeni 2—3 km², w terenie falistym, o dużym pokryciu, grupa A ma polecenie wykonania następujących czynności:

a) zmierzenia szerokości rzeki N przy leśniczówce G,

b) zmierzenia wysokości komina w gorzelnii S,

c) przeprowadzenia zwiadu źródeł rzeczki W i dokonania szkicu jej na długości $\frac{1}{2}$ km,

d) zmierzenia głębokości rzeki i szybkości jej prądu koło mostu (droga z M do T) oraz na zakolu (po łuku wewnętrznym i zewnętrznym) pod wsią B.

e) dokonania szkicu lasu położonego na wschód od młyna F, sposobem domiarów.

Grupa A wie, że działa w terenie nieprzyjacielskim. Musi więc zachować ubezpieczenie w marszu oraz w czasie swych prac. Odszukuje ona poszczególne wyznaczone punkty według mapy.

Druga grupa B otrzymuje wiadomość o istnieniu oddziału nieprzyjacielskiego w zakreślonym na mapie terenie. Zadaniem grupy B będzie

1) odszukanie oddziału A,

2) zaobserwowanie i meldunek o jego czynnościach (nie podajemy grupie B rodzaju prac, jakie ma do wykonania grupa A),

3) wykonanie podpatrzonych czynności.

Obowiązuje w tej grze zasada „Widzieć — nie będąc widzianym”.

Grupa A w razie spostrzeżenia śledzącej ją grupy B, powinna starać się zgubić i zmylić nieprzyjaciela. W tym celu może rozdzielać się ona lub zapadać w dowolne kryjówki, z warunkiem jednak, że musi wykonać polecane prace w określonym czasie (2—3 godz.), i że zawsze przy wszystkich czynnościach musi się znaleźć w całości.

Grupa B, ażeby znaleźć oddział A, musi początkowo wystać w dany teren szereg patroli. Z chwilą

spostrzeżenia grupy A stara się niepostrzeżenie iść za nią, zaobserwować czynności, a następnie wykonać je. Dla wykonania tych podpatrzonych czynności grupa B zostawia na danym miejscu mały patrol, wiążąc go ze sobą systemem łączników. Główna zaś siła dąży w ukryciu za grupą A.

Po upływie określonego czasu obydwie oddziały zjawiają się na miejscu zbiórki, gdzie porządkują swoje prace i w formie meldunku oddają je prowadzącemu grę.

Zwycięża grupa B, jeżeli zaobserwuje i dobrze wykona więcej niż 50% czynności grupy A.

Należy porównać wykonane czynności obydwóch grup, oraz wziąć pod uwagę spostrzeżenia grupy A (wykonującej wyznaczone czynności), odnośnie grupy B (śledzącej).

Każda wykonana przez grupę B czynność powinna być w ocenie ogólnej pomniejszona, o ile śledzący (gr. B) byli dobrze zaobserwowani przez śledzonych (gr. A).

11. Kilkudniowa wojna.

Umówiona gra między dwoma sąsiadującymi obozami lub koloniami odległymi od siebie co najmniej o 5 — 10 km (im odległość między sąsiadami dalsza, tym gra będzie ciekawsza i bardziej szkoląca).

Komendanci obozów ustalają czasokres wojny np.: od godz. 18 dn. 20. VII. do godz. 4 dn. 23. VII. Czasokres ten jest stanem wojennym. Każdy obóz obowiązany jest do wystawiania: wart, czujek i placówek (można ze stanu wojennego wyłączyć pewne godziny dnia, celem umożliwienia przeprowadzenia normalnych zajęć w obozach — w żadnym jednak razie nie wyłączać nocy). Każdy obóz może niepokoić przeciwnika swymi zwiadowcami, patrolami oraz generalnym atakiem.

Celem tej stałej wojny jest: utrzymanie w zorganizowanym pogotowiu obydwóch obozów; wyka-

zanie zdolności taktycznej poszczególnych wodzów; zaprawa w nocnym podejściu, przekradaniu i patrolowaniu; próba wytrzymałości psychicznej i odwagi jednostek oraz całej społeczności obozowej.

Gry tego typu mają duże tradycje w wielu starych drużynach harcerskich¹⁾. Tradycje, sięgające czasów przedniepodległościowych, a związane z usilnym, bezkompromisowym przygotowaniem młodzieży do walki o wolność.

Warto nawrócić do tych dawnych wzorów walki rycerskiej, jednej z najpiękniejszych i najwartościowszych. Warto wznović gry terenowe tego typu, tak bardzo uniwersalne w szkoleniu i sprawdzeniu wartości bojowej wodzów i ich drużyn. Warto wprowadzić do pracy naszych obozów te stare harce terenowe, zostawiające niezafarte, silne wspomnienia, niezapomniane przeżycia w młodzieńczych sercach.

Podaję przykładowo obowiązujące w tej grze prawa:

A) Dzielność jest po tej stronie, gdzie jest więcej: spokoju, działania w zupełnej ciszy, niespostrzeżonej przez przeciwnika akcji, niespodziewanego zaskoczenia, dobrego humoru (nie złośliwości) w wyrażaniu nieprzyjacielowi kawałów.

B) Do bijatyk nie wolno dopuścić w żadnym wypadku. Jedynie mocowanie się, bez szkody dla ubrań i ciał, może być wypadkiem sporadycznym w chwili podchodzenia i unieszkodliwienia warty (czujki).

¹⁾ Opieram się na wojnach tego typu: 9:8 drużyny Warszawskiej (Pomorze 1921 r.) oraz 14:17 drużyny Poznańskiej (Zakopane 1923)

- C) Obie strony winny się kierować następującymi zasadami:
- a) jak najwięcej widzieć i słyszeć o akcji i życiu w obozie przeciwnika;
 - b) przeprowadzić jak najwięcej działań skutecznych, niepokojących i drażniących przeciwnika;
 - c) nie pozwolić na wgląd nieprzyjaciela w prace i życie obozowe, oraz na jakiegokolwiek jego tajne działanie wewnątrz własnego obozu;
- D) Działaniami niepokojącymi i drażniącymi przeciwnika będą następujące czynności:
- a) jak najwięcej widzieć i słyszeć o akcji i życia obozu;
 - b) kreślenie rysunków lub napisów na obiektach obozowych;
 - c) zawieszanie przedmiotów zbytecznych i humorystycznych w dowolnych punktach obozu;
 - d) zabieranie przedmiotów należących do obozu lub do poszczególnych osób, z pozostawieniem zawsze, dla uniknięcia nieporozumień, wizytówki własnej;
 - e) przesuwanie pewnych obiektów obozowych;
 - f) przewracanie namiotów przez zwalnianie linek lub zrzucanie ich z kotków (nie wolno linek namiotowych przecinać).

Wszystkie powyższe i inne działania są dopiero wtedy udatne, gdy przeciwnik nie wie, kiedy to wykonano i kto to zrobił. Wszelkie jawne napady o przeważających siłach są niezgodne z duchem tej gry.

Wyłączyć także należy z gry tej zdejmowanie flagi państwowej z masztu oraz zabieranie sztandaru drużyny.

Można jedynie wprowadzić walkę o chorągiewkę sygnalizacyjną, posiadającą specjalne znaki i umieszczoną w umówionym miejscu.

Aby doprowadzić do powyższych działań i mieć w nich przewagę, muszą komendanci obozów zorganizować ubezpieczenie swego obozu oraz przeprowadzać często rozpoznanie obozu przeciwnika przy pomocy patroli zwiadowczych.

Ubezpieczać należy nie tylko sam obóz, ale i dojścia do niego — przez placówki, czujki i patrole wysunięte dalej w teren.

Częstym zjawiskiem będzie zetknięcie się patroli nieprzyjacielskich. W wypadkach takich następuje rozejście się. Będzie chodziło zawsze tylko o dobrą obserwację czynów przeciwnika i o ukrycie działań własnych.

Główną porą działania będzie noc po uprzednim rozpoznaniu terenu w ciągu dnia. Obowiązują podczas nocy znane zasady działania, podane na str. 287, a przede wszystkim cisza i zaskoczenie.

Podstawą wszelkiego działania w nocy będzie odwrócenie uwagi od pewnych punktów oraz skierowanie akcji przeciwnika w przygotowaną zasadzkę.

W całej tej wojnie nie można zapominać o łączności: pieszej, optycznej oraz o meldunkach.

Od jej dobrego zorganizowania będzie zależeć powodzenie.

Po upływie wyznaczonego czasokresu wojny następuje zestawienie działań i spostrzeżeń oraz obliczenie trofeów na wspólnej naradzie sztabów. Po ustaleniu powyższych spraw każdy wódz w swoim gronie omawia całą akcję.

Należy pamiętać, aby w czasie gry, jak również po jej skończeniu, przedłużyć sen ranny chłopców i pozostawić im swobodę snu podczas dnia.

XVI. Harce bojowe.

Będą to gry i ćwiczenia terenowe, wprowadzające młodzież w elementy walki wojskowej, opartej na poziomie wyszkolenia pojedynczego żołnierza i drużyny wojskowej, a związane z natarciem i obroną. Będą one rozszerzeniem umiejętności zachowania się w terenie, w sytuacjach bezpośredniego zetknięcia się z przeciwnikiem.

Harce bojowe będziemy stosować na tle i w związku z poprzednio podanymi gramami i ćwiczeniami innych działów. Uprawiać je powinniśmy w marszach, na postojach oraz w miejscach biwakowania. Mogą być zestawiane również w formę samodzielnych gier.

Do umiejętności tego działu zaliczymy: maskowanie i obserwację; poruszanie się w czasie natarcia; podstawowe czynności w obronie; umiejętność: rzucania granatami, strzelania z broni małokalibrowej i wojskowej; znajomość: karabinu, granatu, maski i obrony przeciwgazowej.

Podstawową sprawą w akcji natarcia i obrony jest maskowanie się. Maskowanie wiąże się z obserwacją. Obserwacja, przez fakt przystosowania się do terenu i skrycia się w nim, nie może być pomniejszona lub zapomniana. Jedna czynność nie wyklucza drugiej.

Maskowanie będzie polegało:

1) Na upodobnieniu się do terenu; zlaniu się z tłem, na którym ubiór i nasza sylwetka giną dla oczu obserwatora. Dlatego też najlepszym ubraniem polowym będzie: w lecie ubranie koloru zielonego (khaki), zaś w zimie, na śniegu, okrycie białe.

2) Na wykorzystaniu pokrycia i rzeźby terenu, osłaniających nas przed obserwacją nieprzyjaciela. Będziemy unikać miejsc otwartych oraz grzbietów i wzniesień.

3) Na bezruchu w czasie własnej obserwacji i podczas obserwacji dokonywanej przez przeciwnika oraz w czasie przeciwlotniczej obrony biernej.

Maskowanie jest niezbędne: podczas patrolowania i ubezpieczenia (patrz w dziale XII); w czasie natarcia i obrony oraz w marszu i na postoju w związku z nalotem samolotowym. Maskując się podczas natarcia (w skokach) będziemy wykorzystywali najmniejsze i największe ochrony lub zastony terenu w postaci: dołków, bruzd, miedz, rowów, kretowisk, drobnych naturalnych wyniosłości gruntu, nasypów, krzaków, drzew, płotów, stogów, domów itp. Ochrony i zastony te muszą być jednak tak dobierane i wykorzystywane, aby jednocześnie umożliwiały wgląd w teren nieprzyjaciela oraz jego ostrzeliwanie. Maskowanie — w obronie, obok tych samych naturalnych cech wykorzystania terenu jak w natarciu, będzie posiadało elementy sztucznego przystosowania wnętrza strzeleckiego do otaczającego go terenu. Maskowanie wnętrza przed obserwacją ziemną i powietrzną będzie głównym celem naszych ćwiczeń w obronie. Będziemy uczyli maskowania wnętrza strzeleckiego przy pomocy zerwanych: traw, wrzosów, gałęzi, krzaków itp. oraz płacht namiotowych.

Przy każdej sposobności przypadkowego pojawienia się samolotu lub na rozkaz kierownika, będziemy stosować obronę przeciwlotniczą bierną. Zamaskowanie w tego typu obronie będzie polegało na:

- a) rozproszeniu oddziału i zamarcu w bezruchu,
- b) ukryciu się w cieniu: drzew, krzewów, domów, płotów, głębokich rowów itp.,
- c) upodobnieniu się do przedmiotów terenowych, jak: pnie, pojedyncze drzewka, ścieżki itp.,
- d) nie tworzeniu kurzu,

e) pokryciu połyskujących przedmiotów ekwipunku,

f) zgaszeniu ogni i świateł.

Użycie maski.

W różnych sytuacjach pobytu w terenie należy używać maski. Stałe zabieranie masek w teren będzie możliwe jedynie na obozach przysposobienia wojskowego. W innych wypadkach będziemy przeznaczali dowolny dzień w miesiącu, w którym to, dzięki wypożyczeniu masek z Komendy P. W. lub L. O. P. P., będziemy przeplatali nasze gry terenowe ćwiczeniami: pogotowia i alarmu gazowego oraz ratowania zagazowanych. Obok tych ćwiczeń z maską będziemy przerabiali inne prymitywne środki zabezpieczenia się przed gazem. W ćwiczeniach z maską uwzględnimy: krótkie i długie marsze, biegi, pełzanie, dźwiganie współtowarzyszy, transport rannych, oraz strzelanie. Dążeniem naszym będzie przyzwyczajanie młodzieży do: trwałego postępowania się maską; szybkiego, zautomatyzowanego zakładania jej; umiejętnego obchodzenia się z nią oraz do ostrożności przy zdejmowaniu maski. Tam, gdzie to tylko będzie możliwe, należy zakupić maski dla całej organizacji. W ten sposób maska może stać się nieodłącznym ekwipunkiem podczas gier i ćwiczeń terenowych. Pogotowie i alarm gazowy będziemy stosować: w marszu i na postoju, obronie i w natarciu (we wnętrzu strzeleckim), w grze i na biwaku, w dzień i w nocy, na śniegu i na wodzie, tak, aby postępowanie się maską stało się naturalną czynnością młodzieży. W czasie ćwiczeń z maską należy przyzwyczajać ćwiczących: do powolności ruchów i zupełnego braku rozmów (ze względu na oszczędność sił); do szybkości i dokładności założenia (ze względu na bezpieczeństwo); do niezdejmowania maski

bez rozkazu oraz do niewygody związanej z noszeniem jej.

Elementy natarcia.

Przy sposobnościach walk między dwoma grupami o stanowiska lub o biwak, należy ćwiczyć w terenie posuwanie się zespołu dwójkami lub rzędem, oraz przechodzenie z tych formacji w rój (ogień artylerii) i tyralierę (ogień karabinów maszynowych). Rozwinąwszy oddział w tyralierę, należy przerabiać pojedyncze skoki, na przestrzeni do 200 m, łącząc je z wykonaniem prymitywnych oraz doskonałych wneków strzeleckich. W czasie natarcia należy przestrzegać następujących zasad:

- a) podać zawsze kierunek i pas działania grupy;
- b) maszerować rojem lub tyralierką, wyzyskując martwe pola terenu, zastony i linie zagłębień, nie gubiąc jednak wytyczonego kierunku;
- c) przynajmniej raz w czasie natarcia wykonać wnek strzelecki, leżąc na ziemi;
- d) pilnować, aby skoki odbywały się pojedynczo, były krótkimi, szybkimi i celowymi poderwaniami, wyzyskującymi dobrze zastony terenu;
- e) aby po zajęciu nowego stanowiska ogniowego następowało podsunięcie się przy pomocy czołgania do wygodnej pozycji dla obserwacji i strzału.

Natarcie doprowadzać do szturm, który wykonywają oddziały na sygnał gwizdkiem. Szturm powinien być brawurowym zrywem, popartym krzykiem i rzucaniem granatów (wyschnięte szyszki sosnowe, woreczki wielkości granatów z zawartością piasku, w zimie zaś śnieżki).

Między starszymi grupami dopuścić do walki wręcz w formie: boksu (pięści nie zaciskać), walki na bagnety i szable (odpowiedniej długości kije leszczynowe lub wierzbowe) lub mocowania się (aż do złożenia przeciwnika na ziemię). Zwycięża ta

grupa, która zepchnie przeciwnika co najmniej o 25 m ze stanowisk pierwszego zwarcia się.

Prawidła walki:

a) Niedopuszczalne są ciosy w głowę, w twarz i w międzykrocze.

b) Nie wolno atakować jednostki gromadą. Dopuszczalna jest pomoc drugiej jednostki po zwalczeniu swego przeciwnika, tj. jego ucieczce lub złożeniu na ziemię.

c) Ciosy nie powinny być silne. Jedynie dokuczliwe i częstotliwe. Mniej wytrzymały psychicznie będzie się cofał także i przed takimi ciosami.

d) Dla równych warunków walki należy tworzyć równe ilościowo oddziały. W wypadku zaś walki między oddziałami (patrolami), tworzonymi przez podział dla specjalnych zadań, równowaga sił nie obowiązuje. Zwycięża jednak ten oddział, który potrafi zepchnąć wroga o wyżej wspomniane 25 m, chociażby był ilościowo słabszy.

Elementy obrony.

Natarcie łączyć należy z obroną. Obok szeregu ćwiczeń podanych w natarciu będziemy przede wszystkim uczyć zajmowania stanowisk i linii dogodnych dla obrony. Nauczymy młodzież wybierać stanowiska do obrony w miejscach górujących nad okolicą, z dalekim, dobrym wglądem w przedpole, nie posiadającym osłon i pokrycia.

Sprawdzać i przestrzegać będziemy, aby:

a) wnek strzelecki był dobrze i szybko wykonany,

b) obserwacja i możliwość strzału była doskonała,

c) zamaskowanie upodobiło wnek do terenu i zakrywało przed wzrokiem nieprzyjaciela,

d) ułatwiona i osłonięta była droga komunikowania się z tyłami.

Przyzwyczajając będziemy, w razie szturm przeciwnika, do konieczności wykonania przeciwwuderzenia albo do uprzedzenia szturm (szczególnie w nocy) na słabsze punkty nieprzyjaciela.

Dla ćwiczeń w obronie niezbędna jest łopata. Nie ma sensu na ćwiczenia tego rodzaju, zabieranie jednej lub dwóch łopatek dla pokazania, jak się robi wnek strzelecki. Trzeba zmobilizować tyle łopatek, ilu jest uczestników ćwiczeń¹⁾). Niechaj każdy chłopiec, natychmiast po pokazaniu tej roboty przez instruktora wykona wnek. Nie dopuszczać z zasady do robienia wneków na stojąco. Zawsze stosować wykonanie wneku w pozycji leżącej, jako najtrudniejszej a jednocześnie umiejętności niezbędnej dla pojedynczego żołnierza w walce. Ćwiczenie to będziemy stosować jak najczęściej, w terenie i glebie różnego rodzaju.

Dobrym, bliskim terenem harców bojowych będą wszelkie podmiejskie, wojskowe tereny ćwiczeń, posiadające doły, leje, okopy, umożliwiające bez ograniczenia kopanie wneków strzeleckich. Nie należy jednak trzymać się wiecznie tych placów ćwiczeń. Stosować harce bojowe w każdym innym naturalnym terenie, możliwie falistym o średnim pokryciu. Pamiętać tylko, aby podczas ćwiczeń w terenie nie niszczyć zasiewów, oraz, aby wneków strzeleckich nie wykonywać w glebie uprawnej, a następnie, aby po nich zacierać wszelkie ślady.

Karabin, granat.

Harce bojowe będą miały także za zadanie dobrze zapoznać młodzież z karabinem, granatem, oraz ich użyciem. Będziemy także uczyć młodzież rozbierania karabinu i granatu celem ułatwienia poznania składowych części oraz wyjaśnienia ich

¹⁾ Wypożyczyć z Komendy P. W.

działania. Będziemy urządzać zawody międzygrupowe:

- a) w szybkości rozbierania i składania karabinu,
- b) celności rzutów granatem (kamieniami o wadze mniej więcej 800 gr) do celu (płatów, drzew, lejów, rowów), lub na odległość,
- c) w celności strzelań z broni małokalibrowej i wojskowej do tarcz-figur.

Sposób przeprowadzenia.

Harce bojowe będziemy przeprowadzać dwójako:

1) W formie dwustronnych założeń (walka o biwak, obóz, stanowisko obronne) między dwoma większymi grupami, często rozbitymi na mniejsze zespoły, ilościowo odpowiadającymi drużynie wojskowej (19 osób).

2) W formie biegu harcerskiego dokonanego na trasie liniowej, przeprowadzonej w przestrzeni bezdrożnej, z udziałem zespołów odpowiadających ilościowo drużynie wojskowej.

Typ I będziemy wiązać z innymi grami i ćwiczeniami terenowymi. Będzie on zwykle zakończeniem, finałem gry.

Typ II może być częściej traktowany jako samodzielna gra. Dla ułatwienia jego organizacji podaję następujący przykład:

Mamy 4 zespoły po 19 chłopców. Wszyscy posiadają: karabiny, łopatkę oraz trzy granaty (kamienie) i trzy ostre naboje. Zespoły te wypuszczamy kolejno na trasę w odstępach 15 minutowych z dowolnego skraju wsi.

I zadanie. Dotrzeć do wyznaczonego miejsca na mapie jako punktu wyjściowego do natarcia (może to być wieś, las, wzgórze itp.). W ćwiczeniu tym nie tylko będzie chodziło o zajęcie właściwego punktu, ale również o dotarcie do niego przy

wyzyskaniu rzeźby terenu i jego zastów, oraz wykonaniu tego marszu w określonym czasie. Sędzia zajmuje takie stanowisko, aby móc stwierdzić, czy teren został w zupełności wyzyskany dla ochrony maszerującego oddziału.

II zadanie. Wykonanie natarcia o wyznaczonym czasie. Dwukrotne wybranie i zajęcie dobrych stanowisk ogniowych (wykonanie raz — wewnątrz strzeleckiego). Wyzyskanie terenu dla ostów w czasie skoków. Oddanie do figur (główek) trzech strzałów z powyższych stanowisk. Sędzia ocenia wyzyskanie terenu, prawidłowość skoków oraz właściwe zajęcie stanowiska.

III zadanie. Przeprowadzenie szturm. Z drugiego stanowiska ogniowego, na sygnał gwizdkiem, drużyna przeprowadza szturm, rozpoczynając go rzutami z granatów (kamieni) do figury karabinu maszynowego. Przed tą figurą wykopać lej. Ilość znalezionych w leju kamieni będzie odpowiadała ilości skutecznych rzutów.

Sędziowie oceniają: jakość wykonanego szturm, trafność strzelań i rzutów granatami. Ocena ogólna daje wynik zaradności bojowej poszczególnych zespołów.

XVII. Biwakowanie.

W dzisiejszych trudnych warunkach materialnych organizacyj i szkół, biwakowania nie będzie można realizować w całej pełni. Z powodu braku przyborów (namiotów, narzędzi pionierskich i sprzętu kuchennego), oraz małego wyszkolenia młodzieży będzie to raczej prymityw dobrego biwaku harcerskiego. Z czasem jednak szkoły i organizacje, o ile wytyczą sobie odpowiedni program budżetowy, będą mogły zdobyć się na skromne wyposażenie biwakowe; wtedy biwakowanie będzie ćwiczeniem cał-

kowicie rzeczywistym i pouczającym, a zarazem doskonałą zaprawą młodzieży do samodzielnego życia na wycieczkach i wędrówkach wszelkiego rodzaju oraz przygotowaniem do dawania sobie rady w trudnych warunkach bytowania wojennego.

W celu umożliwienia przeprowadzenia biwakowania organizacja (szkoła) powinna posiadać następujące wyposażenie, obliczone na grupę 8—10 osób:

- 1) 2 namioty — najlepiej typ indywidualny polski, używany dzisiaj w wojsku,
- 2) 2 łopatki,
- 3) 2 toporki,
- 4) 2 kociołki 5 litrowe.

Wychodząc na biwakowanie, rozdzielamy wyposażenie, obciążając równomiernie wszystkich uczestników. Zastępowi notują, komu i co przydzielono. Każdy powinien posiadać plecak. Łatwo go uszyć w domu w formie ściąganego worka z szerokimi pasami na ramiona. Wszystkie przybory należy przytroczyć lub schować do plecaka. Nie wolno nic nosić w rękach (łatwość zgubienia i duża niewygoda).

Miejsce na biwak wybieramy: suche, dobrze nasłonecznione (stok południowy), o podłożu przepuszczalnym. Najlepiej: pastwisko, ugór, las, polana. W pobliżu powinna być woda do picia (źródło, studnia) oraz zbiornik wody do mycia naczyni i kąpieli (rzeka, jezioro). Teren wybrany powinien być osłonięty od wiatrów, panujących w danym dniu. Bliskie sąsiedztwo lasu ułatwi zdobycie drzewa na opał lub na drobne roboty biwakowe, ewentualnie na budowę szałasów. Należy zawsze pamiętać o pozwoleniu właściciela terenu na biwakowanie i rozpalenie ogniska. Biwak nie powinien być rozbijany

tuż pod wsią (najmniejsza odległość jeden km). Ze względu na wodę należy zakładać go w pobliżu leśniczówek lub samotnych domostw.

Pierwszą czynnością po przybyciu będzie **ustalenie linii zbiórki**, na której równo i porządnie układamy przyniesiony sprzęt i oporządzenie osobiste. Plecaki lub tornistry zwracamy stroną pleców do góry. (Zapocenie musi wyschnąć. Należy tę powierzchnię ochraniać przed zamoczeniem lub zabrudzeniem ziemią). Na linii tej w razie alarmu zbierają się uczestnicy wycieczki (należy takie ćwiczenia wykonać w czasie biwakowania). W czasie biwakowania będziemy oceniać, który z zastępów najlepiej i najporządniej utrzyma swą część linii zbiórki i który najszybciej zbiera się w czasie alarmu.

Front linii zbiórki powinien być skierowany w stronę, skąd może być oczekiwany rzeczywisty lub urojony nieprzyjaciel. Na wstępie podajemy uczestnikom krótki *regulamin biwakowania*:

a) Nie należy wydalac się poza granice biwaku (wyznaczamy je w terenie na podstawie pewnych linii i punktów).

b) Chcąc załatwić potrzebę fizjologiczną, należy zabrać łopatkę, którą wykonuje się dołek na odchody, a następnie się zakopuje. Wyznaczamy kierunek na te czynności.

c) Papiery należy zanosic do kuchni, wszelkie zaś odpadki do śmietnika. Obowiązuje czystość na każdym miejscu.

d) Jeść można tylko w określonym miejscu, nigdy na linii zbiórki.

e) Nie wolno się samemu kąpać.

f) Mycie naczyń odbywa się poniżej miejsca kąpieli i mycia się, wodę zaś do kuchni pobiera się — najwyżej w strumieniu.

g) Nie należy pić wody w nadmiernej ilości. Wolno pić tylko wodę wyznaczoną lub dostarczoną przez służbę biwakową.

h) Nie opalać się gwałtownie na słońcu.

i) Zapoznajemy wszystkich uczestników z sygnałem alarmowym i sygnałem na zbiórkę.

Po ustaleniu linii zbiórki i podaniu regulaminu, można pozwolić na zdjęcie butów (ewentualnie założenie pantofli). Jeśli mamy ciepło, wtedy nakazujemy zdjąć zwierzchnie ubrania, aby włożyć strój kąpielowy. W razie braku stroju kąpielowego należy przynajmniej zdjąć koszulę.

Ubezpieczenie biwaku.

Natychmiast po zjedzeniu śniadania wyznaczamy część uczestników (od $\frac{1}{5}$ do $\frac{1}{6}$) na placówki i czujki, jako ubezpieczenie biwaku. Zazwyczaj będziemy wystawiali czujki, w wyjątkowych zaś wypadkach (więcej młodzieży) — placówki. Przez tę służbę staramy się przeprowadzić wszystkich uczestników i dlatego określamy kolejność pełnienia służby przez poszczególne grupy. Czujki rozprawdza zastępca komendanta oddziału, dając im hasło i odzew. Ustawienie, wybór stanowisk i kierunek obserwacji dla czujek, dokonane przez komendanta czujek, należy sprawdzić i dać właściwe wskazówki, ewentualnie poprawić. Czujki (po dwóch) nie przepuszczają nikogo do biwaku, ani nie wypuszczają na zewnątrz, obserwują przedpole i meldują o niebezpieczeństwie.

Każdy chłopiec pełni służbę na czujce w granicach od $\frac{1}{2}$ do 2 godzin. Zmieniamy każdorazowo tylko jednego z czujki, zapewniając w ten sposób ciągłość obserwacji na danym stanowisku. Podczas zmiany (stałe w ukryciu i twarzą do nieprzyjaciela) stare czujki podają nowym swe dotychczasowe spostrzeżenia. Biwak (obóz) wystawia placówki

w wypadkach walki z inną grupą. Rozmieszcza je w ważnych punktach terenu (dogodne punkty obserwacyjne: przejścia, ciaśniny, mosty, rozstaje dróg, skraje wsi i lasów). Zazwyczaj wystawia 1—2 placówek w kierunkach najbardziej zagrożonych, łatwych do podejścia dla nieprzyjaciela.

Placówki i czujki muszą być dobrze ukryte z doskonałą obserwacją na przedpole. Powinny mieć wyznaczoną drogę wycofania się na biwak, zakrytą przed obserwacją nieprzyjaciela.

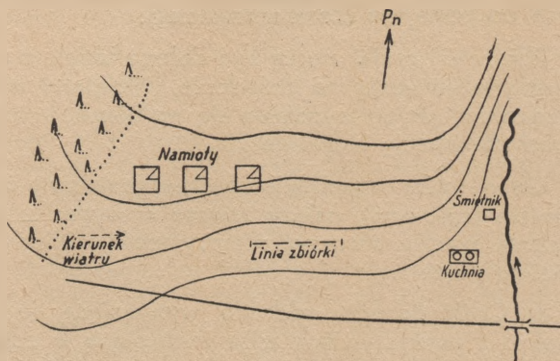
Uwaga: Aby organizacja ubezpieczenia była ćwiczeniem (celowym), należy zawsze w wypadku zakładania biwaku stworzyć nieprzyjaciela. Nieprzyjacielem może być:

a) Część danego oddziału wyruszająca samodzielnie z punktu wyjścia albo wydzielona w czasie marszu, a znajdująca dokładnie miejsce biwaku na podstawie mapy. Przydzielić tej grupie dobrego dowódcę. Wyznaczyć godziny, w których granicach ma nastąpić podejście i atak na biwak.

b) Inna bratnia jednostka, z którą ustalamy na 2—3 dni przed wycieczką przeprowadzenie wspólnych ćwiczeń.

Ustalamy teren walki (w granicach od 2—5 i więcej kilometrów kwadratowych) i czas skończenia jej. Nie zdradzamy miejsc biwaków. Zadaniem wzajemnym będzie odszukanie biwaków oraz niespodziewane podejście i zaatakowanie. Na taką grę wybieramy teren mocno pokryty i urozmaicony w rzeźbie. Podczas takich walk, zależnie od umowy, będziemy placówki i czujki wystawiać na określone godziny lub na cały przeciąg biwakowania. Należy tak rozkładać czas służby ubezpieczającej, aby przez nie przeszli wszyscy członkowie danego oddziału (drużyny).

Po zabezpieczeniu biwaku przed wglądem i zaskoczeniem nieprzyjaciela możemy zająć się rozbięciem samego biwaku (ryc. 22), przy pomocy pozostałych uczestników biwakowania.



Ryc. 22.

Poszczególne zastępy wyznaczamy do różnych prac. Kierownik rozkazuje zastępowym lub wodzom grup, a oni rozdzielają dalsze prace.

Rozbicie namiotów. Jeżeli mamy kilka namiotów, wtedy robimy zawody w ich rozbijaniu, oceniając jakość i czas wykonania.

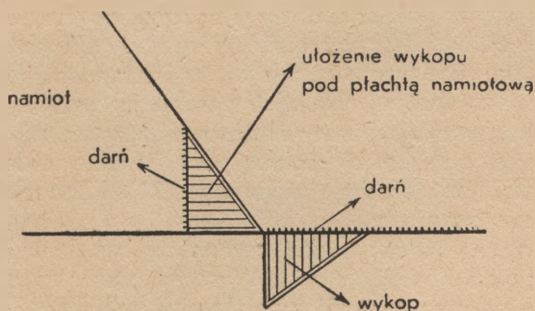
Rozbicie namiotów wymaga czynności wstępnych w postaci:

a) przygotowania miejsca pod namiot przez wyrównanie powierzchni, usunięcie kamieni i małych krzaków, wytknięcie osi i kierunku wyjścia namiotu (nie należy rozbijać namiotu na pochyłości, wyjście namiotu ma być odwrócone od kierunku wiatru);

b) spięcia zupełnego płacht namiotowych (także i wejścia); złożenia lub przygotowania na miejscu podpór; wykonania kołków (śledzi) w razie ich braku.

Samo rozbicie namiotu wykonywa grupa złożona z pięciu przy polskim namiocie piramidkowym, o jednej podpórce, lub — przy namiocie dwuspadowym o dwóch podpórkach. Przy rozbijaniu namiotu piramidkowego jeden z uczestników trzyma podpórkę namiotu, czterech zaś naciąga rogi namiotu, zabijając jednocześnie kołki. Kołek wbijamy w ziemię pod kątem (ostry koniec zwrócony w stronę namiotu). Przy rozbijaniu namiotu dwuspadowego dwóch ustala oś, przechodzącą przez obydwie podpórki, wbijając główne kołki osiowe i zakładając na nie linkę osiową. Następnie wykonuje się te same czynności, jak w namiocie piramidkowym.

Jeżeli namiot rozbija trzech uczestników, wtedy czynności powyższe są wykonywane etapami: wbijają oni jednocześnie przeciwległe kołki.



Ryc. 23.

Po założeniu kołków głównych regulujemy jeszcze raz napięcie płacht i zabijamy kołki pośrednie. Po ustawieniu namiotu możemy przejść do okopania, pamiętając o zrobieniu rowka odpływowego w stronę najbliższego spadku.

Okopanie dokonujemy w sposób, jak wskazuje ryc. 23, podkładając wyjęty przy pomocy łopatek trójścian wykopu pod płachtę namiotu od wewnątrz.

Jednocześnie z rozbiciem namiotów zakładamy **flagę narodową**. Przerzucamy przez jedną z gałęzi drzewa sznurek, tworząc z niego obwód zamknięty. Na dole w pionie zwisającego sznurka, wbijamy kołek, do którego przyczepiamy sznurek. Wystarczy na sznurku przyczepić małą flagę (50 × 25 cm), a całe urządzenie będzie gotowe do podniesienia sztandaru narodowego. Podniesienia sztandaru narodowego dokonujemy natychmiast po wykonaniu urządzenia biwaku, w sposób uroczysty, ogólnie przyjęty. W czasie podniesienia należy śpiewać hymn państwowy.

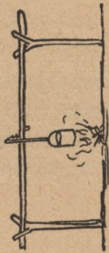
B u d o w a k u c h n i. Kuchnię budujemy przy najmniej jedną na grupę 8—10 chłopców, dając w ten sposób zajęcie większej ilości uczestników. Wybieramy miejsce dalej położone od namiotów i linii zbiórki tak, aby wiatr odsuwał dym kuchni od biwaku. Badamy kierunek wiatru i zakładamy kuchnię w ten sposób, aby wiatr przebiegał wzdłuż niej.

Na biwaku możemy zastosować trzy rodzaje kuchen: a) ognisko, b) kuchnię ponad ziemią, c) kuchnię pod powierzchnią ziemi (ryc. 24). Zbudowane kuchnie oceniamy.

Ważną i dość trudną czynnością będzie z kolei **rozpalenie ognia**. W czasie budowy kuchen wolni od prac uczestnicy zbierają suche drzewo. Najłatwiej będzie rozpaścić ogień papierami, jednak szanujący się „biwakowiec” stara się to zrobić w trudniejszy sposób. Przede wszystkim oczyszczamy miejsce, przeznaczone na założenie ognia, z trawy i igliwia, następnie: ustawiamy z suchych, drobnych gałązek piramidkę wysokości 5—9 cm, zapalamy kilka suchych patyczków, trzymany w rękę, i nimi podpalamy piramidkę (dobrze jest użyć do roz-



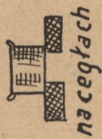
ognisko cyganów



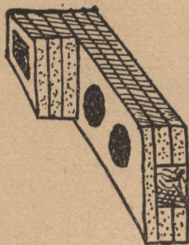
na podpórkach



na kamieniach



na cegłach



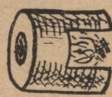
kuchnia z darni



kuchnia w wykopie



kuchnia na słoju



piecyk biwakowy z większej puszki blaszanej

Ryc. 24.

palenia kory brzozej lub drzewa smolnego, żywicznego, wziętego z dziupli drzewa iglastego).

Gdy piramidka zajmie się płomieniem, dokładamy do niej coraz to grubsze patyki. Rozpalając ognisko, należy je zastonić sobą od strony wiatru. Rozpalonego ogniska nie należy zostawiać bez opieki.

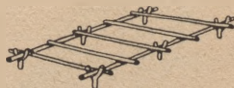
Budowa śmietnika na odpadki. Wystarczy dół 50×50 cm głębokości 50 cm. Służy on do odpadków żywnościowych, papiery zaś należy palić w ogniu kuchennym.

Możemy kazać zrobić szereg rzeczy drobnych, jak:

wieszak do zawieszania naczyń i menażek,
kopyść do mieszania itp.

Jeśli czas pozwala, lub jeśli mamy zamiar nocować na biwaku, to powinniśmy przygotować **szafasy i łózka biwakowe**. Najprostszym przygotowaniem legowiska będzie wymoszczenie wnętrza namiotu cienkimi gałązkami drzew iglastych, (usunąć główne gałęzie) suchym mchem lub wrzosem, zerwaną trawą lub skoszonym sianem.

W związku ze snem pamiętać będziemy: 1) Aby przed spaniem umyć nogi, 2) O ile zabrano nocną ciepłą bieliznę — przebrać się. W innym wypadku rozluźnić wszelkie uciski ubrania. 3) Bezwzględnie



Ryc. 25.

zdząć buty. 4) Okrywać się w ten sposób, aby najcieplej były przykryte nogi. 5) Dobrze jest przygotować sobie śpiwór, zeszywając koc w formę worka.

Drugi typ łózka (ryc. 25) ma podbudowę, na którą dopiero kładzie się materiał wyżej wymieniony.

Takie łóżko jest higieniczniejsze ze względu na odzielenie postania od ziemi.

Najprostszym typem jest szałas, oparty o drzewo lub jednodaszkowy (ryc. 26). Trudniejszy będzie



Ryc. 26.

szałas dwudaszkowy (ryc. 27). Przy wszystkich typach szałasów budujemy najpierw szkielet, wiążąc poszczególne pręty (sosnowe, świerkowe, leszczynowe, olszowe) sznurkiem, korzeniami lub łykiem. Następnie przeplatamy ten szkielet podłużnymi, cien-



Ryc. 27.

kimi pręcikami z wikliny, brzozy, leszczyny i w końcu pokrywamy go gałązkami świerku, brzozy, wierzby lub pęczkami trawy. Pokrycie to układamy, jak na strzechach, jedną warstwę na drugą, zaczynając od dołu (ryc. 27).

Po zbudowaniu kuchen przystępujemy do gotowania: herbaty, mleka, kakao — na krótkich wycieczkach, oraz zupy, mięsa, kasz, klusek, ryżu, jarzyn — na wycieczkach całodziennych, podczas których możemy też smażyć lub piec.

W kuchni zwracamy wielką uwagę na czystość. Możemy organizować zawody w przygotowaniu jedzenia.

Z w i j a j ą c b i w a k, musimy dopilnować następujących czynności:

- 1) zagaszenia ognia i zatarcia śladów kuchni,
- 2) zakopania śmietników i wszystkich rowków,
- 3) sprzątnięcia terenu,
- 4) sprawdzenia, czy posiadamy zabrany sprzęt ogólny i oporządzenie osobiste uczestników.

Nie możemy także zapomnieć o uroczystym opuszczeniu sztandaru narodowego.

CZĘŚĆ DODATKOWA

I. Marsz i wycieczka¹⁾.

Gry i ćwiczenia terenowe są uzależnione od marszu. Bez oparcia się o tę formę ruchu nie ma mowy o ich przeprowadzeniu. Dzięki marszowi przenosimy się w teren pozamiejski, to jest miejsce właściwe dla przeprowadzenia gier.

W ciągu 2 godzin a więc w czasie normalnego dnia pracy (w szkole, w organizacjach i hufcach P. W.) nie będziemy mogli przeprowadzić gier i ćwiczeń terenowych bardziej złożonych. Tym bardziej, gdy stracimy większą ilość czasu na wyjście we właściwy teren dla ćwiczeń. W takich wypadkach będziemy zmuszeni poprzestać w swym założeniu na grach prostych.

Dopiero na wycieczkach (podczas niedziel i świąt) półdniowych, całodniowych i wielodniowych oraz na obozach i koloniach będziemy mogli w całej pełni rozwinąć gry terenowe złożone.

Dlatego też marszowi jako podstawowemu ćwiczeniu w grach terenowych, oraz wycieczce jako najlepszej sposobności do przeprowadzenia gier i ćwiczeń terenowych, musimy poświęcić więcej uwagi.

Organizacja wycieczki.

Każda wycieczka musi być przygotowana. Należy określić sobie: a) cel wycieczki, b) program godzinowy.

¹⁾ Książki dla instruktora: 1) M. W. R. i O. P.: „Szkolne schroniska wycieczkowe”. 2) Poniatowska, „Wycieczki szkolne”. 3) A. Janowski, „Wycieczki krajoznawcze”. 4) Muszański E., „Wielkie wycieczki harcersko-krajoznawcze”.

Trzeba ustalić organizację i koszty. Do organizacji wciągnąć młodzież. Rozdzielić między nią prace przygotowawcze w postaci: a) opracowania trasy marszu według mapy, b) ustalenia rozkładu jazdy pociągami i kosztów przejazdu, c) ułożenia jadłospisu obiadowego, d) przygotowania sprzętu technicznego, e) podania spisu niezbędnego, osobistego ekwipunku.

Następnie dokonać podziału funkcji, wyznaczając:

- a) przodownika i zastępowych,
- b) gospodarza i kucharzy,
- c) skarbnika,
- d) sanitariusza,
- e) kronikarza,
- f) rysownika i fotografa.

W końcu prowadzący wycieczkę powinien narzucić uczestnikom, specjalistom w pewnych dziedzinach, opracowanie miejsca lub pasa wycieczki pod względem: krajoznawczym, geograficznym, przyrodniczym. Przypilnować, aby wiadomości zebrane były podane uczestnikom wycieczki podczas postoju. Uzupełnić je i naświetlić szerzej.

Pomimo podziału kierownik musi wszędzie wglądać i poprawić, o wszystkim wiedzieć, całość skierować na właściwe tory, przez siebie ustalone.

Ekwipunek osobisty.

Dla chłopca najpraktyczniejszym strojem będą krótkie spodenki i koszulka sportowa oraz kurtka.

Dla dziewcząt: spódniczka do kolan, lekka, jasna bluzka oraz płaszczyk. Odzież winna być wygodna i schludna. Obuwie najlepiej stare, rozchodzone, jednak całe. Dobre są pantofle płócienne. Pończochy wełniane do kolan, luźno zaciśnięte pod kolanem (sprawdzić ucisk podwiązki na pierwszym postoju przez obsunięcie pończoch). Najlepsze będą wełniane skarpetki, miękkie, wywinięte na bucik.

Plecak z szerokimi pasami zawiera w sobie: drugą parę skarpetek, koszulkę lub bluzkę zapasową, kostium kąpielowy, ręcznik, mydło, przybory do jedzenia, przybory do szycia. W woreczkach, zaciąganych sznurkiem, winien znajdować się prowiant.

Ekwipunek ogólny.

Na zastęp, złożony z 8—10 osób, powinno się zabrać następujący sprzęt: łopatkę, toporek, 2 aluminiowe garnki pięcio litrowe, kompas, mapę danej okolicy, oraz — na grupę — apteczkę.

Schemat programu wycieczki

półdniowej lub całodniowej powinien wyglądać następująco:

1) *Godzina zbiórki.* Może być: 6-ta rano — w lecie, najwcześniej zaś 8-ma — w zimie.

2) *Organizacja grupy.* Przeznaczamy na nią od 15—20 minut¹⁾.

3) *Pierwsze chwile marszu* należy poświęcić na opanowanie klasy, zespolenie i zgranie jej. Przestrzegać jednolitego kroku, zorganizować śpiew.

Marsz ten, odbywany według dalej podanych zasad higienicznych, powinien objąć połowę lub większą część drogi, jaka ma być przebyta w ciągu całej wycieczki. W tym marszu, jakbym go nazwał „marszu dojścia“, należy:

4) *Przeprowadzić jedną lub więcej gier polowych, np.:*

a) *Łączność w marszu ubezpieczonym.*

b) *Szyk patrolowy, działalność szperaczy.* Należy zmieniać stale czynności poszczególnych grup i je-

¹⁾ W razie wyjazdu koleją lepiej jest zebrać pieniądze na podróż w przeddzień wycieczki. Unikniemy bowiem w ten sposób zdenerwowania przy zakupie biletów. Przy wsiadaniu należy przydzielić przedziały dla poszczególnych grup. Sprawdzić, czy drzwi są zamknięte. Wydać instrukcje o niewychylaniu się przez okna i niewysiadaniu na stacjach.

dnostek: niech każdy z zastępów idzie w straży przedniej jako patrol ubezpieczający. W celu większego zainteresowania uczestników, wysyłamy jeden z zastępów naprzód jako nieprzyjaciela (w celu zrobienia zasadzki).

c) Orientację na drodze według mapy i kompasu.

d) Zwiady lub wywiady.

e) Obserwację ruchu, przyrody, dzieł ludzkich;

f) Grę na trasie (tropienie, szukanie skarbów, bieg harcerski itp.). Podczas marszu kazać prowadzić oddział rówieśnikom — przywódcom.

Ćwiczenia i gry terenowe, przeprowadzane w czasie marszu, będą z jednej strony: urozmaice- niem wycieczki i odwróceniem uwagi od monotono- ści marszu, z drugiej zaś — mimowolną przerwą w ruchu, spowodowaną omówieniem oraz wyjaśnie- niem pewnych zagadnień lub wywołaną odmienną czynnością ruchomą (pełzaniem, stąpaniem, leże- niem).

5) Po dojściu na zamierzone miejsce zarządzić: zjedzenie drugiego śniadania, a następnie rozbi- cie biwaku (patrz rozdział poprzedni) i ugotowanie obiadu, złożonego w czasie wycieczki całodniowej przynajmniej z dwóch dań w postaci: zupy, kaszy lub klusek. Na półdniowej wycieczce należy ugo- tować herbatę lub mleko. Przy właściwej organi- zacji, zabierając ze sobą dobrze zapakowane mięso, jest możliwa zupa na mięsie lub nawet pieczone w postaci smażonych kotletów itp.

6) Po obiedzie następuje sprzątnięcie i mycie naczyń, a następnie krótki odpoczynek (chwila le- żenia, jeżeli ziemia jest sucha). Po odpoczynku można zorganizować grę terenową z działów: mie- rzenia, tropienia, podchodzenia, orientacji, biegu harcerskiego itp.

Nie nadużywać elementów ruchu podczas samego biwakowania i w czasie gier terenowych, pamiętać, że przed młodzieżą jest jeszcze droga powrotna.

7) Po grze terenowej dać odpoczynek i zabrać się, o ile jeszcze tego nie zrobiliśmy do likwidacji biwaku według zasady: pozostawiamy czystość taką, jaką zastaliśmy, nie naruszając estetyki i porządku naturalnego, zacierając ślady: ognisk, kuchni, zbierając i zakopując: papiery, resztki żywności itp.

8) Marsz „powrotu” odbywamy w szyku zwartym, ze śpiewem. Przerywamy go dłuższymi odpoczynkami. Wracamy możliwie inną drogą. Młodzież, zmęczona i odurzona świeżym powietrzem, staje się ospała, zatracą często wesoły nastrój (szczególnie, gdy skutek nadmiernego ruchu występuje zmęczenie). Wtedy śpiew i zwartość gromady pobudza energię, stwarza uczucie zadowolenia i radości.

9) Wrócić powinniśmy ściśle na oznaczoną godzinę, podaną do wiadomości rodzicom. Dzięki temu nie wywołujemy niepokoju w domu. Przeciwnie pozyskujemy jego zaufanie, które na przyszłość ułatwi młodzieży wyjście na wycieczkę.

II. Higiena marszu i wycieczki.

1. Przed wymarszem młodzież powinna zjeść śniadanie.
2. Wymarsz powinien nastąpić wczesnym rankiem ze względu na chłód, a dzięki niemu i mniejsze zmęczenie podczas marszu.
3. Obciążenie. Instruktor powinien sprawdzić obciążenie młodzieży, szczególnie obciążonej, i w razie potrzeby zarządzić podział pakunków lub pozostawienie zbędnych przedmiotów w szkole albo w przechowalni.

4. Odpoczynki. W pierwszym okresie marszu należy obserwować reakcję młodzieży na wysiłek. Po przejściu pół lub jednego kilometra robimy pierwszy postój, podczas którego usuwamy przyczyny dolegliwości, wywołane uciskiem butów, ubrania lub plecaka¹). Dajemy wypoczynek 10—15 minutowy po przejściu: dwóch km — dla młodzieży w wieku 8—10 lat; trzech km — dla wieku 11—14 lat; 5 km — dla młodzieży powyżej lat 15-tu. W czasie odpoczynku młodzież powinna położyć się, rozluźniając napięcie mięśniowe i zdejmując plecaki. Dobrze robi ułożenie się pochyłe — głowa niżej niż nogi. Nie kłaść się i nie siadać na wilgotnej ziemi. Powierzchnię plecaka, przylegającą do pleców, odwrócić do góry dla wyschnięcia. Na postojach nie należy jeść ani pić (wyjątek dni upalne).
5. Marsz nie powinien stale odbywać się w kolumnie zwartej ani na drogach wiejskich (wyboistość i piaszczystość ich), ani na szosach (kurz). Maszerujemy ścieżkami po obu stronach drogi, lub w zależności od kierunku wiatru (znoszenie kurzu na boki) po jednej.
6. Wybierać drogę w cieniu drzew. Podczas upału głowę należy mieć przykrytą (najlepiej cienką powierzchnią chustki). Nie należy maszerować w okresie upału w południe (od godziny 11-tej do 15-tej).
7. Potrzeby naturalne załatwiać w czasie odpoczynków.
W razie konieczności załatwienia się podczas marszu należy wyprzedzić grupę maszerującą tak, aby później nie dopędzać współtowarzyszy,

¹) Najwygodniej jest zabierać na wycieczkę: plecak, tornister lub worek na plecy. Unikać natomiast należy tek i zawiniątek, trzymanyh w ręku.

i dlatego również, aby kierownik wycieczki wiedział odłączyć się danego uczestnika wycieczki.

8. Długość marszu. Wycieczki piesze można już przeprowadzać dla młodzieży od 8 roku życia.

Całodzienny marsz podczas wycieczki nie może przekroczyć:

- a) 6 km — dla klas: 3-ciej i 4-tej szkoły powszechnej — lat 8—9-ciu (bez obciążenia).
- b) 10 km — dla klas: 5-tej i 6-tej szkoły powszechnej lat (10—11-tu) przy obciążeniu 2 kg.
- c) 15 km — dla klas: 7-ej szkoły powszechnej oraz 1-szej i 2-giej szkoły średniej (lat 12—14-tu) przy obciążeniu 5—6 kg.
- d) 20 km — dla klas: 3-iej i 4-tej szkoły średniej (lat 15—17). Obciążenie od 6—8 kg.
- e) 30 km — dla klas przyszłego liceum powyżej lat 17-tu. Obciążenie 10 kg.

Zależnie od trudności drogi i warunków atmosferycznych musimy długość marszu zmniejszyć. Nastąpi to w wypadkach terenu: górskiego, pagórkowatego lub piaszczystego, ewentualnie w czasie: deszczu, słońca, wiatru lub upału.

9. Szybkość marszu. Maszerujemy w tempie wolnym. Im trudniejsze warunki terenowe, im gorsza pogoda — tym szybkość mniejsza.

Przeciętnie, dla wieku powyżej lat 16, przechodzimy 1 km w 12 minut. Młodzież poniżej lat 16 winna przebyć 1 km w 14 minut, poniżej zaś 12-tu w 16 minut.

10. Picie wody (przestrzegać umiarkowanego picia) jest dozwolone w wypadku istnienia znanego źródła, pompy lub pewnej studni. Nie należy pozwalać na picie wody z rzek, rzeczek, jezior lub studni niepewnych. Picie wody nie powinno

następować natychmiast po przemarszu. Konieczny jest uprzedni przynajmniej 5 minutowy odpoczynek. Pić należy powoli, małymi łykami. Unikać picia różnych limoniad, kwasów, piwa. Najlepszym napojem będzie mleko kwaśne lub przegotowane, lekka kawa lub herbata.

11. Kąpiel. W środku marszu „dojścia” lub na biwaku, po wypoczynku, jeśli będzie odpowiednia woda, można pozwolić na brodenie lub kąpiel pod dozorem (zależy od pory roku). Jest to doskonały wypoczynek dla nóg. Niedopuszczalna jest kąpiel natychmiast po marszu lub po jedzeniu. Wejść do wody można: po zniknięciu potu z powierzchni ciała oraz dopiero w 2^{1/2} godziny po obiedzie.

Przed kąpielą należy zbadać miejsce do kąpeli (robią to najlepsi pływacy) i wyznaczyć granice kąpieliska, przez wytyczenie lub stanowisko łodzi. O ile tylko możliwe wypożyczyć łódź dla służby ratowniczej i komendanta wycieczki. Poza ratownikami na łodzi wystawić także ratowników na lądzie, na bocznych granicach kąpieliska. W razie kąpeli nad rzeką wystawiamy dwóch ratowników na granicy dolnej kąpieliska. Należy przygotować linkę lub chociażby długą deskę jako przedmioty ewentualnej pomocy dla tonących. Zawsze należy wyznaczyć granice kąpieliska tak, aby największy i najmniejszy miał grunt pod nogami (zasięg wody — po piersi kąpiących się). Nie umiejący pływać kąpią się przy brzegu. Doskonali pływacy dalej ku środkowi wody, mając jednak zawsze grunt pod nogami. Oni wyznaczają także granicę wodną kąpieliska. Wszelkie przekroczenie w stosunku do przepisów należy bezwzględnie karać — natychmiastowym wyjściem z wody.

12. Nie śpiewamy podczas marszu, gdy idziemy pod górę, gdy droga jest piaszczysta, gdy wytwarzamy za wiele kurzu.
13. Deszcz. W razie deszczu nie czekać aż się zmoknie, szukać schronienia najlepiej w domach wiejskich. W razie ich braku zorganizować nakrycia lub parasole z posiadanych okryć lub płacht. W razie braku odpowiedniej ilości płacht lub okryć konieczna jest spółka po dwóch lub trzech. Już samo zwarte skupienie chroni częściowo od zmoknięcia.
W razie schronienia w domach ludzkich starać się nawiązać kontakt z ludnością. O ile nie udało się uniknąć zmoknięcia, należy wyzyskać najbliższą sposobność (chaty wiejskie lub stońce), aby przebrać się i wysuszyć zmoczone części ubrania. Noc musi być spędzona w suchym odzieniu.
14. Przed dłuższymi wycieczkami trzeba polecić umyć nogi wieczorem dnia poprzedniego, a rano przed wymarszem natrzeć je talkiem, łojem salicylowym lub wazeliną.
15. Instruktor lub też jeden z uczestników powinien zabrać z sobą na wielogodzinne wycieczki przynajmniej następujące środki:
 - a) wodę utlenioną i jodynę (środki dezynfekcyjne na zadrapania i skaleczenia);
 - b) krople walerianowe lub koraminę (zmęczenie, osłabienie serca, omdlenie);
 - c) gazę, bandaż i ligninę;
 - d) wazelinę borną (na obtarcie nóg, opalenia i oparzenia);
 - e) płyn Burowa (okłady na stłuczenie, zwichnięcie).

Poza tym w zimie obowiązują jeszcze następujące zasady:

16. Buty muszą być całe o podwójnej podeszwie, najlepiej z wysokimi cholewkami. Mniej pożądane są półbuty. Buty winny być w przeddzień wymarszu wysmarowane, przepojone oliwą lub rycyną.
17. Pończochy lub skarpetki powinny być wełniane — najlepiej dwie pary. Wierzchnie skarpetki wykładamy na but. Skarpetki i pończochy nie powinny być dziurawe albo zanadto cerowane. Dobrze jest między jedną powierzchnią skarpetki (o ile są cienkie) a drugą włożyć gazetowy papier. Chroni on doskonale nogi od zmarznięcia.
18. Bieliznę należy mieć ciepłą, wełnianą lub bawełnianą. Koszuła miękka z wykładanym kołnierzem będzie najpraktyczniejsza.
19. Ubranie nie powinno być zanadto ciężkie, najlepiej narciarskie lub zbliżone do niego (np. długie spodnie, spięte na dole i wsunięte w długie wełniane skarpetki). Na koszulę kładziemy sweter, na to marynarkę lub wiatrówkę. W razie słonecznej, bezwietrznej pogody, na 2—3 godzinny wymarsz nie zabierać płaszczy. Na dłuższe wymarsze zabierać do plecaka zapasową ciepłą koszulę i wełniane skarpetki.
20. Niezbędnymi są: wełniane rękawice, nauszники i szal. Na rękawiczki wełniane dobrze jest włożyć drugie rękawiczki brezentowe z jednym palcem. Nauszniki winny być typu narciarskiego, zastaniające także czoło. Na nie dopiero przychodzi czapka. Szalem uszczelnić szyję i piersi.
21. Jedzenie należy zabrać z sobą, o ile wychodzimy na więcej niż dwie godziny. W składzie tego jedzenia oprócz kanapek dobrze jest mieć: suszone owoce, cukier, czekoladę.

W wymarszach przekraczających 3 godziny należy zorganizować odpoczynek w chacie, z pićciem ciepłej herbaty (zabrać suchą herbatę i cukier) lub zupy kostkowej. Dać co najmniej $\frac{1}{2}$ litra płynu na osobę.

22. Nie powinno się wychodzić w zimie przed godz. 8-mą. Powrót powinien nastąpić jednocześnie z zapadającym zmrokiem. Z młodszymi należy wrócić najdalej po 3-ch godzinach.
23. Aby uniknąć odmrożenia: a) nóg — należy przed wymarszem, poza włożeniem grubych wełnianych skarpetek, nasmarować nogi tłuszczem oraz nie dopuścić do ich przemoczenia (z chwilą przemoczenia — przebrać lub wysuszyć skarpetki w chacie — nacierając nogi); b) rąk — należy (poza ubraniem całych i ciepłych rękawiczek) w czasie rzucania śnieżkami zdjąć rękawice. Następnie po skończonym rzucaniu, ręce wysuszyć oraz silnie natrzeć lub zagrzać nad ogniem. Dopiero po wysuszeniu rąk można nałożyć rękawice. W ogóle nie dopuścić do zamoczenia rąk. Często zagrzewać się „po dorożkarsku”; c) uszu — należy, oprócz zabrania nauszników, posmarować je wazeliną, nacierać rękoma, wzajemnie kontrolować czy nie bieleją (patrzyć także na nos i policzki specjalnie w czasie dni wietrznych).

W ogóle należy dbać o ruch palców nóg i rąk, o częste nacieranie uszu, nosa i policzków.

24. Nie pozwalać: na siadanie, kładzenie się, na bójki z przewracaniem się po śniegu, na żarty w postaci kładzenia śniegu za kołnierz; na nadmierne obnażanie się i opalanie w czasie słonecznym.

25. Pilnować, aby w czasie ruchu: rozluźnić szal, rozpiąć płaszcz lub kurtkę, zdjąć w razie ciepła sweter i wiatrówkę, a jednocześnie na postojach i w czasie wiatru spowodować szczelniejsze zapięcie, dokładniejsze owinięcie się szalem oraz włożenie: dodatkowej koszuli, swetra lub wiatrówki.
26. W czasie dłuższych wymarszów i wycieczek przewidzieć postoje w ciepłych miejscach, umożliwiającym napicie się ciepłej herbaty oraz zjedzenie pożywnego obiadu.
27. Ze względu na konieczny wypoczynek należy organizować kilkogodzinne wyprawy zimowe jedynie w soboty lub dnię przedświąteczne albo w przedobiednich godzinach niedziel i świąt, po wczesnej Mszy św.

GRY I ĆWICZENIA TERENOWE NA ŚNIEGU!

Zima mroźna, sucha i słoneczna ze swymi opadami śnieżnymi jest jeszcze ciągle u nas mało doceniana i wyzyskiwana dla harców terenowych. Jako pora roku jedna z najzdrowszych, najlepiej hartująca fizycznie, a jednocześnie stwarzająca okazję do wyrobienia wytrzymałości psychicznej na przykrości, jakie wywołuje: mróz, wiatr, zadymka, powinna być częściej wykorzystywana.

Ogólnie utarł się zwyczaj, że zima uniemożliwia wyjście poza miasto. Zimą, wobec tego, zamiera w organizacjach młodzieżowych wszelki ruch na świeżym powietrzu. Młodzież wtłoczona w mury izb, oddychająca zepsutym, przegrzonym powietrzem, staje się bardzo wrażliwą na zimno. Łatwo zapada na wszelakie schorzenia dróg oddechowych. Szkolenie prowadzone w takich niehigienicznych warunkach, w sposób pogadankowy, w rezultacie nie daje prawie żadnych korzyści ani młodzieży, ani

danym organizacjom. Odchyleniami od tej zasady są sporadyczne spotkania na ślizgawce lub saneczkach. O jakimkolwiek wymarszu poza miasto nie ma mowy. Jest to nie przyjęte w organizacji, a także niemile widziane i w domu rodzicielskim.

Wielka szkoda, gdyż wyjście młodzieży w zimie na gry terenowe byłoby wielkim dobrodziejstwem dla jej zdrowia, a jednocześnie bardzo pożyteczne z punktu widzenia celów przysposobienia wojskowego. Gry i ćwiczenia terenowe na śniegu winny stać się powodem porzucenia zamkniętych lokali na korzyść terenu. One powinny być programem, wywabiającym młodzież w piękny, śnieżny krajobraz zimowy.

Zima w Polsce nie jest długa i nie wszędzie posiada wystarczającą ilość opadów śnieżnych. Zawsze jednak, w każdej części Polski znajdziemy okres mniej więcej 20 dni, w którym warstwa śniegu istnieje, w którym następczość i suchość powietrza pozwolą na wykorzystanie tego okresu dla przeprowadzenia śnieżnych harców terenowych.

Mamy jednak dzielnicę Polski, gdzie warunki śnieżne są znacznie lepsze, gdzie jakość i grubość opadów śnieżnych jest wielka. Tam będziemy rozporządzać 2—3 miesięcznym okresem, posiadającym doskonałe warunki do przeprowadzenia gier terenowych na śniegu. Szkoda byłoby stracić ten wielki okres dla celów szkoleniowo-wychowawczych. Obszarami najdogodniejszymi dla uprawiania harców śnieżnych są: Karpaty, Podkarpacie oraz województwa wschodnie.

Przysposobienie wojskowe to nie tylko wiedza techniczna, ale przede wszystkim wytrzymałość fizyczna i psychiczna na wszelkie zjawiska związane z terenem, a więc i na jego klimatyczne właściwości. Przy dzisiejszym sposobie walki zima nie jest powodem przerwania akcji wojennej. Stwarza ona je-

dynie trudniejsze warunki działania, naraża na przykrość, zmusza do wykrzesania w sobie większej odporności. Zima więc musi być w pełni wyzyskana dla gier i ćwiczeń terenowych.

Nadzwyczaj korzystnym połączeniem dla tej sprawy będzie powiązanie z harcami zimowymi — narciarstwa, typowego sportu terenowego, przygotowującego doskonale jednostkę do szybkiej akcji w terenie pokrytym śniegiem.

Tam gdzie młodzież jeździ masowo na nartach, każdą grę będziemy przystosowywać do ruchu na nich. Tam zaś gdzie tylko część młodzieży uprawia ten sport, będziemy dawać grupie narciarskiej pewne specjalne zadania w grach lub rozbiwszy ją na dwa albo więcej zespołów stworzymy odrębne oddziały narciarskie, współzawodniczące między sobą, obok normalnych grup bez nart.

Doskonałą okazją dla gier i ćwiczeń na śniegu będą wszelakie kursy narciarskie organizowane przez związki i szkoły podczas wakacji Bożego Narodzenia lub w innym czasie.

Na kursach takich równolegle obok nauki narciarstwa będziemy stosować gry i ćwiczenia na śniegu. Gry te staną się powodem wyruszenia młodzieży z pól narciarskich na tereny dalsze, a w ten sposób przyczynią się do praktycznego stosowania narciarstwa na różnych formach i nachyleniach terenu.

Narciarstwo w ten sposób wcześniej osiągnie swój cel użyteczny, w postaci: umiejętnego, szybkiego i skutecznego poruszania się w naturalnym terenie, pokrytym śniegiem.

Gry i ćwiczenia terenowe, odrywając uwagę ćwiczącego od nart, skierowując jego spojrzenia na rozciągający się wokół krajobraz, stwarzając przy-

godę na śniegu, czynią całą naukę łatwiejszą i bardziej urozmaiconą.

Na początku kursu, już na drugi dzień, możemy dać cały szereg małych zadań terenowych przeprowadzonych w pobliżu siedziby kursu, wziętych z działu gier: poszukiwawczych lub tropienia, a włączonych w ćwiczenia: marszu, łatwych zjazdów i podejść.

Po kilku dniach będziemy stosować gry z typu: tropienia, terenoznawstwa, szukania skarbów, wiążąc je z 1^{1/2} godzinnym wyjściem w teren. W ten sposób przyzwyczaimy narciarzy do dłuższych zjazdów i podejść w trudniejszym terenie oraz wdrożymy do stosowania w praktyce: pługów, łuków i kristanii.

Stopniowo, dzięki grom, będziemy zataczać coraz szersze kręgi wokół naszej siedziby zimowej, kładąc równocześnie nacisk na podstawowe elementy techniki narciarskiej. Poznamy w ten sposób okolicę, wzmocnimy samopoczucie młodzieży i stworzymy doskonałe warunki bezpieczeństwa w razie zbłąkania. Po upływie połowy okresu trwania kursu będziemy organizować kilkugodzinne gry oparte na: patrolowaniu, zwiadach, łączności, biegu harcerskim, terenoznawstwie i tropieniu.

W okresie zimy wiele szkół powszechnych a także i średnich, które nie posiadają sal gimnastycznych i lodowisk może z wielkim pożytkiem wyzyskać godziny ćwiczeń cielesnych na gry i ćwiczenia terenowe na śniegu. Odrzucić należy wszelkie ćwiczenia odbywane w klasie, jako mało wartościowe ze względów zdrowotnych (złe warunki higieniczne) oraz ruchowych (ograniczenie ruchu dzięki ubraniom i małej przestrzeni). Mus ćwiczenia w klasie jest częstym powodem niestosowania tej gimnastyki w ogóle, a co za tym idzie zaprzepaszczenia godzin przeznaczonych dla celów wychowania fizycznego.

Nie bójmy się iść zimą w teren. Pamiętajmy, że najnaturalniejszym, najzdrowszym i najdostępniejszym ruchem w zimie, dla mieszkańców miasta, jest marsz w terenie. Nic strasznego, że brak w danej chwili słońca, że mamy 10—15 stopni mrozu. Straszniejszą rzeczą jest brak ruchu i brak dobrego powietrza. Stwórzmy cel tego wymarszu w postaci gry lub ćwiczenia terenowego. Niechaj one narzucają się wychowawcom jako konieczność zdrowotna, jako obowiązek przysposabiający młodzież do współżycia i dawania sobie rady w terenie zimowym.

I jeszcze jedna ważna kwestia — kontakt ze wsią. W lecie mamy częstsze okazje zetknięcia się z życiem wiejskim. W zimie ich brak. Życie na wsi zimą jest zupełnie nieznanie naszej młodzieży. Młodzi nie mają pojęcia o problemach, nędzach wiejskiej zimy, o zimowym bytowaniu wieśniaków. Warto wykorzystać zimowe harce terenowe dla zapoznania się z kwestiami społecznymi wsi, z jej formami życia. Takie zetknięcie się z życiem wieśniaczym może spowodować akcję grupową, niosącą pomoc rodzinom, jednostkom; może skierować młodzież do późniejszej pracy społeczno-kulturalnej na wsi.

Dla uchwycenia tego życia będziemy stosować gry orientacyjno-kierunkowe, w połączeniu z wywiadami i zwiadami. Przy wszelkich wywiadach odnośnie życia wsi pamiętać należy o uprzejmości, naturalności i szacunku w stosunku do ludzi. Najlepszy wywiad to rozmowa o różnych sprawach i bolączkach wieśniaka, prowadzona nie raz, ale w ciągu szeregu wizyt na wsi. Rozmowa taka powinna być pogwarką przyjacielską, która nie tylko wyciąga wiadomości, ale i udziela ich: o świecie, o życiu w mieście, o pracach ogólnopolskich. Uzupełnieniem zaś tej pogwarki, jej rozszerzeniem powinny stać się kwestie zaobserwowane, widziane lub przeżyte na wsi.

Obok narciarstwa należy wykorzystać saneczkowanie, specjalnie w grupach młodszych, stosując je w tropieniach, poszukiwaniach skarbów i biegach harcerskich. Możemy organizować w oparciu o saneczkowanie najrozmaitsze: wyprawy polarne, polowania kanadyjskie, przygody lapońskie i eskimoskie, wymagające orientacji, spostrzegawczości i zmuszające do wykazania zaradności oraz samodzielności. W terenach płaskich gry będą opierać się na ciąganiu sanek i transportowaniu towarów lub ludzi; w terenach zaś falistych także na zjazdach.

Ważną sprawą, w związku z wyjściem młodzieży w teren, na śnieg i mróz, będzie kwestia jej odzieży i obuwia (szczegóły patrz na str. 269).

Pozostaje jeszcze do omówienia, jakie gry i ćwiczenia terenowe będziemy stosować na śniegu?

Będzie to część materiału zawartego w poszczególnych działach tej książki. Wyeliminujemy zupełnie gry:

- 1) w których ruch jest ograniczony dla ogółu lub części ćwiczących,
- 2) w których wymagane jest leżenie, czołganie się,
- 3) w których stosowane są szkice (chyba, że wyjątkowe ciepło pozwoli dokonać szkicu) itp. prace rysunkowo-pisemne.

Zastosujemy zaś przede wszystkim te, dla których teren śnieżny jest terenem naturalnym, środowiskiem właściwym tak ze stanowiska wykonanych czynności jak również ze względu na osnutą wokół gry fabułę.

Dla ułatwienia czytelnikom znalezienia gier przystosowanych do działań na śniegu lub możliwych do przystosowania, niechaj posłuży poniższe ich zestawienie.

Zestaw gier i ćwiczeń terenowych na śniegu.

Nr działu	Nazwa działu	Numer gry i strona (w nawiasach)
I	Poszukiwawcze	Wszystkie z niewielkimi zmianami (81-84).
II	Obserwacyjne	1. 2. 3. (84-85)
IV	Podchody	3. 4. (90). 11 (93). 16. 17 (97).
V	Tropienie	7 (99). 10-13 (107-109). 18-22 (114-116).
VI	Ocenianie odległości	1. 2. 3. 4. 6. 7 (117-119)
VII	Pomiary	Wszystkie (120-129)
VIII	Terenoznawcze	1-5 (131-134). 11-18 (137-145) 22. 23 (151-153)
IX	Szukanie skarbu	1. 2. 3. 4 (158-163) 6. 7. 8. (164-165)
X	Łączność	1. 2 (166-169) 10. 12-14 17. 18. (178-184).
XI	Dobre uczynki	2. 3. 7 (186) 10. 12-16 (187-190).
XII	Patrol. i zwiady	Od 5 do 18 (196-199).
XIII	Wywiady	Wszystkie z wyjątkiem 4 (201-203)
XIV	Biegi harcerskie	12 (223) i inne po zmodyfikowaniu
XV	Gry wojenne	1 (225) 3-5 (228). 8-11 (236).
XVI	Harce bojowe	Wszystkie elementy.

Wiele z powyższych gier na śniegu możemy w walce zespołowej urozmaicić przez wprowadzenie maskowania — upodobnienia się do śniegu. Dokonamy tego przez użycie prześcieradeł jako okryć zewnętrznych. Utrudnieniem, a jednocześnie praktycznym ćwiczeniem, potrzebnym dla celów turystyczno-wojskowych, będą ćwiczenia orientacyjno-kierunkowe według busoli lub mapy podczas mgły i w nocy. Winny być stosowane w terenach już znanych, zaś ze starszymi i zaawansowanymi także na nieznanym obszarach.

Ze starszymi zespołami możemy stosować gotowanie: początkowo głównie herbaty, mleka lub zupy kostkowej, później trudniejszych potraw. Trzeba jednak pamiętać, aby przygotowanie jedzenia nie trwało długo. Produkty winny być tak dobrane albo przygotowane (np. suche zakąski, makaron, płatki wszelkiego rodzaju, przysmażone mięso itp.), aby samo wykończenie trwało krótko.

Gry i ćwiczenia terenowe w mieście.

W wypadku, gdy wyjście w teren pozamiejski będzie niemożliwe, musimy z natury rzeczy poprzestać na terenie miejskim. Nie jest to korzystne ani specjalnie dla zdrowia ani dla sprawy wyszkolenia. Lepiej jednak wykorzystać miasto dla naszych celów przysposobienia młodzieży do zadań społeczno-wojskowych, aniżeli siedzieć w izbach i nic nie robić. A i ze względów zdrowotnych lepiej ażeby młodzież znalazła się na ulicach i w parkach miejskich, aniżeli nudziła się i oddychała złym powietrzem sal i podwórz. Usprawiedliwić możemy ćwiczenia w mieście dwoma wypadkami:

- 1) gdy mamy za mało czasu na wyjście poza miasto,
- 2) gdy pogoda lub rozmiękły grunt zmusza nas do pozostania w mieście.

Miasto jako teren najczęściej znany młodzieży, jako środowisko bardziej uregulowane nie stwarza tyłu trudności w akcji, co teren pozamiejski.

Jednak i ono posiada warunki, w których także można przeprowadzić szkolenie w obserwacji, orientacji i wyzyskaniu terenu.

Ulice miasta z różnymi zaułkami i przejściami, z ogrodami i parkami, z przestrzeniami niezabudowanymi, mogą stać się względnie dobrym terenem

do ćwiczeń. Istniejący zaś w mieście ruch pieszych i środków lokomocyjnych stwarza specjalne warunki dla naszych ćwiczeń.

Miasto bardziej nadaje się na ćwiczenia młodzieży młodszej (do lat 14), mniej dla starszej. Łatwiej bowiem przystosować do terenu miejskiego gry elementarne, trudniej zaś rozwinąć gry wyższego stopnia. Gry i harce terenowe w mieście będziemy urządzać w różnych częściach miasta, przede wszystkim zaś w dzielnicach mniej młodzieży znanych. W ten sposób młodzież dobrze pozna swe rodzinne miasto.

Zasięg tych ćwiczeń winien obejmować także peryferie miasta, nadbrzeża, jego rzeki, oraz wolne powierzchnie ogrodów i parków.

Na ćwiczenia w mieście powinniśmy przeznaczać porę roku najgorszą z punktu widzenia pracy w terenie pozamiejskim, a mianowicie okresy: od 15 listopada do 1 stycznia oraz do 15 lutego do 1 kwietnia. Są to okresy największego rozmiękczenia gruntu, nieprzyjemnych wiatrów, słabego nasłonecznienia oraz dużej wilgoci. W innym czasie za wszelką cenę należy kierować młodzież na harce terenowe w środowiska pozamiejskie.

Gry i ćwiczenia terenowe w mieście będą miały na celu:

- a) zapoznanie się ze środowiskiem,
- b) zbliżenie do zagadnień społecznych,
- c) wyrobienie zdolności orientacyjnych w mieście.

Zgodnie z tymi celami, każda prawie gra z typu: tropienia, obserwacji, orientacji itp. powinna się kończyć wywiadem.

Wywiad na stopniu wyższym powinien być połączony ze zwiedzaniem. Zwiedzanie to powinien kierownik zorganizować przy pomocy osób fachowych.

Typowymi dla miasta będą następujące wywiady:
 a) Instytucji użyteczności publicznej (poczta, dworzec, radio, wodociągi, gazownia, elektrownia, muzeum, ogrody botaniczne i zoologiczne, dziecińce, stacje opieki nad matką i dzieckiem, sierocińce

Zestaw ćwiczeń i gier terenowych w mieście.

Nr działu	Nazwa działu	Numer gry i strona (w nawiasach)
I.	Poszukiwawcze	1. 5 (81-83).
II.	Obserwacyjne	1. 2 (84-85).
III.	Obserw.-pamięć.	1. 2. 3 (86-88).
IV.	Podchody	12. 13. 14 (94-95).
V.	Tropienia	8. 9. 10 (105-107). 18. 19 (114)
VI.	Ocenianie odległ.	1. 4. 6 (117-119)
VII.	Pomiary	1. 4. 5. 6. 8. 9. (120-128)
VIII.	Terenoznawcze	2. 3. (131). 14-18 po zmodyfikowaniu (141-145).
IX.	Szukanie skarbu	5 (163) i inne po zmodyfik.
X.	Łączność	10. 11. 13 (177-180) 16. 17 (182)
XI.	Dobre uczynki	1-12 (186) 14-16 (189).
XII.	Patrol. i zwiady	4 po zmodyfik. 6. 7. 10. 11 (198)
XIII.	Wywiady	2. 5. 7. 8. 10. 11. 12. 13 (201-202)
XIV.	Biegi harcerskie	14 (224) i inne do wyzyskania
XV.	Gry wojenne	10. po zmodyfikowaniu (235).
XVI.	Harce bojowe	Wszystkie elementy (na placu ćwic. wojsk.).

itp.). Przy omówieniu końcowym podkreślimy znaczenie powyższych obiektów dla miejskiego życia zbiorowego.

b) Zabytków, ujętych ze stanowiska historii i architektury.

c) Rodzin lub osób, przeprowadzonych w celach charytatywnych, np.: W ciągu 3 dni zastępy mają dokonać ścisłego wywiadu w stosunku do staruszki-żebraczki siedzącej stale w pewnym miejscu. W wyniku takiego wywiadu organizujemy nad staruszką i ewentualnie jej rodziną opiekę zbiorową.

Z materiału podanego w części szczegółowej będziemy mogli wybrać szereg gier bezpośrednio przystosowanych do działań w mieście. Chcąc zaś wykorzystać inne, trzeba je będzie odpowiednio przerobić na stosunki miejskie.

Gry i ćwiczenia terenowe na wodzie.

Woda w postaci: rzeki, jeziora, stawu jest zjawiskiem dość częstym w krajobrazie Polski. Dla gier i ćwiczeń terenowych środowisko większego zbiornika wody jest bardzo pożądane. Będzie ono z jednej strony dobrym urozmaiceniem wszelkich gier terenowych jako przeszkoda. Z drugiej zaś może stać się terenem specjalnych ćwiczeń jako odrębne środowisko, wymagające specjalnego sprzętu oraz umiejętności: pływania, wiosłowania i żeglowania.

Oprócz rzek, jezior i stawów terenem ćwiczeń mogą być także przybrzeżne wody naszego Bałtyku, a specjalnie zatoka Pucka. Szersze wody będą już wymagały poważniejszych wiadomości nawigacyjnych, stosowanych przez ludzi przygotowanych do żeglarstwa. Tam gry i ćwiczenia terenowe staną się stosowaną wiedzą żeglarstwa dalekomorskiego, mającą aż nadto emocji i trudów w samym założeniu.

Woda jako środowisko życia i walki stwarza szereg trudności, wymaga od człowieka, chcącego na niej działać, wielu umiejętności i zalet fizyczno-psychicznych. Jako środowisko stanowi niezmiernie do-

datni czynnik w kształtowaniu charakteru wychowanka, w przekształceniu jego psychiki na bardziej bojową, twardą i przedsiębiorczą. Współzycie ze środowiskiem wodnym pozwala nie tylko na lepsze wychowanie jednostki, ale równocześnie także na nstawienie mas młodzieży w kierunku szerszych zagadnień wodnych związanych z morzem. Zetknięcie się młodzieży w grach i ćwiczeniach terenowych ze śródlądowym zbiornikiem wody pozwoli skierować uwagę jej na wielkie wody morza, co dla spraw wychowania narodowego będzie niezmiernie korzystne.

Woda podczas potrzeby wojennej jest przeszkodą, pochtaniającą często wiele niepotrzebnych ofiar. Zdolność pokonywania tej przeszkody oraz panowania nad nią, dzięki wyrobionej orientacji na przestrzeni wodnej i w jej zakamarkach utworzonych przez linie lądu, obok umiejętności przebycia wody przy pomocy dostępnych w danej chwili, możliwie najprymitywniejszych środków, są wartościami niezbędnymi w walce nie tylko dla dowódcy oddziału zwiadowczego, ale również dla każdej jednostki. Dla tych to względów gry i ćwiczenia terenowe na wodzie winny stać się częścią szkolenia terenowego młodzieży, wszędzie tam, gdzie warunki terenu na to pozwalają. Zaś w oddziałach wodnych organizacji młodzieżowych muszą być nieodłącznym programem, biegnącym równoległe z technicznymi i fizycznymi wyczynami w kajakowaniu, wioślarstwie i żeglarstwie.

W organizacjach „lądowych” zastosujemy harce terenowe na wodzie tylko w tym wypadku, gdy młodzież nasza będzie umiała pływać. Z młodzieżą nieznaną sobie, o dużym procencie słabo pływających, stosowanie tych gier na większych przestrzeniach wodnych nie byłoby bezpieczne.

Umiejętności pływania będziemy wymagać od wszystkich uczestników gier terenowych na wodzie.

W wypadku jednak, gdy tylko część naszych wychowanków będzie umiała pływać, nie zrezygnujemy z pracy w tym środowisku. Wyeliminujemy nieumiejących, dając im w tym czasie inne zajęcia. Może w ten sposób, uderzając w ich ambicje, zachęcimy ich do nauki pływania. Poza tym zawsze powinniśmy korzystać z każdej sposobności zetknięcia się młodzieży z wodą podczas gier terenowych, aby przeprowadzić pływanie. Obok pływania będzie potrzebna umiejętność kajakowania, wiosłowania lub żeglowania. Nie będziemy jednak tych umiejętności wymagać od wszystkich uczestników (lądowych oddziałów) gry.

Wystarczy nam 2—3 uczestników na daną grupę ćwiczącą lub współzawodniczącą. Muszą jednak oni naprawdę umieć operować danymi środkami lokomocji.

W takich sytuacjach bezpieczeństwo młodzieży wymaga, aby wdrożyć ją do następujących zasad na wodzie:

a) łodzią kieruje, tj. decyduje o wszystkich czynnościach załogi i o kierunku jazdy wódz danej załogi, z zasady sternik łodzi,

b) niedopuszczalne są jakiegokolwiek żarty w postaci bujania łodzią, potrącania się wzajemnego, chlapania wodą itp.,

c) wyłączone są wszelkie zmiany miejsc, przechadzki po łodzi, wykładanie nóg poza burtę, wychylanie się itp.,

d) usunięte winny być wszelkie bezpośrednie walki wręcz między załogami (łodziami).

Ogólnym warunkiem bezpieczeństwa winny się stać dwie zasady:

a) z mało wprawnyimi nie wolno wyjeżdżać na wodę w chwili jej dużego wzburzenia i falowania,

b) nie wolno obciążać łodzi, żaglówki ponad przepisaną normę, nie wolno jej przeładowywać nadmiarem pasażerów.

Oddziały wodne organizacji młodzieżowych winny stosować gry i ćwiczenia terenowe w całej pełni. Program harców terenowych na wodzie winien być częścią wszelkich kursów szkoleniowych. Każdy nieomal większy wyjazd załóg w teren wodny powinien być wykorzystany dla celów: poznawczych, orientacyjnych i przysposobienia wojskowego. Od czasu do czasu należy tworzyć większe ćwiczenia ze wszystkimi osadami, potraktowane z jednej strony jako sprawdzian techniki wodnej i wiedzy terenowej, z drugiej strony jako okazja do wskazywania nowych trudniejszych kierunków pracy w terenie wodnym.

W harcach terenowych na wodzie wprowadzimy ćwiczenia:

a) Elementów orientacji i jazdy na kierunek według mapy, busoli i kompasu Bézarda.

b) Zdolności wyzyskania brzegów z ich roślinnością — jako tła i osłony dla podejścia do pewnych punktów.

c) Umiejętności przeprowadzenia zwiadów, związanych z wodami, a więc: ciałnin, przepraw, brzegów oraz umiejętności wykonania pomiarów wody.

d) Zaradności w posługiwaniu się sprzętem i taborem wodnym różnego rodzaju, w rozmaitych sytuacjach.

Używać będziemy łodzi rybackich i sportowych; wschodnich „duszehubek” wykonanych w pniu i wiślanych płaskodenek; kajaków i żaglówek wszelkiego typu. Stosować będziemy: żagle — prymitywy, zrobione z worka i żagle najdoskonalsze; jazdę na pych przy pomocy bosaka, wiosła długiego i zwykłego

drąga; wiostowanie jednym krótkim wiostem, deską a nawet rękami.

Żądać będziemy: zbicia prymitywnej tratwy, zbudowania kładki na łodziach i kajakach lub lekkiej, saperskiej kładki dla dokonania przepraw.

Tam, gdzie tylko to będzie możliwe, użyjemy dla celów szkoleniowych wojskowego sprzętu saperskiego.

Nie zapomnimy także o umiejętnościach użycia przyborów związanych z życiem na łodzi i nad wodą, a mianowicie: czerpaków, sieci, wędek itp.

e) Wytrzymałości w pływaniu i nurkowaniu; umiejętności ratowania tonących oraz zdolności wyzyskania prądów i użycia przyborów (desek, wiązek trzciny, dętek samochodowych itp.), ułatwiających długie i ciche pływanie po wodzie.

Dla oddziałów wodnych związków młodzieży, a więc grup technicznie (w sztuce radzenia sobie na wodzie) wyżej postawionych, możemy stosować jako elementy w grach i ćwiczeniach terenowych:

walki na kajakach i łodziach,
jazdę i pływanie na szybkość,

wyprawy w trudnych warunkach atmosferycznych.

Dla gier i ćwiczeń terenowych na wodzie będziemy wyzyskiwali jej brzegi. Będziemy uczyć: zamaskowanych przepraw, cichego, niespostrzeżonego przybicia do brzegu, wysadzenia na brzeg poszczególnych oddziałów, przedzierania się wśród trzciny i oczeretów nadbrzeżnych, obserwacji brzegów i rozpoznania wody z brzegów.

Będziemy wykorzystywali brzegi dla celów biwakowania. Będziemy wiązali nasze gry i ćwiczenia z bogatą przyrodą nadbrzeży oraz powierzchniowych i głębinowych wód.

Nie wszystkie gry i ćwiczenia terenowe podane w części szczegółowej tej książki dadzą się zastosować na wodzie.

Dla ułatwienia doboru harców terenowych na wodzie służy poniższy zestaw.

Zestaw gier i ćwiczeń terenowych na wodzie.

Nr działu	Nazwa działu	Numer gry i strona (w nawiasach)
I.	Poszukiwawcze	1. 2. 3 (81-82).
II.	Obserwacyjne	2 (85).
III.	Obserw.-pamięć.	1 (86).
IV.	Podchody	3 (89) i 9 (92) po zmodyfik.
VI.	Ocenianie odległ.	2. 4. 6. 7 (117-119)
VII.	Pomiary	1-4. 5-7. 8-9. po zmodyfikowaniu
VIII.	Terenoznawcze	2. 3 (131) 6-10 (136-137) 13, 17 i 18 po zmodyfikowaniu (144).
IX.	Szukanie skarbu	1, 2, 3, 6 i 8 po związaniu z wodą.
X.	Łączność	13 i 14 (na łodziach na jeziorze)
XI.	Dobre uczynki	16.
XII.	Patrol. i zwiady	Od 9 do 17 (198-199).
XIII.	Wywiady	1. 3. 5. 7 (201). 14-19 (203).
XIV.	Biegi harcerskie	13 (223) i elementy innych do wyzyskania.
XV.	Gry wojenne	5. 6. 10 (235) po przystosowaniu do większych obszarów wodnych.
XVI.	Harce bojowe	Niektóre elementy.

Gry i ćwiczenia terenowe w nocy.

Noc i związana z nią ciemność stanowią wartościowe środki wychowawcze w tworzeniu jednostek dzielnych, zdecydowanych i zahartowanych. Niewyzyskanie tych środków w wyszkoleniu terenowym byłoby poważnym błędem.

Ciemny pokój jest już miejscem wielkiego przeżycia dla wielu spośród młodzieży. Noc zaś spędzona w terenie (w lesie, w starych, opuszczonych ruinach, w pobliżu cmentarzy) jest powodem szeregu niezwykłych wrażeń i emocji, nawet i dla starszych, przyzwyczajonych już do ciemności i zżytych z terenem. Noc — ciemność stwarza okazję do ciągłego opanowywania strachu i odruchów powstających ze zjawisk terenu i nocy. Noc zaostrza zmysły, a specjalnie zmysł słuchu i dotyku¹⁾.

Noc zwielokrotnia ćwiczenia: woli, odwagi, zaradności i orientacji. Jej tajemniczość, niezwykłość, urok i piękno pociąga młodzież. Nocne przeżycia napawają ją dumą. Odczuwają, że pokonali coś odwiecznie niepokojącego człowieka — strach przed wielką i groźną tajemnicą nocy z jej wszelkimi zasadzkami. Nocne harce terenowe, jako przygotowanie do akcji wojennej, jako okazja urabiania dowódców zwiadowczych i wypadowych, przedstawiają pierwszorzędną wartość. Zdolność rozpoznania i wyzyskania terenu, orientacja i pewność siebie podczas walk nocnych są czynnikami powodzenia. Brawura, agresywność, szybkość, zaskoczenie, związane z tymi zdolnościami będą decydować o zwycięstwie.

Odrzućmy (kierownicy organizacji) więc na bok niewygodę własną. Nie zastanawiajmy się, czy warto poświęcić kilka godzin osobistego snu dla ćwiczeń nocnych. Porzućmy nadmierną dbałość o zdrowie i bezpieczeństwo młodzieży, tak dzisiaj przesadnie rozwielnioną wśród rodziców i wychowawców. Nie zastawiajmy się trudnościami, pochodzącymi od rodziców. Ze strony młodzieży ni-

¹⁾ Marsz w ciemną noc w lesie, drogą mało uczęszczaną. Wtedy tylko styk nóg z podłożem jest jedyną formą orientacji i doznania.

gdy nie będziemy mieli przeszkód, zawsze spotkamy się z największym zrozumieniem, zapamiętamy, a w końcu z wdzięcznością za wielkie przeżycia nocne.

Aby gry i ćwiczenia terenowe nocne mogły być naprawdę wielkim zdarzeniem w życiu młodzieży, muszą być dobrze przygotowane:

- a) przez przerobienie ich w czasie dnia,
- b) przez przeprowadzenie ich w terenie znanym,
- c) przez udzielenie dokładnych i jasnych instrukcji.

Dopiero później, gdy mamy poza sobą szereg nocnych gier, gdy młodzież umie wykonać proste założenia w znanym terenie, możemy organizować nocne harce o elementach trudniejszych, na większych nieznanym terenach.

Podstawą wszelkich nocnych ćwiczeń będą: orientacyjne i kierunkowe marsze, według mapy lub szkicu, walki między patrolami, zwiady, świetlna sygnalizacja oraz podstuchy, podchody i zasadzki. Cechować te ćwiczenia powinny: wyęźniona czujność, skupiona uwaga, nadzwyczajna cisza oraz zdolność wyzyskania wszelkich ostoi i cieni. Należy wdrażać do marszu w zupełnym ukryciu, do niespodziewanych cichych podejść na wyznaczone lub nieprzyjacielskie stanowisko, do wytrzymałości i cierpliwości w oczekiwaniach na akcję, do szybkiej, odważnej decyzji w działaniu. Trzeba przyzwyczaić do szczegółowego, kilkakrotnego rozpatrzenia mapy i porównania jej z terenem, do działania w zupełnej ciemności. Użycie światła latarek dla celów mało ważnych jest niedopuszczalne. Światła używamy jedynie dla zorientowania się według mapy i to przy zachowaniu wszelkich ostrożności, tj. w zupełnym ostonięciu. Użycie świateł, jak również palenie papierosów jest w nocy czynnością najbardziej

zdradliwą, zdolną zepsuć najlepsze zamierzenia i najważniejsze zadania.

Niemniej groźnym elementem zdrady w działaniu nocnym są psy wiejskie. Zajadłe szczekanie psów wskazuje nam na obecność obcych ludzi w danym skupisku ludzkim. Dlatego też dobry zwiadowca unika zabudowań, w razie zaś koniecznym omija je zawsze od strony odwiezanej. Nigdy zaś nie zatrzymuje się w nich na dłużej.

Gry i ćwiczenia terenowe nocne będziemy zaczynać z chwilą rozpoczynania się ciemności, a więc wczesnym wieczorem. Kończyć zaś będziemy w lecie około godziny 24, a w innych porach roku — jeszcze wcześniej.

Doskonałym okresem dla nocnych harców terenowych będą wakacyjne obozy i kolonie młodzieży. Na okres jednego tygodnia obozu, powinna przypaść co najmniej jedna nocna gra terenowa. Dobrą porą na nocne gry terenowe są miesiące spędzane w mieście: kwiecień, maj, czerwiec, wrzesień i październik. W okresach zimy (kursy narciarskie), na gry terenowe nocne należy wykorzystać czas między godzinami 16 a 21.

Częstym zjawiskiem na obozach harcerskich, przysposobienia wojskowego itp., są tak zwane alarmy nocne. Są one nonsensem, o ile robi się je jedynie w celu sprawdzenia sprawności w stawieniu się na zbiórkę. Należy je zawsze łączyć z grą i ćwiczeniem nocnym. Mają wtedy głębszy sens i cel obok pobocznego — sprawdzenia szybkości wstania.

Z zasady każdą grę i ćwiczenie nocne, o ile przeprowadzamy je w obozie lub na kolonii, będziemy zaczynać alarmem. Alarm powinien nastąpić najdalej w $\frac{1}{2}$ godziny po zarządzeniu ciszy nocnej. Może on być cichy lub głośny. Cichym alar-

mem budzimy przez bezpośredni, bliski kontakt ze śpiącymi. Może on być zrobiony tylko dla części uczestników gry nocnej, w celu umożliwienia im: wcześniejszego wykonania odleglejszego działania lub przygotowania ataku na obóz. Głośny alarm dokonujemy przy pomocy sygnałów: na trąbce, gwizdku lub za pośrednictwem strzałów.

Tak po alarmie cichym jak i głośnym powinno się zawsze dokonać oceny sprawności alarmowej poszczególnych grup, biorąc pod uwagę stan ubrania i czas, w jakim grupa cała stanęła na miejscu zbiórki.

Ćwiczenia nocne możemy rozpoczynać także przy pomocy tajnych rozkazów, wręczanych w ciągu dnia wodzom poszczególnych zespołów, a polecających: ciche, niepostrzeżone opuszczenie swych namiotów, o oznaczonej godzinie po odtrąbieniu ciszy nocnej. System ten powoduje tajne przygotowania. Wytwarza napięcie, korzystne dla umiejętności panowania nad swymi odruchami, w celu utrzymania tajemnicy, oraz dla samego przyszłego ćwiczenia (wodzowie przepracowują teren działania).

W nocy nie należy działać wielkimi grupami. Stwarzać takie potrzeby, sytuacje i zadania, aby zmuszać zastępy do podziału. Im mniejsza grupka, tym więcej samodzielności i doświadczenia wynoszą poszczególne jednostki z takich ćwiczeń.

Dobór wodzów dla ćwiczeń nocnych musi być staranniejszy. Powinni oni posiadać już pewną praktykę osiągniętą przynajmniej w charakterze uczestników nocnych gier terenowych.

W harcach nocnych zwrócimy dużą uwagę na łączność między poszczególnymi członami i jednostkami oddziału. Łączność ta ma być nie tylko wzrokowa i słuchowa, ale także często dotykowa (w le-

sie, w wielkich ciemnościach). W nocy łatwo można zgubić się i dlatego też wódz danego oddziału winien często sprawdzać całość swej grupy. Specjalnie sprawdzenie takie jest niezbędne po posto-

Zestaw gier i ćwiczeń terenowych nocnych.

Nr działu	Nazwa działu	Numer gry i strona (w nawiasach)
I	Poszukiwawcze	1. 2 (81-82).
II	Obserwacyjne	1. 2. 3 (84-85).
IV	Podchody	1. 3-5. 8-11. 16. 17 (89-97).
V	Tropienie	Od 8 do 19 (105-114).
VI	Ocena odległ.	1. 2. 3. 4. 6 (117-119).
VII	Pomiary	Wszystkie (120-129).
VIII	Terenoznawcze	2. 3. 5. (133) 13. 14. 16-18 (140-145). 22. 23 (151-153).
IX	Szukanie skarbu	Wszystkie po zmodyfikowaniu
X	Łączność	10-15 po wprowadz. sygn. świetl. (177-181). 18 (184).
XI	Dobre uczynki	Od 11 do 16 (187-190).
XII	Patrol i zwiady	Od 1 do 18 (194-199).
XIII	Wywiady	5. 7. 8. 9. (201)
XIV	Biegi harcerskie	Wszystkie po zmodyfikowaniu
XV	Gry wojenne	2-4. 6-8. 10. 11 (232-236).
XVI	Harce bojowe	Wszystkie elementy.

jach, gdyż może się zdarzyć, że któryś z młodszych uczestników gry zaśnie i zostanie na miejscu. Dobrym jest zwyczaj, gdy na tyłach oddziału idzie zawsze zastępca wodza.

W grach, w których wystawiamy warty lub czujki, dowódca rozprawdzający winien dobrze sobie za-

pamiętać stanowiska poszczególnych czujek. Zdarzały się bowiem wypadki, że ukotysany ciszą, ciemnością oraz oczekiwaniem, wartownik — zasypiał, a potem trudno go było odszukać ukrytego gdzieś w krzakach. Z tych względów nie należy wystawiać nigdy pojedynczych czujek, jak również dlatego, że niektóre organizmy młodzieńcze boją się panicznie ciemności, nie wytrzymują nerwowo, opuszczają stanowisko i kompromitują się wobec kolegów, przeżywając z kolei wewnętrzną tragedię wstydu i własnej niższości.

Po ćwiczeniach nocnych należy zawsze sprawdzić stan poszczególnych grup. Omówienie zostawić na dzień następnny. Pobudkę w obozach przesunąć na godzinę późniejszą. Po obiedzie dać więcej czasu wolnego, pozwalając spać. W mieście najlepiej organizować harce nocne w przeddzień niedzieli lub święta.

Gry i ćwiczenia terenowe kolarsko-motocyklowe.

Z punktu widzenia naszych celów przysposobienia młodzieży do obrony kraju, nie należy zapominać o przydatności dla tych spraw środków lokomocji w postaci bardzo pospolitych w niektórych częściach Polski rowerów oraz rzadkich obecnie, ale w przyszłości na pewno częstszych w użyciu — motocykli.

Nie ma wątpliwości, że powinno chodzić nam o przygotowanie kadrów kolarzy i motocyklistów, umiejących działać w terenie, na ścieżkach i bezdrożach, a nie tylko na drogach i szosach. Umiejętność dawania sobie rady w trudnym terenie oraz operowanie maszyną w ciężkich warunkach terenowych jest niezbędne dla kierowcy wojskowego, wy-

pełniających specjalne zadania: gońca, łącznika, oddziału wypadowego, okrążającego itp.

Zżycie z terenem, walka z trudnościami, jakie on stwarza, dzięki swym formom i podniesieniom, dzięki prymitywności dróg i pierwotności ścieżek, wytworzy dobrego i sprawnego jeźdźca, zdolnego dotrzeć szybko do wyznaczonego celu, zdolnego wykonać najtrudniejsze zadania.

Rower i motocykl jako elementy większej ruchliwości są godne zastosowania w grach i ćwiczeniach terenowych, wszędzie tam, gdzie młodzież je posiada. Specjalnie rower będzie miał tu szerokie zastosowanie. W województwach zachodnich, w wielkich miastach często 50% młodzieży posiada ten środek lokomocji. Zastosowanie dla tej młodzieży gier i ćwiczeń terenowych na rowerach nie tylko urozmaici naszą akcję w terenie, ale jednocześnie pozwoli na odleglejsze wypadki terenowe. Będzie to z wielką korzyścią dla samego wyszkolenia.

Możemy w grze przeznaczonej dla pieszych stworzyć specjalne zadania. Dla młodzieży posiadającej rowery możemy zorganizować specjalnie dłuższą trasę, dzieląc rowerzystów na dwie lub trzy grupy, a jednocześnie przeprowadzając te same ćwiczenia z pieszymi. W każdym wypadku należy wykorzystywać rower w wyszkoleniu terenowym. Powinno się stać stałą zasadą, że chłopcy zabierają swe rowery na każdorazowe wyjście w teren. Dla oddziałów „zmotoryzowanych” będziemy urządzać przede wszystkim: gry orientacyjne i kierunkowe, gry w łączności i w patrolowaniu, zwiadach i wywiadach oraz gry wszelkiego typu odbywane na trasach (biegi harcerskie).

W grach wojennych będziemy używać oddziałów kolarskich do dalekich wypadów i zwiadów oraz okrążeń.

Większość gier podanych w tej książce można przeprowadzić z oddziałami „zmotoryzowanymi”. Oto zestawienie gier najbardziej łatwych do zastosowania dla grup kolarskich.

Zestaw gier i ćwiczeń terenowych kolarsko-motocyklowych.

Nr działu	Nazwa działu	Numer gry i strona (w nawiasach)
I	Poszukiwawcze	1. 2. 3. 5 (81-83).
II	Obserwacyjne	4 (86).
IV	Podchody	16. 17 (97).
V	Tropienia	10. (107). 13. 14. 15 (109-110).
VI	Ocena odległ.	1. 4. 6 (117-119)
VII	Pomiary	1 (11). 4-7 (124). 8 i 9 po
VIII		zmodyfikowaniu
	Terenoznawcze	13-18. 21-23 (151-153).
IX	Szukanie skarbu	1-3, 6 i 8 po związaniu z więk-
X		szą przestrzenią.
	Łączność	1. 2 (166-169). 12, 13, 17 po zm.
XI	Dobre uczynki	Od 11 do 16 (187-190).
XII	Patrol i zwiady	2. 4 (195) 6-18 (197-199)
XIII	Wywiady	Wszystkie
XIV	Biegi harcerskie	15 (224) i elem. inn. do wyszysk.
XV	Gry wojenne	3. 4. 5 (228) 8. 10 (235).
XVI	Harce bojowe	Wszystkie.

LITERATURA

A) Polska.

Chętnik A. „Gry i zabawy junackie”

Chmielowska M. „Wykapka”

Czyżewski A. „Na tropie wodza harcerskiego”

Dąbrowski J. „Harce zimowe w polu”

Dąbrowski J. „Gry i zabawy w izbie harcerskiej”

Dr Dudziński J. „Harcercz niesie pomoc bliźnim”

Fularski M. „Przysposobienie wojskowe u obcych”

Fularski M. „Przysposobienie wojskowe w Niemczech”. „Wiadomości Strzeleckie”, zeszyt 1, 1930 r.

Gąsiewicz S. „Podręcznik terenoznawstwa dla podoficerów”

Grodecka E. „Tropem zastępu Żorawi”

Grodecka E. i Zwolakowska J. „Ćwiczenia i gry”

Harcerskie pisma: „Na Tropie”, „W kręgu wodzów”, „Skaut”, „Czuj Duch”.

Dr Hilarowicz H. „Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach”

Jasiński J. „Wycieczki i gry polowe”. W książce W. Sikorskiego „Wychowanie fizyczne w szkole powszechnej”

Kamiński A. „Książka wodza zuchów”

Karpowicz St. „Zabawy i gry jako czynnik wychowawczy”

Kelus Aleks. „Nauczanie terenoznawstwa w świetle uzasadnień, wynikających z kierunków ideologicznych wychowania fizycznego”. Artykuł w miesięczniku „Wychowanie fizyczne”

Rocznik XV. Zesz. 6—8

Kreuz M. R. „Rozwój psychiczny młodzieży”

Łapińska J. „Harcerka na zwiadach”

Min. Spraw Wojsk. „Regulamin Piechoty” część I i II

Min. Spraw Wojsk. Państw. U. W. F. i P. W. „Wytyczne wyszkolenia P. W. ogólnego”. R. 1936/37

M. S. W., P. U. W. F. i P. W. „Szkoła junaka”

M. W. R. i O. P. „Szkolne schroniska wycieczkowe”

Muszalski E. „Wielkie wycieczki harcersko-krajoznawcze”

Niezbzycki J. „Nauka o terenie”

Papiński Kaz. „Sygnalizacja”

Pawełek A. „Młoda drużyna”

Piskor T. „Gra wojenna”

Piasecki E. „Zarys teorii wychowania fizycznego”
Piasecki E. „Harce młodzieży polskiej”
Polkowski B. „Krajoznawca”
Składkowski. „Podręcznik higieny wojskowej”
Sopoćko T. i Grzymałowski O. „Na tropach ludzi i zwierząt”
Scsnowski J. „Harcerstwo jako wielka gra”
Szretterowa. „Gra jako środek wychowawczy”
Szyryński W. „Wycieczki harcerskie”
Szyryński W. „Ambulans harcerski”
Ungeheuer J. „Próby wodzów”
Wyrobek Z. „Harcerz w polu”

B) O b c a.

Baden Powell R. „Scouting Games”
Boye M. „Deutsche Lehrer beim Geländesport”. Leibesübung,
23 H. 1933
Boy Scouts of America „Winter camping”
Forbush a Ellen „The Book of Games”
Henker S. „Geländesport, Volkssport in der Schule”
Johnson „Education by plays and games”
Lenhard T. „Jansches Gedankegut in der national-sozialisti-
schen Bewegung”, Leibesübung u. Körp., 23 H. 1933.
M. v. s. „Schule des Patrouillendienstes”
Schäfer P. G. „Geländespiele”.

SPIS RZECZY

	Str.
Od Autora	1
Przedmowa do wydania drugiego	5

Część teoretyczna.

I. Nazwa i definicja	9
II. Istota gier i ćwiczeń terenowych	14
III. Gry i ćwiczenia terenowe jako forma ruchu i zdrowia	15
IV. Gry i ćwiczenia ruchowe jako ośrodek rozwoju osobowości i kształtowania charakteru	18
V. Gry i ćwiczenia terenowe jako zaspokojenie instynktów i źródło radości	20
VI. Gry i ćwiczenia terenowe jako czynnik kształtowania intelektu	22
VII. Gry i ćwiczenia terenowe jako przysposobienie użyteczne - techniczne	24
VIII. Czym są gry i ćwiczenia terenowe	26
IX. Gry i ćwiczenia terenowe jako szkoła wódzów	35
X. Podział	38
XI. Urzeczywistnienie gier i ćwiczeń terenowych	43
XII. Program kursów gier i ćwiczeń terenowych	48
XIII. Okresy rozwojowe młodzieży a gry i ćwiczenia terenowe	53
XIV. Stopniowanie gier i ćwiczeń terenowych	56
XV. Organizacja	59
XVI. Punktacja - Zwycięstwo	66
XVII. Rozkład materiału na poszczególne klasy szkoły powszechnej, gimnazjum i liceum oraz według wieku	69
XVIII. Spis gier i ćwiczeń terenowych według działów	73

Część szczegółowa.

A. GRY I ĆWICZENIA TERENOWE ELEMENTARNE

	Str.
I. Poszukiwawcze	81
II. Obserwacyjne	84
III. Obserwacyjno - pamięciowe	86
IV. Podchody (podsluchy, przekradanie się, zasadzki)	89
V. Tropienia	98

B. GRY I ĆWICZENIA TERENOWE WYŻSZEGO STOPNIA

VI. Ocenianie odległości	117
VII. Pomiar	120
VIII. Terenoznawcze (orientacyjne)	129
IX. Szukanie skarbów	155
X. Łączność	165
XI. Dobre uczynki Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach	186
XII. Patrolowanie i zwiady	190
XIII. Wywiady	200
XIV. Biegi harcerskie	206
XV. Gry wojenne	225
XVI. Harce bojowe	240
XVII. Biwakowanie	247

Część dodatkowa.

I. Marsz i wycieczka	261
II. Higiena marszu i wycieczki (latem i zimą)	265
III. Gry i ćwiczenia terenowe na śniegu	272
IV. Gry i ćwiczenia terenowe w mieście	279
V. Gry i ćwiczenia terenowe na wodzie	282
VI. Gry i ćwiczenia terenowe w nocy	287
VII. Gry i ćwiczenia terenowe kolarsko-motocyklowe	293
Literatura	297
Spis rzeczy	299







4371

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800062604