

Офицерские курсы воистов

Пособие для участников военно-исторических игр

*Трапер Александр Ефимович,
руководитель Детской региональной
общественной организации «Форпост культуры»,
педагог-организатор, педагог дополнительного
образования, Санкт-Петербург*

Данное пособие разработано как конспекты для самостоятельной подготовки командиров полков в рамках программы «Военно-историческая игра», которую реализует ДРОО «Форпост культуры».

Желающие сдают «офицерский экзамен» на III разряд. Каждый командир, пройдя обучение, готовит свой полк к военно-исторической игре.

Подробнее о программе «Военно-историческая игра» - на сайте <http://fk-voist.narod.ru>, а также в группе <https://vk.com/club551215>.

III разряд воистов

Тест-программа офицерского экзамена

1. Движение воистов.

- 1.1. Организация и движение: полное название организации, проводящей игру, и программы; год начала движения;
- 1.2. понятие *воист*: что означает, откуда взято; отношение воистов к войне и миру;
- 1.3. девиз воистов, салют (в каких случаях отдаётся), эмблема (значок);
- 1.4. свой полк: наименование, год создания, полковое звание и разряд, командир, шеф, начальник тыла, соединение полков (бригада, дивизия), куда входит полк – шеф соединения;

2. Уставные положения.

- 2.1. состав полка: численность для разных типов, должности в полку;
- 2.2. командир и знаменосец: качества личности и обязанности;
- 2.3. экипировка полка на ВИИ;
- 2.4. полковые звания: требования на следующий уровень для своего полка;
- 2.5. наградные значки воистов: как и за что даются;

3. Из военной истории.

- 3.1. сражения, в которых участвовал (название, исторический год);
- 3.2. ответить на вопросы к одному из сражений;
- 3.3. исторический период, в который играем: противоборствующие стороны, основная причина борьбы;
- 3.4. исторические рода войск: пехота линейная, лёгкая и гренадеры; лёгкая и тяжёлая кавалерия; артиллерия лёгкая, конная и тяжёлая; боевое назначение, вооружение, происхождение понятий «линейные» и «гренадеры»;

4. Строевой порядок (демонстрация на практике)

- 4.1. развёрнутый строй полка: команды, места в строю;
- 4.2. представление полка на смотре;
- 4.3. походный строй: команды, места в строю;
- 4.4. боевой строй: команды и действия («к бою..»; «залпом, пли..», «ружья на руку..»; «полк, счёт», «отход»)
- 4.5. знамя: обращение в походе, на смотре, выполнение команд;

5. Правила действий на ВИИ (знания на уровне «Правил для новобранцев» - ответить на вопросы)

- 5.1. фронтальный бой
- 5.2. окружение, плен
- 5.3. бой за город
- 5.4. замечания своему полку (по итоговому приказу)

6. Безопасность и первая помощь

- 6.1. безопасность в игре: что нельзя делать;
- 6.2. безопасность в дороге;
- 6.3. предотвращение замерзания (показать приёмы);
- 6.4. личная экипировка для зимнего выезда (составить список);
- 6.5. аптечка: минимальный состав, как пользоваться средствами;

7. Связь

- 7.1. ординарец: обязанности, действия и правила
- 7.2. передача сообщения (10 слов по памяти) – практика
- 7.3. сигналы руками: чтение и выполнение (*внимание, вперёд, стой, назад, ко мне, отбой, быстрее*); и свистком: *внимание*

8. Ориентирование.

- 8.1. места игры: на карте ЛО показать Гатчину, Царское Село, Павловск, Ораниенбаум;
- 8.2. проезд по городу: объяснить маршрут от места жительства до необходимого вокзала;
- 8.3. план парка: нахождение основных пунктов и частей одного из парков, где сражался;
- 8.4. стороны горизонта, ориентирование плана по компасу;
- 8.5. глазомер: определение расстояний в 7 и 10 шагов (4,5-5м и 7-8 м);

9. Опыт и другие условия

- 1.1. участие в боевом походе – минимум 1 раз (за 1 раз – 3 б., за следующие +1 до 6 б., или знак «Воист»);
- 1.2. «понюхать порох» под выстрелом настоящей пушки;
- 1.3. рекомендация полка.

Бланк офицерского экзамена на III разряд

Фамилия, имя дата рождения

Полк должность телефон

№	Раздел программы	1	2	3	4	5	ср. балл	Зачёт: дата, подпись
1.	Движение воистов					--		
2.	Уставы							
3.	Из военной истории					--		
4.	Строевой порядок							
5.	Правила ВИИ					--		
6.	Безопасность и ПП							
7.	Связь				--	--		
8.	Ориентирование							
9.	Опыт и др. условия				--	--		
Итого:								
Дата начала экзамена; завершение								

Примечание: оценка каждого пункта раздела по 6 балльной системе; по разделу выводится средний балл; зачёт при 3 баллах и выше; экзамен завершён успешно при зачётах по всем разделам.

1. Движение воистов

Наше движение родилось из военно-исторической игры, которую ежегодно проводит детская региональная общественная организация «Форпост культуры». Поэтому воисты могут себя считать членами-участниками Форпоста культуры.

Идею такой игры придумали в отряде «Звезда» и впервые провели в декабре 1980 года в Павловске, это был «Штурм Измаила». С 1987 игру организует ДРОО «Форпост культуры». Но начало движения воистов стоит считать с 1994 года, когда появились постоянные полки и оформились традиции, участников игры стали называть воистами. Если хотите знать больше об истории нашей игры – читайте альманах «Воист», смотрите наш сайт <http://www.voist.front.ru>.



ВОИСТ – так называется участник нашей игры и рядовой, и генерал, и посредник

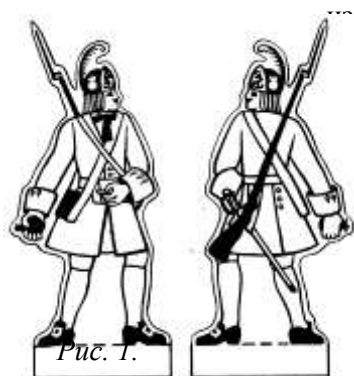
Девиз воистов **«ЧЕСТЬ И ТОВАРИЩЕСТВО!»** Он напоминает о понятиях чести своего полка и знамени, о солдатской дружбе и взаимовыручке. Старые солдатские поговорки говорят: *«Береги платье снову, а честь смолоду!»* и *«Сам погибай, а товарища выручай!»*

Эмблема воистов – *«гренада о трёх огнях»*. Такой знак носили русские гренадеры в XVIII-XIX веках. Гренадеры – это отборные, наиболее смелые и сильные солдаты, первоначально были вооружены ручными гранатами (гранатами).

Слово ВОИСТ придумал писатель Вадим Шефнер для одного из героев своего романа «Лачуга должника». Это роман о будущем, в котором давно воцарился вечный мир, и нет армий, но есть люди, которым нравится играть в военных, хотя они сторонники мира. Называются эти люди будущего - воисты - от сокращения слов «военный историк». Вот и мы, не готовимся к войне или службе в армии, а играем в военную историю, преследуя совершенно мирные цели.

Салют воистов. Жест такой же, как в старину офицеры отдавали честь, прикладывая два пальца к шляпе. Два пальца сложенных вместе, символизируют две части девиза. Салют отдают при сдаче рапорта и представлении старшему (генералу и посреднику), и во всех других случаях, как это делают военные.

Сражения, проведённые Армией воистов с 1994 года:



Наполеоновских войн:

- Иолоцк, 1812 г. (1994)
- Березина, 1812 г. (1995)
- Дрезден и Кульм, 1813 г. (1996)
- Лейпциг, 1813 г. (1997)
- Берлин, 1813 г. (дек. 1998, Александровский парк в Царского Села)
- 1-е наступление на Париж, 1814 г. (1998)
- 2-е наступление на Париж, 1814 г. (1999)

Ало-швейцарский поход Суворова:

- Греббия и Нови, 1799 г. (2000)
- Переход через Альпы, 1799 г. (2001)
- И снова Италия и Швейцария, 1799 (АВИИ и ШВИИ 2010)

из Северной войны:

- Взятие Нотебурга, 1702 г. (2002)
- Эрстфер, 1701 г. (январь 2003 Ораниенбаум)
- Ниеншанц и основание Петербурга, 1703 г. (2003)
- Нарвское сражение, 1700 г. (январь 2004, Александровский парк в Пушкине)
- Дерпт, Нарва и оборона Петербурга, 1704 г. (2004)
- Лесная, 1708 и Полтава, 1709 (АВИИ и ГВИИ 2009)

вновь из Наполеоновских войн:

- Аустерлиц, 1805 г. (2005)
- Йена и Ауэрштедт, 1806 (2006)
- Прейсиш-Эйлау и Фридланд, 1807 г. (2007)
- Испания, 1808 (АВИИ 2008)
- Финляндия, 1808-1809 (ГВИИ)
- 1812 г. от Немана до Смоленск

На рисунках – бумажные солдатики эпохи Северной войны, в руке у каждого - гренада

Рис. 1 – русский гренадер, Рис. 2 – шведский гренадер.



Рис. 2.



2. Уставные положения

Начинать подготовку к военно-исторической игре стоит с определения состава полка – кто из бывалых воистов готов участвовать – и привлечения новобранцев.

Каким полк может быть по составу? - Посмотрим правила ВИИ пункт 4.1.

«По составу полки делятся на три типа:

А. *Полк с артиллерией*: возраст участников **10 – 11** лет (5 кл.) состав – от 7 до 11 человек; (если **3** старше – полк основного типа; см. п. 4.3)

Б. *Полк основного типа*: возраст участников – 11-14 лет (6-8 кл.), состав – от 6 до 10 человек;

В. *Полк с кавалерийским эскадроном* – если есть **2** и более мальчиков **15 лет** (или из **9 кл.**): состав – от 4 до 7 человек. (см. п. 4.4.)»

Главное для успеха – это чтобы полк был дружным, сплочённым, поэтому не стоит гнаться за количеством, пусть будет меньше 10 ребят, зато все будут проверенные и надёжные.

Среди ребят необходимо распределить должности-поручения. Но это не значит, что, например, знамя должен делать только знаменосец – вся подготовка это общая забота полка, особенно знамя, как символ полковой чести.

Должности в полку:

1. Командир полка – главное лицо в полку, несёт ответственность за всё.
2. Знаменосец – отвечает за знамя, является заместителем командира
3. Ординарец – порученец, помогает осуществлять связь с генералом и другими полками.
4. Канонир – в походе и бою отвечает за «пушку»
5. Фельдшер – хранитель аптечки, готов оказать первую помощь

Должность рядовых воистов называется в зависимости от наименования полка (фузилеры, мушкетеры – в линейных пехотных полках; гренадеры – в гренадерских и гвардейских, егерь – в егерских... можно просто назвать - солдат)

В полк принимаются лишь мальчики, девочки могут быть только по разрешению штаба на должности ординарца или фельдшера. Если воист-девочка имеет какие-либо наградные знаки, то разрешение штаба не требуется, но надо, чтобы она их не забыла их прикрепить перед смотром.

Личные награды воистов:

Каждый воист может быть награждён за свои заслуги. Но, что бы Штаб Армии воистов произвёл награждение, командир полка должен сразу после игры, посоветовавшись с полком, представить наградной лист, в котором указано кто, за что и к какой награде представлен. Самые распространённые награды - это знаки «За стойкость» и «Воист»:

1. Знак «За стойкость». Вручается воисту, проявившему стойкость в сражении, ответственность при подготовке, надёжность в походе. Знак вручается независимо от стажа участия в сражениях. Решение выносит штаб по представлению командира, начальника тыла или шефа полка.
2. Знак «Воист». Вручается воисту, после участия в 3 боевых походах (играх) на основании регистрационных листов полка. Может быть вручен досрочно за заслуги, если уже имеет знак «За стойкость». Вручает командир или шеф полка, по их усмотрению вручение знака конкретному человеку может быть отложено до проверки в следующей кампании.
3. Медаль «За 6 баталий». Награждается воист, прошедший 6 и более военно-исторических игр в возрасте до 17 лет. Носится на Андреевской ленте.
4. Медаль «За 12 баталий». Награждается воист, прошедший 12 и более военно-исторических игр в возрасте до 17 лет. Носится на Андреевской ленте.
5. Медаль «За отличие» двух степеней – серебряная и золотая. Награждается медалью воист (имеющий знак), проявивший личное отличие при подготовке и организации игры или в ходе самого сражения, а также воист, независимо от стажа участия в играх, совершивший поступок в неигровой действительности, но соответствующий нашему девизу «Честь и товарищество!». Решение о награждении выносит штаб. Медаль носится на ленте Невского Ордена воистов. Награждение осуществляется по степеням.
6. Знаки Ордена «Доблести Армии воистов» четырёх степеней. Девиз Ордена «За храбрость и доблесть». Награждаются воисты, начиная с обер-офицеров. Регулируется Статутом Ордена. Причисление к кавалерам Ордена имеет возрастные ограничения по степеням.

3. Из военной истории.

Пехота. Пехота первой половины XIX века делилась на линейную, лёгкую и гренадеров. Линейная пехота, составлявшая основную массу войск, в боевом построении выстраивалась в линию для ведения огня (согласно линейной тактике XVIII в., но теперь не строили большие линии, а только по батальонам). Отсюда происходит её название «линейная». В каждом батальоне пехотного полка была гренадерская рота. Изначально, в XVII-XVIII в.в., в гренадеры набирались сильные рослые солдаты, метавшие гранаты (разрывные снаряда). Позже в гренадерские роты стали переводить отличившихся солдат высокого роста. Поначалу гренадерские роты собирали в сводные батальоны и полки. Затем появились постоянные элитные соединения – гренадерские полки.



Лёгкую пехоту составляли егеря, действовавшие в рассыпном строю или в цепи, ведя прицельный огонь. В российской армии при Екатерине II впервые при полках были созданы егерские команды. В европейских армиях конца XVIII – начала XIX в. появляются полки лёгкой пехоты. В наполеоновское время в австрийской, прусской и русской армиях егерские полки, сохраняя название лёгкой пехоты, тактически действовали как обычная пехота. Но в каждой пехотной роте выделялись несколько стрелков для действий в рассыпном строю.

Во французских линейных полках эпохи Первой Империи в каждом батальоне кроме линейных рот и гренадерской роты была лёгкая рота вольтижеров. В неё отбирали лучших солдат невысокого роста. Обе роты были элитными, они действовали на флангах батальона. Линейные роты строились в колонну между элитными ротами, отсюда происходит их название «роты центра».

Кавалерия. Кавалерия делилась на тяжёлую и лёгкую. В некоторых армиях, как в русской, драгуны считались средней кавалерией.

К тяжёлой кавалерии причислялись кирасиры, имевшие защитное вооружение - кирасы. Полки тяжёлой кавалерии в бою совершали мощный удар по противнику в лобовой атаке. Вооружались кирасиры и другие тяжёлые кавалеристы длинными палашами и пистолетами.

Название драгун произошло от слова «дракон» с французского языка. В XVII-XVIII в.в. драгуны ещё назывались «ездящей пехотой», так как они действовали как в пешем строю, так и в конном. К XIX в. пеший строй стал применяться крайне редко. Драгуны были вооружены палашами и ружьями.

Лёгкая кавалерия включала в себя гусар, улан, конных егерей и национальные иррегулярные части (казаки,





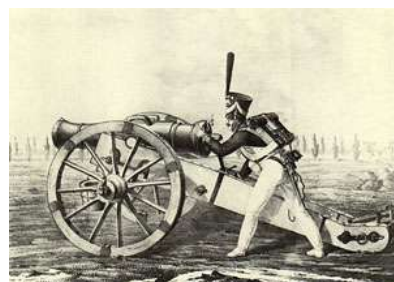
мемелюки). Её задачей было ведение разведки и преследование бегущей пехоты. Происхождение гусар восходит к истории Венгрии, поэтому мундир у них был на подобии национального венгерского (первоначально у русских гусарах служили переселенцы венгры, сербы, хорваты). Первые уланы появились в Польше из татарских поселенцев, соответственно их головной убор с квадратным верхом напоминал польскую шапку-конфедератку. В 1812 году русские лёгкие кавалерийские части вели партизанскую войну. Лёгкие кавалеристы были вооружены саблями и пистолетами, уланы и казаки – пиками, конные егеря и лёгкие драгуны – ружьями.

Артиллерия. Артиллерия подразделялась на полевую, осадную и крепостную артиллерию.

Полевая артиллерия в свою очередь делилась на батарейную (тяжёлую), лёгкую и конную. В батарейной были орудия, стрелявшие снарядами большого веса. В бою батарейные орудия устанавливались на подготовленную позицию и, как правило, её не меняли. Лёгкая артиллерия, как более подвижная, перемещалась вместе с пехотой, поддерживая её действия огнём.

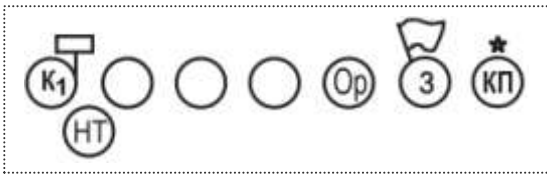
Особым видом артиллерии была конная. В ней вся прислуга передвигалась верхом, и в упряжи было больше лошадей, орудия были небольших калибров. Конная артиллерия могла действовать с кавалерией на походе и в бою.

В полевой артиллерии были следующие орудия: пушки – для стрельбы в основном ядрами настильно и прямой наводкой и гаубицы – для навесного метания гранат (разрывных снарядов) и стрельбы картечью (пакетами крупных пуль). На вооружении русской артиллерии состояли также полугаубицы, т.н. «единороги», из которых можно было стрелять как гранатами и картечью, так и ядрами.



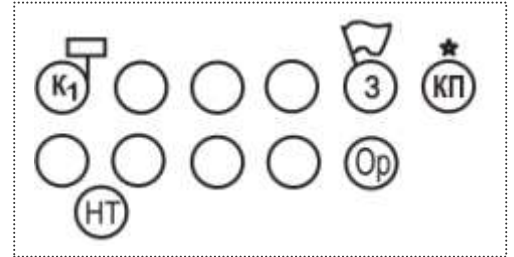
4. Строевое положение для полка воистов

1. Развёрнутый строй полка.

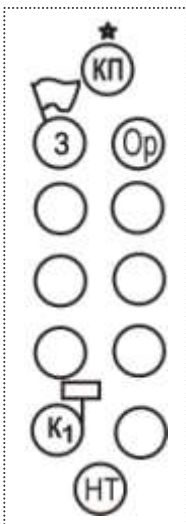


1.1. Развёрнутый строй полка может быть **одношереножный** или **двухшереножный**. На завершающем параде полки строятся в двухшереножный строй.

1.2. Для построения командир подаёт команду: **«Полк, в две шеренги – СТАНОВИСЬ!»** и становится лицом в сторону фронта построения. Полк выстраивается влево от командира. Первым (правофланговым) в 1-й шеренге становится знаменосец со знаменем, на левом фланге – комендор с «пушкой»*. Начальник тыла становится за строем на левом фланге. (См. схему).



2. Походный строй полка.



2.1. Походный строй может быть в колонну по одному или в колонну по два. Основной походный строй – в колонну по два.

2.2. Для построения в колонну на месте командир подаёт команду: **«Полк, в колонну по два – СТАНОВИСЬ!»** Командир становится лицом в сторону движения, а полк выстраивается за ним. (См. схему)

2.3. Перестроение из развёрнутого строя в колонну производится поворотом полка направо по команде: **«Полк, напра-ВО»**.

2.4. Для движения полка подаётся команда: **«Полк, шагом – МАРШ»**.

3. Приветствие в строю.

3.1. При подходе генерала к строю полка или посредника во время смотра, командир подаёт команду: **«Полк, СМІРНО, равнение на-ПРАВО (налево, на середину)»**, делает шаг вперёд, отдаёт салют воистов и докладывает: **«Господин генерал (посредник), (№ и полное наименование) полк к смотру готов. Командир полка воист (специальное звание, если есть) (фамилия)»**.

3.2. На призыв **«Воисты! Наш девиз!»** воисты хором отвечают: **«ЧЕСТЬ и ТОВАРИЩЕСТВО!»**. При этом все принимают положение смирно, а командир полка отдаёт салют воистов.

* В полку, усиленном дополнительной «пушкой», второй комендор становится во 2-ю шеренгу за знаменосцем перед ординарцем, при одношереножном строю – слева от знаменосца. Барабанщик занимает место рядом или за знаменосцем.

** Второй комендор в усиленном полку устанавливает пушку с красным щитком справа от полка.

- 3.3. Генерал или посредник дают команды только командиру полка. А командир передаёт команду полку. Например: генерал скомандовал **«Вольно»**. Командир командует полку: **«ВОЛЬНО»**, только после этого полк становится вольно.
- 3.4. Салют отдаёт каждый воист вне строя при обращении к генералу или посреднику и называет себя (например «Ординарец 20 полка Петров»). Также салютом воисты приветствуют друг друга.

4. Боевой порядок полка.

- 4.1. Боевой порядок полка представляет развёрнутый строй готовый к бою. Командир подаёт команду **«Полк, к БОЮ!»** и сам становится лицом в сторону фронта на необходимом рубеже. Полк выстраивается влево от него в развёрнутый строй, насколько позволяет местность, при этом комендор выдвигается на шаг вперёд от фронта и влево и устанавливает «пушку».** Все воисты изготавливаются для стрельбы. Стрельба начинается по команде командира **«ОГОНЬ!»**, только после установки пушки. (См. схему).
- 4.2. В боевой порядок полк может разворачиваться из походной колонны также по команде **«Полк, к БОЮ!»** по той же схеме. Перестроения в боевой порядок воисты выполняют бегом.
- 4.3. При производстве атаки полк может прекратить стрельбу и сблизиться с противником (но не ближе 7 шагов) по команде **«Полк, ружья на руку. Три (два) шага вперёд МАРШ»**. Комендор берёт «пушку» в руки и полк делает назначенное количество шагов. **«СТОЙ»**, после установки пушки – **«ОГОНЬ»**. Для выхода из боя (отступления) даётся команда **«Полк, отходить»**. Если необходимо быстро, то добавляется **«Бегом»**.

5. Положение Знамени в строю и на игре.

- 5.1. Знаменосец со Знаменем в развёрнутом строю находится на правом фланге за командиром, в походной колонне – в первом ряду или впереди полка. На месте знаменосец держит Знамя древком у правой ноги. Для движения, по команде **«Шагом...»**, знаменосец переносит Знамя на левое плечо и держит его левой рукой.
- 5.2. Знамя в транспорте и по пути к месту игры и обратно должно быть **зачехлённым** (свёрнутым). Знамя расчехляется только на смотре полков и носится развёрнутым во время сражения и парада. После парада Знамя должно быть зачехлено (свёрнуто).
- 5.3. По команде **«Равняйсь!»** знаменосец поднимает правой рукой Знамя вверх-вперёд, левой рукой берётся за нижнюю часть древка и прижимает его к бедру. По команде **«Смирно!»** Знамя принимает вертикальное положение, знаменосец держит его на опущенной левой руке за низ древка. По команде **«Вольно»** Знамя ставится у правой ноги.
- 5.4. Для показа знамени командир командует: **«Полк, СМИРНО. Для показа Знамени, знаменосец – вперёд!»**. Знаменосец выходит из строя на два шага. Командир салютует: **«Показ Знамени!»** знаменосец медленно наклоняет знамя попеременно влево и вправо, в это время командир зачитывает по памяти рассказ о Знамени полка. **«Знамя в строй»**. После постановки в строй – **«Вольно!»**.

5. Правила действий на военно-исторической игре

Упрощённый пересказ для новобранцев основных правил военно-исторической игры Редакция 2012-13.



Господа полковые командиры!

Прочитайте это в полку вслух для всех, лучше в ролях – один читает вопросы, а другой ответы, при этом бывалые воисты пусть комментируют, что непонятно. Скопируйте и раздайте каждому.

Потом проверьте своих солдат, как они запомнили и поняли правила.

«Скажи-ка, дядя, ведь недаром...», - так начал своё знаменитое стихотворение М.Ю. Лермонтов, представив свой стихотворный рассказ о Бородинской битве, как разговор рекрута-новобранца с солдатом-ветераном.

Представим, что и у нас новичок-пятиклассник расспрашивает бывалого воиста лет 15-ти, как играть в военно-историческую игру.

● *Скажи-ка, дядя, а как сражаются в военно-исторической игре?*

○ У каждого полка есть «пушка» (мишень на палке). Полк движается только по дорожкам парка. Когда вы встретили противника, ваш канонир (ответственный за пушку) и канонир противника втыкают пушки на левую обочину дорожки, и, по команде своего командира «Огонь!», вы кидаете снежки. Кому первому попали в щиток пушки – получает поражение и должен отступить назад на 100 шагов быстрым шагом или бегом. После этого побеждённый снова может сражаться.

○ *В чём же смысл игры? Как в итоге победить, если никого нельзя «убить»?*

● Верно, «убивать», т. е. стрелять по людям, нельзя, за это полк может получить штрафные баллы. Зато, если ваш полк в каком-то бою получил поражение, то после отступления он снова боеспособен.

Цель сражения в следующем. В парке есть заранее условленные пункты (города). Задача каждой армии захватить и удержать в своих руках к определённом часу как можно больше городов. За каждый город начисляются баллы. После сражения подсчитывается, какая армия набрала больше баллов, – она считается победившей.

○ *А можно закрывать свою пушку от снежков?*

● Ни закрывать руками (или чем-либо ещё), ни раскачивать, ни ставить пушку за дерево **нельзя**. Это считается нечестным боем, и за это посредники могут дать полку штраф до 10 баллов.

○ *Что делать если пушка не втыкается?*

● Во-первых, лучше пушку сделать на лыжной палке, чтобы втыкалась хорошо. Но если все равно не втыкается, то канонир может придерживать её рукой, не раскачивая её при этом и прячась за ней.

○ *Может пушка упасть и считаться поражённой от попадания в палку или от ветра?*

● Просто попадание в палку не считается, но если пушка упала или сильно накренилась от снежка – полк получает поражение. Если пушка упала из-за ветра или её задела прохожие – то первый раз не считается – бой переигрывается. Если пушка упала снова, то это уже поражение.

○ *С какого расстояния можно стрелять?*

● Стрелять надо из-за линии своей пушки. Если кто зайдёт за линию пушки, можно получить поражение. Пушки можно ставить не ближе 7 шагов друг к другу. Если ваш полк атакует, то можно остановиться на большем расстоянии.

○ *А если мы подошли, поставили пушку, а наш противник пушку не поставил и стоит на месте? Мы должны ждать его?*

• Ждать не надо – ведь время идёт, и из-за этого город может оказаться у противника. В этом случае поступить надо так. Изготовиться к бою, поставив свою пушку. Затем командир должен скомандовать: «Полк, счёт!». Полк хором считает «Раз, два, три!», и командир кидает один снежок в сторону пушки противника. Если вы всё сделали точно, а противник так и не поставил пушку, – он получает поражение. Если же противник успел поставить свою пушку до окончания счёта – происходит бой.

○ *Можно полк разделить и одну часть послать в обход?*
• Нет, полк не имеет права делиться на части. Только другой полк вашей армии может совершить обход по дорожкам и ударить в тыл противнику.

○ *А можно сразу двумя полками напасть на один?*

• Можно, но только если второй полк совершает обход. На одной дорожке полки не должны перемешиваться, противники сражаются один на один.

○ *Что делать второму полку на той же дорожке?*

• Впереди полк вашей армии сражается. Ваш полк должен остановиться не меньше чем в 10 шагах от передового полка в тылу и занять позицию во второй линии – поставить пушку. Если передовой полк получит поражение, то он зайдёт за вашу позицию, а ваш полк на этом месте принимает бой. Но, имей в виду, что пушка должна стоять, и действительно в 10 шагах, – иначе и ваш полк автоматически получит поражение.

○ *Но подойти к другому своему полку, помочь им попасть в пушку противника можно?*

• Ты плохо усвоил правила – полки не имеют права перемешиваться. Твой полк может помочь, только атакуя по другой дорожке, или встать в тылу в 10 шагах.

○ *Получается, что не всегда после поражения надо отступить на 100 шагов?*

• Да, не всегда. Меньше, чем на 100 шагов после поражения полк отступает в следующих случаях. Во-первых, если за ним во второй линии на позиции в 10 шагах стоит другой свой полк. Во-вторых, если на пути отступления попадает мост – можно встать за ним. В-третьих, если отступают в город – позиция занимает по правилам этого города. В-четвертых, если победители не преследуют, побеждённые могут отойти на 20 шагов и подождать полминуты.

○ *Если противника окружить, его можно взять в плен?*

• Когда полк ведёт бой, а ему в тыл или во фланг заходит противник, то сразу полк получает поражение. Атакованный с двух сторон полк должен отступить, а если некуда отступать, он попадает в плен и на время плена должен держать пушку перевёрнутой, а знамя необходимо свернуть.

○ *Что можно делать с пленными?*

• В плену находятся только 5 минут (всё это время знамя должно быть свёрнуто, пушка перевёрнута). Пленным можно приказывать стоять на этом месте или идти с вашим полком 5 минут (за временем они следят сами). Можно сразу назначить им путь отступления. Пленный командир полка, генерал, или ординарец обязан честно ответить на 3 вопроса.

○ *У пленных можно взять трофеи?*

• Трофеями могут быть только тексты приказов и донесений, которые есть у командира, он должен их отдать. Ни знамя, ни пушку, ни погоны и кокарды ни в коем случае нельзя забирать или портить. Это нарушение принципа чести воинов. За это полк может быть оштрафован на 50 баллов или снят с игры. Если в плен попал генерал – он отдаёт визитную карточку, и полк получает 5 баллов.

○ *А как взять в плен генерала?*

• Можно взять вместе с полком. Если генерал ходит без полка, то в него надо 2 раза попасть снежком. Но если генерал противника ведёт переговоры, или на время стал посредником –



с белым платком в руке – стрелять в него нельзя! Также в плен берут ординарцев, бегущих с донесениями или в разведку. Ординарец может отделяться от полка, только если у него на рукаве есть белая повязка. И генерал, и ординарец, как и командир полка, отвечают на 3 вопроса и отдают документы (только карту забирать нельзя, чтобы не заблудились). Через 5 минут их надо отпустить.

- Можно выслать разведку?
- На разведку может пойти только ординарец с белой повязкой на рукаве. Однако не стоит его посылать далеко – может заблудиться.

○ Кроме взятия городов и пленных генералов, за что ещё можно получить призовые баллы?

- Призовые баллы (как и штрафные) можно получить ещё на смотре полков перед сражением. Там посредники проверяют готовность полка: как сделаны знамя, погоны, кокарды, пушка; что вы знаете из истории сражения; какая у полка выправка... - и оценивают ваш полк.



○ А по итогам игры нам скажут, какое место занял наш полк, и дадут награды?

- Чудак, это же не соревнования, а игровое сражение. На заключительном параде посредники объявят, какая армия (а не отдельный полк) победила по сумме баллов. Генералы проведут предварительное награждение – всем полкам памятные медали и отдельным, какие заметили, условные ордена. Но только полкам, а не лично.

После игры посредники и генералы обсудят, какой полк как себя проявил, и всем полкам определят их звания и разряды, а особо отличившихся наградят почётными надписями на знамя полка.

○ Разве солдатам не будут давать значки и медали?

- Будут, но не всем и позже. Командир полка должен представить своих воистов к награждению. Если штаб утвердит представление, то отличившиеся получают значок «За стойкость». Тот, кто третий раз участвует, – значок «Воист». А кто-то может получить и медаль «За отличие», а особые подвиги – знаки Ордена «Доблесть Армии воистов» .

○ Почему тех, кто играет в эту игру, называют «воисты»?

- Чтобы отличаться от тех, кто играет в историю или в военные игры по-другому. Воист – от сокращения «военный историк». Это слово из одной фантастической повести Вадима Шефнера о будущем, где уже нет войн, но есть люди, которые играют в военных. Девиз, которому следуют настоящие воисты: **«Честь и товарищество!»**

○ И в какие события уже играли воисты?

- Сам я 1-й раз сражался под Полтавой в год 300-летия этой битвы, до этого были Наполеоновские войны 1805-1807 гг. и сражения из начала Северной войны за 1700-1704 года. В 2010 г. мы повторили Итало-Швейцарский поход Суворова. А ты вступаешь в дело в кампанию 1813 года. Мы уже разыграли события Отечественной войны 1812 г. Смоленск, Бородино, Березину... Наша Русская армия уже начала заграничный поход: состоялись бои в Саксонии под Лютценом и Бауценом. Впереди Дрезден и Кульм и «битва народов» под Лейпцигом.

○ Дядя, а кто придумал эту военно-историческую игру?

- Придумали её в отряде «Звезда». Первая игра прошла в Павловске – штурм Измаила. Нашей игре уже больше 30 лет, а организуют её ребята и взрослые из детской общественной организации Форпост культуры. И мы, бывалые воисты, получившие знак, тоже имеем право называть себя форпостовцами.

6. Безопасность и первая помощь

Сделать игру, как любой поход, безопасной и без потерь – первая обязанность каждого воиста, особенно командира полка. Необходимо постараться всё предусмотреть и каждому в своём полку объяснить правила безопасности и строго следить за их соблюдением.

Что должен знать и соблюдать каждый участник:

Во время игры:

1. не выходить на лёд прудов и протоков,
2. не кидать ледышки,
3. не «стрелять» снежками умышленно по людям (кроме случаев, указанных в правилах игры),
4. во время боя становиться подальше от пушки, если комендор держит пушку руками – прятать лицо за щитком,
5. чтобы не потеряться, никто не должен уходить от полка без разрешения командира; полк должен либо ждать ушедшего на том же месте, либо командир назначает ему место встречи,
6. каждый должен изучить схему парка и знать место и время общей встречи – где и во сколько проходит парад (как правило – на плацу у дворца); командир обязан перед сражением напомнить всем об этом.

В дороге:

1. полк должен быть всё время вместе, ехать в одном вагоне, никто не отходит без разрешения командира и начальника тыла,
2. если командир на время отходит от полка, он объявляет всем, что в это время делать и кто остаётся за него.

Правила потери:

Если ты потерялся...

- Вернись на то место, где видел последний раз свой полк.
- Если время сражения закончилось – приходи на место парада: спроси у посетителей парка, где дворец.
- Свяжись по сотовому телефону (если есть) с командиром или начальником тыла.
- Жди на месте парада – тебя обязательно найдут, сам ты не должен уезжать в город.
- Полк обязан найти своего товарища.

Как не замёрзнуть:

К походу надо подготовиться: продумать свою одежду и снаряжение – нет плохой погоды, есть плохое снаряжение!

Личная экипировка:

1. тёплая куртка,
2. шапка,
3. перчатки основные,
4. запасные рукавицы, желательно 2 пары (одна меняется только после игры)
5. ранец (рюкзак),
6. зимняя обувь,
7. запасные носки,
8. бутерброды и термос с горячим чаем,
9. деньги на дорогу,
10. экипировка, необходимая для игры (погоны, кокарда и т.д.),

Обувь должна быть просторной, что бы можно было шевелить ступнёй. Наличие запасных шерстяных и простых носков и, особенно, рукавиц или перчаток – неременное условие зимнего похода.

Чего нельзя делать:

- утолять жажду снегом, льдом и холодной водой;
- для профилактики отморожения мазать кисти рук и лицо каким-либо жиром или жирным кремом;
- растирать снегом замёрзшие участки тела.

Необходимо постоянно контролировать своё самочувствие и самочувствие товарищей. Особенно смотреть, не отморозил ли кто части лица.

Если всё же **начинаешь замерзать**, то действуй согласно правилу:

КТО ДВИГАЕТСЯ, ТОТ НЕ ЗАМЁРЗНЕТ!

Согреться можно, если усилить кровообращение на замерзающих частях тела. Для этого можно выполнить следующие **упражнения**:

Ноги – широкие махи вперёд-назад 30-50 раз.

Руки – махи от плеча; энергичные сжимание-разжимание кулаков (в рукавицах).

Нос, щеки, уши – наклоны вперёд 10-15 раз, быстрым шагом пройти некоторое расстояние, наклонившись вперёд, желательно с рюкзаком; если не помогает – растереть сухой чистой шерстяной варежкой или ладонью.

При общем замерзании – сделать 10-15 энергичных приседаний; полезно выпить горячего сладкого чая, съесть несколько таблеток глюкозы или кусочков сахара.

В полку необходимо иметь аптечку.

Минимальный состав аптечки на зимнюю Военно-историческую игру:

- Альбуцид (сульфацил-натрий);
- Бактерицидный пластырь;
- Перекись водорода (или йод, зеленка);
- Узкий бинт;
- Дополнительно: глюкоза в таблетках (10-50 шт.)

Альбуцид – глазные капли для дезинфекции в случае попадания снежка в глаз и др.

Бактерицидный пластырь – для заклеивания мелких ран и царапин.

Перекись водорода (или йод, или зелёнка) и *узкий бинт* – для обработки и перевязки ран более крупных размеров.

Глюкоза – таблетки для поддержания сил у пострадавших от отморожения или при слабости.

7. Связь

В те времена, в которые мы играем ещё не было ни каких технических средств связи. Для того. Что бы передать распоряжение или донесение необходим был посыльный. Такой солдат, как правило в звании унтер-офицер, назывался ординарец – от немецкого слова ordonnanz – вестовой; по-русски его ещё называли порученец. Ординарец на коне скакал с поручением своего командира к назначенной части или к вышестоящему начальнику. Приказы чаще были написаны. И ординарцу надо было только доставить пакет в целости, иногда поручения отдавались устно. Тогда надо было все хорошо запомнить.... От того, доскачет ли ординарец или его перехватит противник, вовремя ли передаст приказ или опоздает и ситуация поменяется иногда зависел исход больших операций и сражений.