

### **ИГРА «ГЛАЗОМЕР. БЫСТРОТА. НАТИСК»**

Игра продолжается до 1,5 часов и состоит из двух частей:

1. Первая часть (15-20 мин.) проходит в залах музея – участники совершают краткий экскурс в стратегию и тактику, принятые в европейских армиях XVIII века, и получают инструктаж о форме, вооружении, преимуществах и недостатках разных родов войск того времени.
2. Вторая часть – сама игра-сражение. Оно разыгрывается на хорах музея, где на большом игровом поле ждут две армии – русская и французская. Юные военачальники тоже должны будутделиться на две армии – поэтому их число должно быть только четным (2-8 чел.).

*Важный момент: силы сторон должны быть обязательно соразмерными. Желательно, чтобы возраст участников был почти одинаков – в пределах 8-13 лет.*

В игре нет различий между участниками: девочки сражаются наравне с мальчиками. Кстати, как показывает практика, они зачастую побеждают, поскольку более внимательны и решительны в своих действиях. Наконец, в сражении могут принять участие и родители юных полководцев – это не возбраняется, да и им самим это будет небезынтересно... Важно только вновь соблюсти равенство сил: если за столом присутствует папа, то и с другой стороны должен выступить отец, а не мама или бабушка – поддавкам в бою не место!

За каждым из «военачальников», участвующих в сражении, будут закреплены конкретные воинские подразделения по его выбору. Он должен будет принимать решения за них единолично, как это бывает в реальном бою – и отвечать за последствия этих решений перед своими товарищами – другими военачальниками. Игра воспитывает не только инициативность, но и ответственность за эту инициативу.

Во время игры-сражения участникам придется напрячь всю свою память, постаравшись применить на практике те знания по боевой тактике, которые они получили на экспозиции. Победа зависит в решающей степени от внимательности!

**Принципы великого русского полководца, отраженные в названии нашей игры, означают:**

**«Глазомер»** – всякий раз необходимо тщательно, не торопясь, рассчитывать («отмерять глазом») каждый свой шаг; внимательно планировать предстоящий удар и наконец нанести его там, где противник к нему не готов.

**«Быстрота»** – вычислив «слабину» обороны противника и определив направление своей атаки, нужно принимать решение быстро (на раздумья дается обычно 5-10 секунд). Ситуация в реальном бою меняется постоянно, и нужно не упустить открывшуюся возможность.

**«Натиск»** – приняв решение, нужно вступать в боестолкновение немедленно, и затем целеустремленно идти к победе, не отвлекаясь на помехи и невзирая на потери – тогда и победишь! У нас – всё по-суворовски!