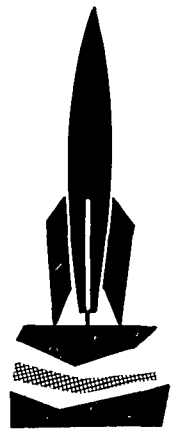


משחקי מלחמה — כלי הדרכה

סא"ל מאיר פעיל



פתח
דבר

הבה ונעסוק קצת במשחקי-מלחמה — לא כבאמצעי לבחון תכניות מבצעיות, אלא פשוט כבדרך-הדרכה, בה ניתן להקנות ידע למפקדים בכל הרמות.

כידוע, משחקי-המלחמה הוא תרגיל דו-צדדי, המתנהל על מפות, או על תבליט-שטח כלשהו בקנה-מידה מתקבל על הדעת, שניתן להכניסו לתוך חדר או לבנותו בתוכו. ככל תרגיל דו-צדדי כן גם משחקי-המלחמה אינו יכול לשמש כדרך-הדרכה בשלבי הלימוד הראשונים — אלא רק כדרך-הדרכה המתאימה לשלבי התרגיל והסיכום של הלימודים. זאת — בגלל העובדה שקשה מאוד לתכנן לקחים ברורים ומפורשים לתרגיל דו-צדדי...

בתרגיל הדו-צדדי מתבלטים רוב הלקחים תוך-כדי מהלכו, באופן "פרוע" ובהקשר ישיר לתכניות הקונקרטיות של הצדדים היריבים — תכניות, שקשה מאוד למתכנן התרגיל, ואף למנהל-התרגיל, לשלוט בהן שלטון מלא. לכן טוב נעשה אם נשתמש במשחקי-המלחמה ובתרגילים הדו-צדדיים, כאמור, רק שעה

שנגיע לשלבי לימוד מתקדמים — או כאשר נחפוץ רק לרענן את זכרונם וידיעותיהם של תלמידינו בנושאים שנלמדו כבר על ידם, והוטמעו בתוכם, בעבר. עכשו ישאל ודאי הקורא: למה לנו לעסוק במשחקי-מלחמה על מפות ותבליטים כשניתן לבצע תרגילים דו-צדדיים בשטח? אך במקום להשיב תשובה ישירה, אנסה לתאר בפניכם את שני הסוגים העיקריים של משחקי-המלחמה שאני ממליץ להשתמש בהם: משחקי-המלחמה לרמות נמוכות (מ"כים, מ"מים, מ"פים — ואף מג"דים). ומשחקי-המלחמה לרמות גבוהות (מג"דים, מח"טים ורמות גבוהות-יותר).



משחקי
מלחמה
לרמות
נמוכות

ובכן, הבה ונתחיל במשחקי-המלחמה הנועדים לרמות הנמוכות. את המשחק יש לנהל על שולחן-חול (או שולחן-בד, שולחן-גבס וכו'...), שייבנה לפי מרשם שיוכן, כמובן, מראש. את שולחן-החול רצוי לבנות בתוך חדר, אולם ניתן גם לבנותו מתחת לסככה. בשעת-הדחק אפשר אף לבנותו פשוט בחוץ. כדאי לזכור כי אם רוצה מנהל המשחק ששולחן-החול ישמש אותו במשך תקופה ממושכת, יכול הוא לבנות את התבליט מחול שהורטב בשמן שרוף (במקום מים). שמן זה, שניתן לקבלו בקלות מחיל-ההספקה של צה"ל, מתאדה באטיות רבה — וגורם לכך שתבליט-השולחן משתמר היטב במשך תקופה ארוכה.

את המשחק כדאי לנהל עם קבוצת-לימוד בת 25—30 חניכים (מ"כים או מ"מים, בהתאם לרמה המתורגלת). את קבוצת-הלימוד יש לחלק לקבוצות המשנה הבאות:

מפקדי הכוחות היריבים. לכל צד יתמנה הניד אחד בלבד. אם הבעיות תהיינה מורכבות, יכול מנהל המשחק לקבוע כי כל צד ייוצג על-ידי חולית חניכים. מכל מקום, יש לזכור כי לרמה של כיתה, מחלקה או פלוגה מספיק בהחלט הניד-מפקד אחד לכל צד;

חולית זמן ומרחב (3 הניכים). חוליה זו תשב על-ידי שולחן-החול, שסמוך למנהל המשחק. תפקידה — לחשב את מהירויות התנועה של הצדדים היריבים, בהתאם לתכניותיהם ובהתאם למצב הקרקע והנתונים האובייקטיביים ההגיוניים;

חולית סמנים (2—4 הניכים). חוליה זו חייבת לסמן את הכוונות על שולחן-החול בשביל הצדדים היריבים, בהתאם להתפתחות האירועים;

קהל צופים. כל יתר קבוצת-הלימוד תתמקם במקומות ישיבה כך שכל ההניכים יוכלו לחבוק בעיניהם את התבליט כולו ולעקוב אחר מהלך התרגיל בשלמותו.

מובן מאליו כי יש להכין את המשחק מראש. הכנה זו חייבת לכלול לפחות את המעשים הבאים: הכנת שולחן-החול וסבי-



סמלים שביצריים, אנשי מילוי
איים, מתכנסים בזמנם החופשי
כמועדון אגודתם ו"משחקים"
משחקי מלחמה.

ואין צורך להסתבך בעזרתם של מדריכים-עוזרים. הייתי מציע לנהל לפי שלבי-היסוד הבאים:

● תחילה יש לכנס את החניכים סביב שולחן-החול, להסיר ביר את השיטה בה ינוהל המשחק ולמנות את שני המפקדים היריבים, את חולית הזמן והמרחב ואת חולית הסמנים;

● מיד לאחר זאת יש להוציא את שני המפקדים היריבים אל מחוץ לחדר — ולהסביר ליתר החניכים את המשימות שהועדו לשני היריבים ואת מהלך-ההתפתחות הרצוי והאפשרי;

● לאחר הסברה זו יש להכניס לחדר את אחד המפקדים היריבים (נכנה אותו: "מפקד צד א"), להטיל עליו את המשימה בע"פ, לאפשר לו לשאול שאלות, להתיר לו לעיין ברצינות בשולחן-החול — ולשחררו אל מחוץ לחדר;

● אחר-כך מוזמנים לחדר את "מפקד צד ב", מטילים עליו בע"פ את המשימה, מאפשרים לו לעשות את כל המעשים שנעשו לפני כן על-ידי יריבו, "מפקד צד א". אחר-כך משחררים גם אותו אל מחוץ לחדר;

● סוף-סוף הגענו לשלב מתן הפקודות — ועתה מכניסים לחדר את "מפקד צד א" ומטילים עליו לתת פקודה בע"פ. אם יש זמן, ניתן לעשות חישובי-זמנים ראשוני בנוכחות "מפקד צד א" — ולסמן לו את פריסת כוחותיו בתחום הטקטי הראשון. אם חסר הזמן, אפשר לשחרר את המפקד המתורגל לאחר שנשטכנע מנהל המשחק כי פקודתו מובנת וברורה מעל לכל ספק;

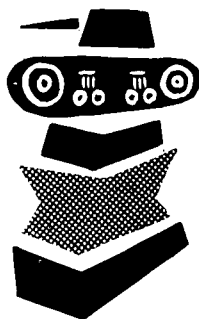
בתו (ספסלים, חדר, סימנים מוסכמים בשביל שני הצדדים היריבים וכו'). וקביעת משימות ברורות לשני הצדדים. אין כל הכרח להכין ערב המשחק חומר-בכתב ואין כל צורך לחלק דפים לאף חניך מבין החניכים. ברמה זו — של כיתה, מחלקה או פלוגה — נראה לי כי יש להטיל על הכוחות היריבים משימות המחייבות פעילות נידת במרחב. יש להזהר מלהטיל על צד אחד משימת הגנה נייחת, שתרתק אותו למקום מצומצם אחד ותמנע ממנו את התמרון במרחב. משימות אופיניות במשחק-מלחמה ברמה כזו הן (לדוגמה): משימת פשיטה או התקפה — כנגד משימת הבטחה בגזרה רחבה;

משימת התקדמות (ואף רדיפה) — כנגד משימת השהיה. משימת סריקה במרחב — כנגד משימת סיור ומודיעין; בהמשך לדוגמאות אלו ניתן, כמובן, להטיל על שני הצדדים היריבים לבצע את אותה המשימה, באותה הגזרה, אך מכיוונים נוגדים. לדוגמה:

משימת סריקה במרחב — כנגד משימת סריקה במרחב; משימת התקדמות ורדיפה — כנגד משימת התקדמות ורדיפה. יוזם המשחק ומנהלו חייב להגביל את גזרות-הפעולה של היריבים למסגרת שולחן-החול ולדאוג לכך שהם יופעלו מכיוונים נגדיים. הגזרות והכיוונים חייבים להוביל להתנגשות בין הכוחות היריבים, אחרת לא תושג מטרת המשחק. לא נותר לי אלא להסביר בקצרה איך לנהל את המשחק הלכה למעשה. המשחק ינוהל על-ידי מדריך אחד בלבד,

עומך יריב, הטורה כמיטב יכולתו לשבש ולקלקל את מעשיו של אותו חניך ולכפות עליו את רצונו... אולם חושבני כי שיטה זו של הדרכה תועלתה העיקרית לא תופק בבתי-הספר למפקדים. לדעתי, תביא היא הרבה יותר תועלת אם תופעל דוקא ביחידות הלוחמות עצמן — הן בשירות-הסדיר והן במילואים, חושבני שאנו טורחים מעט-מדי בנושא החשוב של טיפוח המפקדים הצעירים שלנו תוך כדי שירותם ביחידות. אין כל קושי לבנות שולחנות-חול כאלה בכל יחידה ולבצע מדי פעם בערבים משחקי-מלחמה ואולי אף כתחליף לבידור. נראה לי שניתן לעשות דבר זה אפילו ביחידות-המילואים שלנו ולרענן את ידיעו-תיהם הטקטיות של המפקדים הזוטרים, נאמר אחת לחודש בשעות הערב על-ידי כך שיוזמנו להשתתף במשחקי-מלחמה. אם נצליח להשקיף על ענין זה בקצת התלהבות ורוח טובה, נוכל אפילו להקים ביחידות-המילואים שלנו מעין „מועדונים למשחקי-מלחמה על שו"ח", שהחברות בהם תהיה זכות ולא חובה. אני מאמין שרעיון זה מענין עד כדי כך שיגשו להגשימו ולא יניחוהו ליהפך לרעיון שהועלה בדפי „מערכות" בלבד.

משחקי מלחמה לרמות גבוהות



עתה נוכל לטפל במשחקי-המלחמה הנועדים לרמות הגבוהות. משחקי מלחמה אלה דומים ביסודם למשחקי-המלחמה שתוארו קודם — אלא שיש להכניס בהם מספר שינויים חשובים. בבואנו לתרגל רמות גבוהות, עלינו לזכור כי החלטה מבי-ציעית חשובה כרוכה בדרך-כלל ב„שלב מחשב" בו משתף המפקד את קציני מטהו העיקריים על-ידי כך שהוא דורש מהם להגיש לו נתונים. מכאן נובע שאם אנו רוצים לקבל תכניות ענייניות מהמתורגלים, עלינו לדאוג לכך שכל צד מתורגל לא יהיה קצין אחד אלא קבוצת קצינים שיש לה מפקד. קבוצה זו עשויה למנות 3-4 חניכים שקבוצו באקראי על-ידי מדריך; אולם ניתן גם להשתמש במפקד קונקרטי ובמטהו האורגני שישמשו כצד מתורגל (לדוגמה: מטה של חטיבה — או אף של רמה גבוהה-יותר). אשתדל עכשו לתאר משחקי-מלחמה במתכונת הצנועה ביותר שהנה אפשרית:

- המשחק מתנהל כמובן על מפות;
- קבוצת-הלימוד — כדאי שתגיע ל-10-15 חניכים, שיתחלקו למפקדת צד א' (3-4 חניכים), מפקדת צד ב' (3-4 חניכים) וקבוצת שפיטה ובקרה. (קבוצה זו מורכבת מהולית בקרה של צד א', חולית בקרה של צד ב' ורשם ראשי).

● לאחר שחרורו של „מפקד צד א'" מכניסים את „מפקד צד ב'” ומצוים גם עליו לתת את פקודתו בע"פ. ושוב, לאחר שנתן פקודתו — משחררים את המתורגל;

● לאחר שניתנו שתי הפקודות מחשב מנהל-המשחק יחד עם „חולית הזמן והמרחב" את קצבי התנועה של הכוחות וקובע מה „המצב החדש" שנוצר לאחר זמן מסוים, לפי בחירתו. מצב-חדש זה יכול להיות בעל אחת מתכונות-היסוד הבאות:

- אפשר שעדיין לא הביא למגע כל שהוא בין הכוחות. אם המתורגלים הם מפקדים צעירים ובלתי-מנוסים, טוב לקבוע מצב כזה — כדי לאפשר להם לקנות קצת בטחון-עצמי לפני ההתנגשות המיועדת ולתת עוד פקודה או שתיים לפני המגע;
- הוא יכול להביא לידי מגע תצפית בין הכוחות היריבים. מגע תצפית זה יכול להיות הדדי; או שניתן לקבוע (לפי חישוב הזמנים ולפי פני-ההקרקע) כי רק צד אחד גילה את יריבו — בעוד שהוא עצמו לא נתגלה כלל;
- הוא יכול להביא לידי מגע אש בין הכוחות היריבים. מגע-האש עשוי להתרחש כאשר שני הצדדים נמצאים במצב טקטי שווה — או לפרוץ כשלאחד הצדדים ישנה עדיפות טקטית על משנהו.

● בהתאם לקביעת „המצב החדש" מסמנת חולית-הסימון את פריסת הכוחות היריבים על שולחן-החול כפי שהיה הדבר נראה ל„מפקד צד א'" בלבד. מיד אחר-כך מכניסים את „מפקד צד א'" לחדר ומנהל-המשחק מציג בפניו את המצב. המפקד המתורגל יתבקש לתת את פקודתו בנוכחות קהל החניכים. לאחר שיתן את פקודתו הוא ישוחרר ויעזוב את החדר;

● מיד לאחר זאת תסמן חולית הסימון את פריסת הכוחות היריבים על שולחן-החול, כפי שהיה הדבר נראה ל„מפקד צד ב'". גם „מפקד צד ב'” יתבקש להכנס לחדר ולתת את פקודתו לאחר שהמצב החדש יוצג בפניו. מובן, שגם הוא יוצא אחר-כך מן החדר;

● לאחר שניתנו הפקודות על-ידי שני הצדדים יסוכם שוב המצב-החדש (בהתאם לנוהל שהוסבר לעיל) — והמשחק ימשך עד להכרעה הסופית או עד שיסתיים המועד שהוקצה לו;

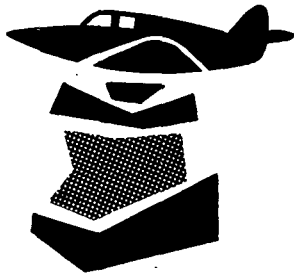
● בסיום השיעור יש לערוך סיכום בהשתתפות כל החניכים ובו יש לנתח את המהלכים העיקריים, ולהפיק את מלוא הלקחים הטקטיים שניתן למצותם מהמהלכים הנכונים ומשגיאותיהם של הצדדים המתורגלים. וזאת יש לזכור: קהל הצופים עשוי להפיק יותר לקחים מהמשחק מאשר שני הצדדים היריבים, שכן ראה הוא במורעניו את מהלכי שני הצדדים — ויכול להגיע למסקנות אובייקטיביות-יותר.

שיטה זו של משחקי-מלחמה על שולחן-חול, היא שיטה זולה, יעילה ומענינת מאוד בשביל מ"כים, מ"מים ומ"פים של ההילות המסתערים (ח"ר, חש"ג, ואף חה"ג). ניתן להשתמש בה בהצלחה רבה בפרקי-הלימוד המתקדמים בקורסים השונים למפקדים והיא תאפשר למפקדי הקורסים לבדוק עצמם, האם אמנם הביאו את חניכיהם לרמה הדרור-שה של חשיבה, החלטה ומתן-פקודה — כשמוכל כל חניך

חוליה מציתה אותו בפני הצד המתורגל שלה. פעולה זו של שתי חוליות הבקרה נעשית במקביל בחדרי המתורגלים. פתרון ל"מצב החדש". מובן מאליה שהצדדים המתורגלים חייבים עכשו לחשוב — ולהגיע לתכניות חדשות. התכניות החדשות מוצגות בזו אחר זו בפני קבוצת השפיטה והבקרה כולה. למען יוכלו כל החניכים השייכים לקבוצה זו להבין את שיקולי היסוד של הצדדים המתורגלים ואת כוונותיהם בניהול הקרב או המערכה. לאחר קבלת פתרון ה"מצב החדש" ותכניות מהמתורגלים חייבת קבוצת השפיטה והבקרה לקבוע "מצב חדש" נוסף — וכך מתנהל משחק המלחמה סביב ציר ה"מצבים החדשים", עד לסימומו.

בענין ניהול משחקי-מלחמה ברמה גבוהה, רצוני להצביע על מספר נקודות מעשיות: א. בדרך-כלל טוב לנהל את המשחק בתקופת-זמן רצופה במשך 2-3 ימים, ואז לסיימו. ב. כאמור ניתן לנהל את משחקי-המלחמה בקבוצות-לימוד אקראיות (10-15 חניכים) — אולם ניתן גם לנהלו כך שאת הצדדים המתורגלים יהיו מפקדים קונקרטיים על מטרותיהם האורגניים. אם מתנהל המשחק במסגרות של מפקדים ומטות אורגניים ניתן להפעיל את שלב-ההכנה — ואת שלב קביעת ה"מצב החדש" הראשון — עוד לפני שמכנסים את כל המשתתפים בתרגיל. במקרים כאלה יתחיל המשחק הרצוף למעשה בהצגת ה"מצב החדש" הראשון למתורגלים. פעולה זו מחייבת, כמובן, שקבוצת השפיטה והבקרה תאורגן מראש.

ככל שאפעיל את דמיוני, לא אוכל למצוא שיטה יותר זולה וקלה לרענן את ידיעותיהם של קצינים אג"מים ברמות בינוניות וגבוהות מאשר שיטת משחקי-המלחמה על מפות. הכנת נתונים למשחק כזה כרוכה בעבודה פחותה בהרבה מזו הדרושה להכנת תרגיל-טקטי-לא-גייסות הפשוט ביותר. אמת! קשה מאוד לשלוט בפתרונותיהם של המתורגלים ושבועתיים קשה להכתיב מראש לקחי-לימוד מובהקים ומוגדרים. לכן קל מאוד להכין את הנתונים מראש: יש רק לגזור גזרה ולקבוע משימות נוגדות — והרי הנתונים מוכנים למשחק... ולבסוף — אל-נא נשכח, למען השם, כי משחקי-המלחמה נועד בעיקר בשביל קצינים משכילים, למטרות רענון או בדיקת ידע — ולא למטרות של לימוד נושאים החדשים בשבילם לחלוטין.



107
117

הנסיון מוכיח כי מפיקי הלקח העיקריים ממשחקי-המלחמה, הן ברמות הגבוהות והן ברמות הנמוכות, הם קהל השופטים והבקרים — וקהל הצופים. רק הם לומדים להכיר ולהבין את התכניות ואת שיקולי-היסוד של שני הצדדים בשלמותם — ורק הם מתעמקים בשיקולים אלה ובהתפתחותם ההגיונית

● המשחק מתנהל בשלושה חדרים — אחד למפקדת צד א', אחד למפקדת צד ב' ואחד לקבוצת השפיטה והבקרה. בכל חדר נמצאות מערכות המפות הדרושות לתרגיל; ● בניגוד למשחקי-המלחמה של הרמות הנמוכות, ניתן במשחקי-המלחמה זה להטיל על הצדדים משימות מכל הסוגים — ובלבד שהגורות יחפפו ותכניות הצפויות תבאנה לידי התנגשויות;

● מאחר שברמה גבוהה עסקינן, מוטב לתת את סיפורי-המעשה הראשונים בכתב;

● שלב-הניהול העיקריים של משחקי-המלחמה לרמות גבוהות הם:

שלב ההכנה — בו נעשות הפעולות הבאות:

● המדריך מסביר את המשחק ומטרותיו לכל החניכים;

● כל קבוצת-המשנה עוסקות בהכנות טכניות (מפות ועזרים) באם יש צורך בכך;

● הצד המגן (אם יש צד כזה) לומד את המצב וקובע תכנית ראשונית. יש לזכור כי צד מגן יכול להגיע לתכנית על סמך הערכת קרקע ועל סמך ידיעה לא-מפורטת על כוחות האויב. לעומת זאת חייב התוקף לקבל — לצורך הערכת המצב שלו — תמונה הרבה יותר מדויקת על היערכות הכוח המגן. לכן יש לדרוש מהמגן את תכניתו תחילה — מתוך כוונה להעביר קטעים נכבדים מתוכה לידיעת התוקף;

● הצד המגן יציג את תכניתו בפני קבוצת השפיטה והבקרה כולה. (בדרך כלל רצוני לעשות פעולה זו בחדרו של המתורגל). הצגה זו חשובה למען ידעו כל השופטים והבקרים את התכנית, וכדי שייכינו את שיקולי המגן ואת כוונותיו בניהול הקרב;

● לאחר לימוד התכנית מחליטים השופטים והבקרים, באחריות המדריך, אילו ידיעות מתוך היערכות המגן יעבירו לידיעת הצד התוקף;

● לאחר זאת מעבירה חולית הבקרה של התוקף את הידיעות לצד-התוקף, בחדרו;

● הצד-התוקף שעסק עד כה רק בהערכת קרקע משלים עתה את תכניתו ומציג אותה לקבוצת השפיטה והבקרה כולה.

קביעת "מצב חדש". האירוע המרכזי בכל משחקי-המלחמה הוא ה"מצב החדש". ה"מצב החדש" הוא למעשה תוצאת ההתנגשות שהתרחשה בין שני הצדדים המתורגלים לאחר שתכניותיהם הועמדו זו מול זו. ה"מצב החדש" נקבע, כמובן, על-ידי קבוצת השפיטה והבקרה בהנהלת המדריך תוך דיון בחדרה. בנסותה לקבוע "מצב חדש" חייבת היא להתחשב בשני שיקולי-יסוד אלה:

א. יש להתחשב באופן הוגן וקונקרטי לתכניות המתורגלים כדי שה"מצב החדש" יהיה אמנם תוצאה מתכניותיהם — ולא "מצב חדש" ה"מצוץ מן האצבע"; ב. יש לדאוג לכך ששני הצדדים יועמדו מחדש בפני בעיות רציניות, שמא יאבד אחד הצדדים את ענינו בתרגיל.

ובכן, לאחר שקבוצת השפיטה והבקרה קיבלה את תכניות שני הצדדים מוטל עליה להחליט מהו ה"מצב החדש" שיועמד בפני המתורגלים. לאחר שהמדריך מסכם אותו מסמנות חוליות הבקרה את ה"מצב החדש" על מפות (או תשקיפים) וכל

תוך כדי מהלך-המשחק. רק הם מעמידים באופן אוביקטיבי את שתי התכניות זו מול זו כשהם מנסים לקבוע מי עדיף על מי — לאור שיקולי זירה, יחסי כוחות, זמן ומרחב... לא אחת נשאל ודאי את עצמנו בעתיד — האם לא הגיעה השעה שנקבע לעצמנו מדדים מדעיים יותר. (אולי — אף מתמטיים) שיסייעו לנו לקבוע בכל "מצב" ו"מצב" איזה צד עדיף על יריבו? האם לא כדאי להנהיג, למשל, "מפתחות" ליחסי כוחות בהם נקבע כי כוח עשוי להכריע את יריבו אם הוא יעלה עליו בעצמתו כך וכך פעמים? "מפתחות" ו"מדדים" כאלה עשויים לשמש כלים יעילים מאוד בניהול כל תרגיל על מפות, אולם הקשר ביניהם ובין המציאות בשדה-הקרב הוא מקרי בלבד. יחסי הכוחות אינם ענין להשואה חשבונית פשטנית בין שני צדדים יריבים אלא לניתוח מעמיק של יחסי-הכוחות הכמותיים והאיכותיים של כל החילות הלוחמים (חי"ר, שריון, הנדסה, ארטילריה, קשר, תחזוקה, אויריה ועוד...). איה איש-

הצבא שיקבל על עצמו את האחריות לקבוע נוסחה מתאימה ל"מפתח-הכרעה" בין-חילי? ואם נוסיף ל"חשבון" יחסי הכוחות גם את הגורם המכריע של איכות האדם — נמצא שלא נוכל כלל להפעיל בענין זה שום "מפתח" ואף לא "מדד". יש טעם רב לכך שאנו מכנים את שיטת החשיבה הצבאית בשם "הערכת מצב" — ולא "חשבון מצב". בעצם המושג "הערכה" מקופל הרעיון שניתוח גורמי הזירה, יחסי הכוחות, הזמן והמרחב כרוך בפעולת חשיבה, שיש בה עומק והקף החדר-רים הרבה מעבר לתחום האריתמטי. מי שעוסק בהקניית התורה הצבאית, טוב יעשה אם יבהיר לעצמו את האמת הזו, שמא יהפוך את הניכוי לסטטיסטיקאים. נוכל אף להסייג תכן ולומר, כי הטקטיקה והתורה-האופרטיבית כרוכות בחשיבה שיטתית ומעמיקה, שאינה מתבססת על מפתחות ומדדים אלא על לימוד רב, על הגיון ועל נסיון מעשי. על שלושה אלה בלבד יש לבנות את השיקולים לפיהם יוכרעו ה"מצבים החדשים" במשחקי-המלחמה.

בדאי עלינו

איש-מילואים בקורס קצינים

בכונתי להעלות ברשימה זו, אם כי רק „על קצה המזלג“, מלבטיהם, תקוותיהם ובעיותיהם של אנשי המילואים בקורס — או כפי שמכנים אותם — „הזקנים“. מהוים הם מספר לא גדול של אנשים בעלי רקע אישי שונה; אך לכולם משותפת העובדה שבאו מבית הם, ממשפחה וסביבה אורחית קרובה, השתחררו מעיסוקיהם האזרחיים הרגילים ועברו מעבר חד למסגרת צבאית סדירה של קורס קצינים. תפנית חדה זאת יצרה מספר בעיות אשר אשתדל להעלותן (ואשקף בזה לא רק את דעתי-אני), מתוך תקווה שהב-הרת הדברים תתרום לשיפור המצב. המעבר למסגרת צבאית, לאחר מספר שנות חיים אזרחיים מאז השחרור משירות-חובה, יוצר משבר קליטה והסתגלות אצל כל אדם; והושבני שהתגברנו על מעבר זה על אף שלא זכינו כלל ליחס מיוחד, ותוכיח המציאות

שבשטח השגרה הצבאית וקיום המשמעת לא פגרונו כלל, אלא להפך — השגנו את הרמה הכללית ואולי אף למעלה ממנה. הבעיה המרכזית, שהעכירה לעתים את האוירה וגרמה גם למספר התנגשויות עם המדריכים, היתה בעית היחס אלינו, על כל הכרוך בה. לא מדובר כאן על דרישה לזכויות-יתר בשבילנו או דברים אחרים החורגים מן הרגיל, אלא ביחס גמיש יותר והבנה מעמיקה יותר מצד המדריכים, בהתחשב עם הרקע האישי, הנסיון הצבאי, והגיל שלנו. נראה לנו שבמקרים רבים גרמו דוקא נחרי גים אלו ליחס עויין ומחמיר מצד מספר מדריכים, אשר התקשו למצוא את שביל הזהב במסכת יחסים זו. עם זאת יש להדגיש שבמשך הזמן חלה התקרבות מצד מרבית המדריכים ונעשה מצדם מאמץ להבין את בעיתנו ולהתיחס אליה

ברצינות הראויה; כל זאת, כמובן, תוך שמירה על כללי המשמעת המקובלים.

בעיה אחרת היא בעית היקלטותנו בכיתות ובחדרים, ומידת השפעתנו על חברינו הצעירים יותר ומנוסים פחות. בנקודה זאת ניתן לומר כי טוב עשו שפיצלו אותנו בין המחלקות וחילקו אותנו בין הכיתות. דבר זה יצר מגע רב יותר עם התניכים בשירות-סדיר והביא להבנת-יתר בינינו לבינם, ואפ-כי לא תמיד הזדהינו בדעותינו לגבי בעיות שונות שהש-קפתנו-אנו עליהן היתה מנקודת מבט נוגדת ונבעה מנסיבות-חיים עשיר יותר, הרי בדרך כלל אפשר לציין שהשפעת רובנו היתה חיובית, הן מבחינת הדוגמה האישית והן מבחינת העזרה בהתגברות על לבטים ומשברים אישיים בחיי יום יום.

לסיכום אפשר לומר שה"זקנים" נעשו צעירים בכמה שנים. דם חדש הזורם לעורקינו, דבר אשר ללא כל ספק יתן אותותיו כשנשוב לחיים האזרחיים. בשטח התיאורטי והמעשי הוספנו ידע והרחבנו אופקים; ועם כל בני-קורתנו, השתדלנו להפיק את מירב הלקחים, כדי שנוכל לתרגםם לשפת המעשה בשבוננו ליחידות המילואים בתפקידנו החדש.

יגאל