

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»**

ПРИНЯТО

На педагогическом  
совете

Протокол №1 от «27» августа 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО «Информационно-  
методический центр» г. Вологды

 / М. Н. Федотова/

Приказ № 01-15/65 от 27 августа 2018г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Страницы военной истории»**

**Направление: социально-педагогическое**

**Возраст обучающихся: 10 – 13 лет**

**Срок реализации: 1 год**

Составитель:

Катканов Михаил Сергеевич,

педагог дополнительного образования

**ВОЛОГДА**

**2018**

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	1
2. Учебный план .....	10
3. Содержание программы.....	12
4. Формы аттестации и оценочные материалы .....	15
5. Организационно-педагогические условия .....	17
6. Список используемой литературы .....	43

# 1. Пояснительная записка

## 1.1 Программа разработана в соответствии:

- с ФЗ «Об образовании в РФ» № 273 - ФЗ от 29.12.2012г, Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам № 1008 от 29.08.2013г.

- с законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ (с дополнением и изменениями);

- с Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4.09.2014г. №1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

- с Распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.05.2015 г. №729-р «План мероприятий на 2015-2022 года по реализации Концепции развития дополнительного образования детей»;

- с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, - М, 2015;

- Уставом учреждения;

- Лицензией.

## 1.2. Ценностные ориентиры содержания курса:

Формирование интереса к военной истории Родины является одним из краеугольных камней патриотического воспитания. Деятельность в этом направлении способствует пробуждению интереса обучающихся к исследовательской и проектной работе, формированию чувств патриотизма и гражданственности.

**Актуальность.** Одним из самых эффективных методов популяризации военной истории является организация творческих объединений, посвящённых военно-исторической реконструкции, поисковому движению, историко-техническому моделированию, военным играм.

Ознакомление с практикой поискового движения содействует пробуждению интереса к истории Великой Отечественной войны, активизирует исследовательскую и творческую работу, (посредством сбора реликвий, оформления экспозиций, работы с Книгами Памяти).

Реконструкция содействует укреплению исторических знаний, формирует навыки работы с источниками, активизирует творческие способности в проектной работе, формирует трудовые навыки (через сбор материалов для воссоздания костюма и доспеха, непосредственной работе по их воссозданию, ведение экскурсий).

Моделирование позволяет с максимальной достоверностью воспроизводить культурные объекты, здания и сооружения, технику и вооружение конкретного исторического периода. Это способствует популяризации не только исторических, но и технических знаний (через формирование навыков изготовления, сборки, окраски моделей).

Военные игры различной направленности повышают уровень мотивации при изучении исторического материала, что позволяет обучающимся с большей эффективностью усваивать курс истории в общеобразовательных учреждениях. Игры позволяют реконструировать целые исторические события, и через личное участие формировать собственное отношение к ним.

**Новизна программы** состоит в комплексном подходе к развитию подрастающего поколения в духе патриотизма и уважения к Отечественной истории. А это, свою очередь, формирует высокую моральную мотивацию будущих призывников к службе в Вооружённых силах.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, что она способствует развитию познавательных интересов, коммуникативных и творческих способностей обучающихся.

### **1.3 Цели и задачи программы:**

Она предназначена для детей младшего и среднего школьного возраста (от 10 до 13 лет) и рассчитана на 1 учебный год - 34 недели. Проводится 2 занятия в неделю по 45 минут. Всего занятий - 68. Наполняемость каждой группы 7-15 человек.

**Цель программы** - развитие гражданских, интеллектуальных и духовных качеств юного гражданина России.

## **Задачи программы:**

### Обучающие задачи:

- формировать представление о таких понятиях как, исторический источник, историческая достоверность;
- формировать целостное видение отечественной и мировой военной истории как единого процесса, знание его ключевых событий;
- создавать условия для овладения основами конструирования, моделирования;
- формировать умение ориентироваться в технике чтения схем, чертежей и составлять их;

### Развивающие задачи:

- совершенствовать логическое, творческое и пространственное мышление, произвольное внимание, память;
- способствовать развитию творческой активности;
- содействовать расширению кругозора и развитию представлений об окружающем мире;
- развивать устную и письменную речь, умение ясно и грамотно излагать свои мысли;

### Воспитательные задачи:

- воспитывать организационно-волевые качества личности: терпение, волю, самоконтроль;
- создать условия для развития навыков межличностного общения и коллективного творчества;
- воспитывать патриотические и гражданские качества личности, уважение к историческому наследию и культуре.

## **1.4 Основные формы, приемы и методы работы с учащимися:**

### А) Формы:

- Беседа
- Познавательная игра
- Задание по образцу (с использованием инструкции)
- Творческое моделирование
- Проект

## Б) Методы:

- объяснительно-иллюстративный метод (лекция, рассказ, работа с литературой и т.п.);
- репродуктивный метод;
- метод проблемного изложения;
- частично-поисковый (или эвристический) метод;
- исследовательский метод.
- метод проектов;
- метод обучения в сотрудничестве;
- метод взаимообучения.

### **1.5 Принципы обучения.**

- **Научность.** Этот принцип предопределяет сообщение обучающимся только достоверных, проверенных практикой сведений.

- **Доступность.** Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития учащихся в данный период, благодаря чему знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.

- **Связь теории с практикой.** Обязывает вести обучение так, чтобы обучаемые могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

- **Воспитательный характер обучения.** Процесс обучения является воспитывающим: ученик не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и воспитывает в себе уважительное отношение к славным страницам военной истории Отечества, патриотизм и гражданственность.

- **Сознательность и активность обучения.** В процессе обучения все действия, которые отрабатывает ученик, должны быть обоснованы. Нужно учить, обучаемых, критически осмысливать, и оценивать факты, делая выводы, разрешать все сомнения с тем, чтобы процесс усвоения и наработки необходимых навыков происходили сознательно, с полной убежденностью в правильности обучения. Активность в обучении предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой и работой педагога.

- Наглядность. Объяснение техники сборки робототехнических средств на конкретных изделиях и программных продукта. Для наглядности применяются существующие видео материалы, а так же материалы своего изготовления.

- Систематичность и последовательность. Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Как правило, этот принцип предусматривает изучение предмета от простого к сложному, от частного к общему.

- Прочность закрепления знаний, умений и навыков. Качество обучения зависит от того, насколько прочно закрепляются знания, умения и навыки учащихся. Не прочные знания и навыки обычно являются причинами неуверенности и ошибок. Поэтому закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.

- Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей детей (уравновешенный, неуравновешенный, с хорошей памятью или не очень, с устойчивым вниманием или рассеянный, с хорошей или замедленной реакцией, и т.д.) и опираясь на сильные стороны ребенка, доводит его подготовленность до уровня общих требований.

## **1.6 Планируемые результаты освоения курса.**

А) Обучаемые должны знать:

- знание ключевых событий отечественной и мировой военной истории;
- знание техники безопасности и особенностей поисковой деятельности;
- знание основных принципов сборки макетов и моделей;
- умение работать по предложенным инструкциям;
- умение художественно оформить готовое изделие;
- владение техникой безопасности при работе с режущими инструментами и красителями на химической основе;

Б) Обучаемые должны уметь:

- уметь работать по предложенным инструкциям;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном;

- корректировать свою деятельность в случае необходимости;
- уметь оценить свою работу и работу одноклассников.
- уметь работать над проектом в паре и в команде, эффективно распределять обязанности;
- уметь представить сконструированную модель;
- уметь аргументировать свою точку зрения.
- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

**Материально-техническое обеспечение программы:** методические пособия, журналы, посвящённые масштабному моделированию, картон, набор инструментов и красок, наборы моделей для сборки, компьютер.

## 2. Учебно - тематическое планирование.

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Военная история и поисковое движение	2	2		
2.	Историческая реконструкция	2	2		
3.	Военно-исторические игры	4		4	
4.	Историко-техническое масштабное моделирование	27	6	21	Промежуточная аттестация: тест
5.	Историко-техническое масштабное моделирование	33	6	27	Итоговая аттестация: защита проекта

Курс рассчитан на 68 учебных часов.

Регулярность занятий - 2 раза в неделю.

Продолжительность одного занятия - 45 минут.

### Учебно - тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1. «Поисковое движение в нашей стране»</b>					
1	Книга Памяти и военные реликвии	1	1		
2	Опасности для начинающего «поисковика»	1	1		
<b>Раздел 2. «Историческая реконструкция»</b>					
3	Виды исторической реконструкции	1	1		
4	Средневековый доспех и его элементы	1	1		
<b>Раздел 3. Военно-исторические игры</b>					
5-8	«Штурм»: авторская разработка М.С. Катканова	4		4	
<b>Раздел 4. «Историко-техническое масштабное моделирование»</b>					
9	Вводное занятие: «масштабное	1	1		

	моделирование»				
10	Инструменты моделиста: техника безопасности	1	0,5	0,5	
11	Моделист - художник: техника безопасности	1	0.5	0.5	
12	Материалы моделиста: техника безопасности	1	0.5	0.5	
13	Источники, инструкции, схемы	1	1		
14 15	Простейшая модель: планер из картона	2		2	
16	Простейшая модель - парашют	1		1	
17 22	Обработка и склеивание деталей на примере сборной модели	6	1	5	
23 28	Обработка и склеивание деталей на примере фигурки человека	6	1	5	
29	Урок окраски кистью	1	0.5	0.5	
30	Урок окраски аэрографом	1		1	
31 35	Практика окраски моделей и фигурок	5		5	Промежуточная аттестация: тест
36	Теория композиции	1	1		
37 43	«Моя первая диорама»	7	1	6	
44	Историческое обоснование проекта	1	1		
45	Техническое обоснование проекта	1	1		
46 66	Изготовление проектной диорамы	21		21	
67 68	Защита проекта	2	2		Защита проекта «Моя диорама» (Приложение 2)
Итого: 68 ч					

### **3. Содержание учебного плана.**

#### **Раздел 1 «Военная история и поисковое движение»**

Занятие 1. Теория: ключевые события Мировой и Российской военной истории, понятие о военной истории, военной археологии и поисковом движении. Практика: ознакомление с графическими материалами и таблицами дат. Форма текущего контроля: фронтальный опрос по материалам занятия.

Занятие 2. Теория: деятельность «поисковиков» на территории Вологодской области, Книга Памяти Вологодской области, техника безопасности «поисковика» и туриста при нахождении в местах прошедших боёв, поисковые объединения Вологодской области, условия вступления в указанные организации. Практика: ознакомление с реликвиями периода ВОВ (на примере экспозиции). Форма текущего контроля: устный фронтальный опрос по правилам техники безопасности.

#### **Раздел 2 «Историческая реконструкция».**

Занятие 3. Теория: понятие «историческая реконструкция», виды реконструкций (костюм, оружие, доспех, здания). Практика: ознакомление с графическими материалами по теме «реконструкция». Форма текущего контроля: беседа с элементами опроса на тему «применение реконструкций в музейной работе».

Занятие 4. Теория: снаряжение средневекового воина, виды доспеха и оружия, теория изготовления на примере деятельности объединений реконструкторов. Практика: ознакомление с элементами снаряжения (на примере экспозиции). Форма промежуточного контроля: тест «Моя история» (Приложение 1)

#### **Раздел 3 «Военно-исторические игры»**

Занятия 5-8. Теория: история военных игр на примере шахмат, понятие о стратегии и тактике. Ознакомление с авторской разработкой М.С. Катканова игровой системой «Штурм», («Штурм - Древность», «Штурм - Новое Время», «Штурм - Мировая Война» - Приложения 4,5,6). Практика: игра по указанным в приложениях правилам. Форма текущего контроля: беседа с элементами опроса.

#### **Раздел 4. «Историко-техническое масштабное моделирование»**

Занятие 9. Теория: понятия: «деталь», «механизм», «макет», «модель», ознакомление с видами моделей. Форма текущего контроля: устный опрос на знание терминов.

Занятие 10. Теория: ознакомление с инструментами: напильник, надфиль, резак, цанговый нож, ТБ, Практика: проба работы инструментами. Форма текущего контроля: выполнение задания на обработку надфилем полистироловой поверхности без шероховатостей.

Занятие 11. Теория: ознакомление с видами красок, клея, инструментами - кисть, аэрограф. Практика: работа акриловыми и нитро красками, гуашью, акварелью, карандашами на полистироловой и картонной поверхностях. Форма текущего контроля: устный опрос на знание видов химических красителей.

Занятие 12. Теория: ознакомление с видами материалов: эпоксидная шпатлевка, скульптурный пластилин, картон, бумага. Практика: изготовление детали из эпоксидной шпатлёвки, проба обработки полученной детали с помощью цангового ножа и надфиля. Форма текущего контроля: проверка качества обработки детали, проверка на отсутствие неровностей.

Занятие 13. Теория: правила моделирования исторических объектов по материалам источников, чтение схем, чертежей, трёхмерный рисунок. Форма текущего контроля: устный опрос по указанным выше терминам.

Занятия 14-15. Теория: Строение простейшего планера. Практика: Изготовление схематичной модели комнатного планера, его запуск. Форма текущего контроля: контроль качества изделия по результатам запуска.

Занятие 16 Теория: Сема простейшего парашюта. Практика: Изготовление схематичной модели комнатного парашюта: его запуск.

Занятия 17-22. Теория: краткая характеристика процесса сборки модели. Практика: изготовление масштабной сборной модели в масштабах 1:35, 1:72 по выбору: танк, самолёт, корабль. Форма текущего контроля: защита проекта «моя первая модель».

Занятия 23-28. Теория: характеристика особенностей военной униформы, особенности цветопередачи в зависимости от масштаба. Практика: изготовление фигурок

солдат в масштабе 1:35. Для образца берутся фигурки солдат периода ВОВ. Форма текущего контроля: защита проекта «моя миниатюра»

Занятие 29. Теория: объяснение техник «Сухая кисть», «влажная кисть», работы тонкой кистью. Форма текущего контроля: устный опрос.

Занятие 30. Теория: объяснение принципов работы аэрографа. Практика: работа аэрографом на образцовой модели, регулировка сопла с помощью иглы. Форма текущего контроля: выполнение практической работы по окраске поверхности аэрографом.

Занятия 31-35. Теория: объяснение общих принципов работы с различными видами моделей. Практика: окраска собственной модели (по выбору). Форма текущего контроля: защита проекта «моя первая окрашенная модель»

Занятие 36. Теория: понятие о перспективе, «перегруженности объектами», «движение слева и справа» рациональное распределение объектов на диорамах. Форма текущего контроля: устный опрос.

Занятия 37-43. Теория: особенности изготовления диорам военной тематики. Практика: разработка на основе исторических источников и изготовление диорамы по своему выбору. Форма текущего контроля: защита проекта «моя первая диорама»

Занятие 44. Теория: понятие исторического обоснования на примерах качественно выполненных работ, работа с исторической литературой, поиск фотоматериалов, необходимых для реконструкции на диораме. Практика: поиск творческой идеи для диорамы. Форма текущего контроля: устный доклад о проделанной работе.

Занятие 45. Теория: планирование и учёт материалов при проектировании диорам. Практика: подготовка материалов, наборов с масштабными моделями, подсчёт количества используемых ресурсов, планирование индивидуальной работы и работы в команде. Форма текущего контроля: устный доклад о проделанной работе.

Занятия 46-66. Теория: краткая характеристика примеров успешных работ. Практика: изготовление диорамы в соответствии с историческим и техническим обоснованием. Форма текущего контроля: соответствие хода работ технике безопасности.

Занятия 67-68. Практика: защита конкурсных проектов диорам перед комиссией, состоящей из моделлистов, специалистов по истории, педагогов дополнительного образования. Форма итоговой аттестации: соответствие проектов критериям оценки, выбор лучшего проекта.

## 4. Формы аттестации и оценочные материалы

### Приложение 1.

#### Тест «Моя История»

(форма промежуточной аттестации)

Верные ответы выделены жирным цветом. По результатам теста ставится «зачёт» (если верно 5-8 ответов) либо «незачёт» (если верны 1-3 ответа).

Вопрос 1. Какие битвы являются самыми знаменитыми в истории Средневековой Руси?

А) Куликовская битва Б) Битва при Лигнице В) **Битва при Грюнвальде** Г) Битва на Чудском Озере;

Вопрос 2. Что не могло входить в снаряжение конного воина?

А) Топор Б) Меч В) Копьё Г) Шлем Д) **Двуручный меч** Е) Щит  
Вопрос 3. Цвет средневековой надоспешной накидки «котты» зависел от:

А) Цветов флага страны Б) **Цветов герба рыцаря** В) Цветов, определённых церковью.

Вопрос 4. Важнейшая военная реформа Ивана Четвёртого:

А) **Введение стрелецких войск** Б) Введение опричных войск В) Введение поместной конницы.

Вопрос 5. Важнейшая военная реформа Петра Великого:

А) Создание артиллерии Б) Введение «воинского артикула» В) **Создание регулярной армии**

Вопрос 6. Район Вологодской области, где ведут деятельность поисковики А)

**Вытегорский район** Б) Кичменгско-городецкий район в) Великоустюгский район. Вопрос

7. Советский солдатский штык периода ВОВ:

А) **Четырёхгранный** Б) Штык-нож в) Трёхгранный.

Вопрос 8. Трудность определения имён погибших солдат связана с:

А) Плохой сохранностью военных документов Б) малым количеством «посмертных медальонов» В) **отсутствием солдатских жетонов в РККА;**

## Приложение 2.

### *Критерии оценки проекта «Моя диорама»*

Проект является формой итоговой аттестации.

Оценка выносится комиссией в составе 3-х человек: методиста ИМЦ, специалиста в области масштабного моделирования, представителя вооружённых сил (находящегося на действительной службе, либо в запасе).

«Зачёт» ставится в случае, если комиссия отметила соответствие работы не менее, чем четырём критериям качества.

«Незачёт» ставится, если работа не соответствует более чем двум критериям качества.

#### **Критерии качества:**

1. Надлежащее качество изготовления: полнота детализовки, аккуратность сборки и высокая степень самостоятельной доработки;
2. Соответствие геометрической формы модели представленной документации (визуально);
3. Высокое качество окраски, соответствие цвета прилагаемой документации;
4. Содержательность сюжетного замысла диорамы.
5. Целостность и оригинальность композиции;
6. Историческая достоверность;

## 5. Организационно-педагогические условия.

### 5.1 Календарный учебный график

1 группа - пн, пт (1 смена 10.00 - 10.45)

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сен	14	10.00 - 10.45	Презентация вида деятельности	1	Книга Памяти и военные реликвии	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
2	Сен	17	10.00 - 10.45	Презентация вида деятельности	1	Опасности для начинающего «поисковика»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
3	Сен	21	10.00 - 10.45	Презентация вида деятельности	1	Виды исторической реконструкции	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
4	Сен	24	10.00 - 10.45	Презентация вида деятельности	1	Средневековый доспех и его элементы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
5-8	Сен Окт	28,1,5,8	10.00 - 10.45	Обучающая игра	4	Штурм»: авторская разработка М.С. Катканова	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
9	Окт	12	10.00 - 10.45	Презентация вида деятельности	1	Вводное занятие: «масштабное моделирование»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
10	Окт	15	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Инструменты моделиста: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
11	Окт	19	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Моделист - художник: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
12	Окт	22	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Материалы моделиста: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
13	Окт	26	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Источники, инструкции, схемы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
14 15	Окт Ноя	29,2	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	2	Простейшая модель: планер из картона	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
16	Ноя	5	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Простейшая модель - парашют	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
17 22	Ноя	9,12,16,19,23,26	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	6	Обработка и склеивание деталей на примере сборной модели	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
23 28	Ноя Дек	30,3,7,10,14,17	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	6	Обработка и склеивание деталей на примере фигурки человека	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
29	Дек	21	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Урок окраски кистью	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
30	Дек	24	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Урок окраски аэрографом	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
31 35	Дек Янв	28,11,14,18,21	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	5	Практика окраски моделей и фигурок	МБУ ДО ИМЦ	Промежуточная аттестация
36	Янв	25	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	1	Теория композиции	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль

37 43	Янв Фев	28,1,4,8,11,15, 18	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	7	«Моя первая диорама»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
44	Фев	25	10.00 - 10.45	Защита проекта	1	Историческое обоснование проекта	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
45	Мар	1	10.00 - 10.45	Защита проекта	1	Техническое обоснование проекта	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
46 66	Мар Апр Май	4, 11,15 18,22,25,29 1,5,8,12, 15,19,22,26,29 6,13,17,20,24	10.00 - 10.45	Лабораторно практическое занятие	20	Изготовление проектной диорамы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
67 68	Май	27,31	10.00 - 10.45	Защита проекта	2	Защита проекта	МБУ ДО ИМЦ	Итоговая аттестация

*2 группа - ср, пт (2 смена 16.30 - 17.15)*

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сен	14	16.30 - 17.15	Презентация вида деятельности	1	Книга Памяти и военные реликвии	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
2	Сен	19	16.30 - 17.15	Презентация вида деятельности	1	Опасности для начинающего «поисковика»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
3	Сен	21	16.30 - 17.15	Презентация вида деятельности	1	Виды исторической реконструкции	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
4	Сен	26	16.30 - 17.15	Презентация вида деятельности	1	Средневековый доспех и его элементы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
5-8	Сен О кт	28,3,5,17	16.30 - 17.15	Обучающая игра	4	«Штурм»: авторская разработка М.С. Катканова	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
9	Окт	19	16.30 - 17.15	Презентация вида деятельности	1	Вводное занятие: «масштабное моделирование»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
10	Окт	24	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Инструменты моделиста: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
11	Окт	26	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Моделист - художник: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
12	Окт	31	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Материалы моделиста: техника безопасности	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
13	Ноя	2	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Источники, инструкции, схемы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
14 15	Ноя	7,9	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	2	Простейшая модель: планер из картона	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
16	Ноя	14	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Простейшая модель - парашют	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
17 22	Ноя Дек	16,21, 23,28,30,5	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	6	Обработка и склеивание деталей на примере сборной модели	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль

23 28	Дек	7,12,14,19, 21,26	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	6	Обработка и склеивание деталей на примере фигурки человека	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
29	Дек	28	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Урок окраски кистью	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
30	Янв	9	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Урок окраски аэрографом	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
31 35	Янв	11,16, 18,23,25	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	5	Практика окраски моделей и фигурок	МБУ ДО ИМЦ	Промежуто чная аттестация
36	Янв	30	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	1	Теория композиции	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
37 43	Фев	1,6,8,13,15, 20,22	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	7	«Моя первая диорама»	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
44	Фев	27	16.30 - 17.15	Защита проекта	1	Историческое обоснование проекта	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
45	Мар	1	16.30 - 17.15	Защита проекта	1	Техническое обоснование проекта	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
46 66	Мар Апр Май	6,13,15,20, 22,27,29, 3,5,10,12,17 ,19,24,26,3, 8,15, 17,22,24	16.30 - 17.15	Лабораторно практическое занятие	20	Изготовление проектной диорамы	МБУ ДО ИМЦ	Текущий контроль
67 68	Май	29,31	16.30 - 17.15	Защита проекта	2	Защита проекта	МБУ ДО ИМЦ	Итоговая аттестация

## 5.2 Учебно-методические материалы

### Приложение 3.

#### Рекомендации и правила для проведения настольной обучающей игры «ШТУРМ»

##### «Курс молодого бойца» (рекомендации для учащихся)

«Как мы сформируем свой отряд?»

Для начала нужно приобрести солдатиков в масштабе 1:72 (на коробке должны быть написаны эти цифры).

Солдатики могут выпускаться разными фирмами, быть окрашенными или нет, иметь подставки разного размера. Это может создать трудности, потому, в нашей игре приняты квадратные подставки стандартного размера 1,2 сантиметра на 1,2 сантиметра. Солдатиков можно окрасить акриловыми красками самостоятельно с помощью кисти.

Всё, что мы должны сделать, это нарезать картонные подставки, приклеить к ним солдатиков и окрасить их. Будет интереснее, если окраску

сделать качественно, соответствуя цветам реальной исторической формы. Форма красноармейцев обычно красится в защитный цвет, форма немцев красится в серо-зелёный цвет, форма западных союзников красится в оливковый цвет.

Затем, когда фигурки покрашены, мы выберем среди них командира. Часто офицеры отличаются от рядовых солдат головным убором - фуражкой.

Чтобы игра была интереснее, мы придумаем командиру имя, заполним карточку с его фотографией и званием. Тогда командир станет называться «игровой персонаж». Если это сделано, то командир может получать награды от мастеров игры.

Командира нужно правильно обозначить. Командир отряда до 15 солдат будет иметь звание «Сержант». На подставке рисуется обозначение - галочка V. Отряд в этом случае будет называться «пехотное отделение».

Если отряд состоит из двух-трёх отделений, то он будет называться «взвод». А командир будет иметь звание «лейтенант» и обозначаться двумя галочками.

Если отряд состоит из двух-трёх взводов, то он будет называться «рота», а командир получит звание «капитан» и будет обозначен тремя галочками.

Обычно в роте капитану подчиняются два-три лейтенанта и от четырёх до девяти сержантов.

Но в отделениях есть ещё командиры, о которых сказано ещё не было, их называют «младшими». Это помощники сержантов, в разных армиях они называются по-разному. Они обозначаются не галочками, а звёздочками или крестами, как мы захотим. В игре младшие командиры могут отдавать приказы, как и другие, но не могут стать «игровыми персонажами».

Теперь у нас есть командиры, это как бы «скелет» нашей роты. Мы можем сформировать подразделения, опираясь на этот «скелет». Начнём с капитана. В бою он непосредственно не участвует, он слишком ценен, зато для руководства отрядами у него есть свой штаб. Штабное отделение может состоять из различных бойцов. Будет разумно придать штабу радиста, тогда командир сможет вызывать авиацию и корректировать огонь артиллерии. Обычно штаб находится в тылу, вдали от опасности, потому ему можно придать редких и ценных для всей роты специалистов: медика, сапёра, бойца с гранатомётом или снайпера. Этих бойцов капитан может направлять на угрожаемые участки во время боя.

Мы уже столкнулись с упоминанием «Специалистов». Что это значит? В бою каждый солдат имеет оружие и снаряжение. Это разные вещи. К примеру, солдат является сапёром, это значит что у него снаряжение: миноискатель и ножницы для колючей проволоки. А как же он атакует противника? Ему можно дать ещё пистолет или винтовку, как и любое другое оружие.

Солдат может иметь оружие, но не иметь снаряжения или наоборот. Главное, что он не может выйти в бой с пустыми руками. А игрок должен нарисовать на подставке значки всего, что есть у солдата.

ВТ - винтовка; **1111** - пистолет - пулемёт, РП - ручной пулемёт, СП - станковый пулемёт; СН - снайперская винтовка; О - огнемёт; В - водитель; ПР - противотанковое ружьё; ПГ - противотанковый гранатомёт; ЛМ - лёгкий миномёт; ТМ - тяжёлый миномёт; П - пистолет; Р - радист; С - сапёр; М - медик; МК - младший командир; СЕР - сержант; ЛЕЙ - лейтенант; КАП - капитан;

Мы можем вооружить одного солдата даже несколькими видами оружия и снаряжения. Но нужно помнить, что всё имеет свою цену. В игре принято название своеобразных игровых «денег» - «командные очки». Вся рота должна быть укомплектована на 100 очков. Потому, нужно самим решить что лучше - маленький, но отлично вооружённый отряд или большой, но слабо вооруженный. Обычно каждый ищет «золотую середину».

Штабное отделение у нас есть, теперь сформируем роту целиком. Лейтенанты получают под командование по два отделения. Ещё в роте у нас есть артиллерийская батарея и танковое отделение. К этому всему потом может добавиться авиаподдержка, сапёрное снаряжение, комплект дымовых боеприпасов и особые характеристики техники.

Как мы введём технику в свой отряд?

Техника приобретает на «командные очки» так же, как и любое оружие. Чтобы посчитать стоимость используется таблица классов. Что такое классы? Всё очень просто. Понятно, что в жизни автомобиль стоит дешевле, чем танк, а защищённость имеет меньшую. В реальном бою самые защищённые машины - те, у кого толще броня. Легко найти сведения о толщине брони любого танка или бронемашин. Так мы получаем показатель «Броня». Пример: У танка Т-34-76 лобовая броня (лоб корпуса, верх) равна 45 миллиметрам. Воспользуемся таблицей:

Получается что 45 миллиметров это броня класса 3. По такой же схеме вычислим класс орудия. В реальности калибр пушки Т-34-76 равнялся 76 миллиметрам. Так мы получим класс танковой пушки 4. Ещё на танке стоит пулемёт в корпусе. Это ещё одно орудие класса 1. На танке пулемёт стоит 1 очко.

Теперь суммируем стоимость танка Т-34-76 с помощью таблицы стоимости (см. выше). 10 очков броня, 10 очков пушка, 1 очко пулемёт. Итого: 21 очко. Достаточно недорого для комплектования роты, можно смело позволить себе создать танковое отделение из двух машин. На танке, как и на любой единице техники, может стоять любое оружие. Но оно же может быть установлено и просто на лафет. К примеру - пушки и гаубицы с пехотным расчётом.

Если мы покупаем такое артиллерийское орудие, то показатель «Броня» не высчитывается. В бою такие орудия имеют бесплатно характеристику «броня класса 1»

Особый случай, это гаубицы. Гаубица - это орудие, которое может стрелять по наклонной траектории (снаряд перелетает через препятствия). Обычно для гаубиц разрабатывают осколочно-фугасные снаряды для действий против пехоты. С техникой в основном борются пушки, а не гаубицы (пушки стреляют по прямой наводке). Это не значит, что гаубица не может уничтожить танк, но для этого требуется больший её калибр.

В реальной истории начала Великой Отечественной войны немецкий 75-мм гаубичный снаряд танка PZ-4 не пробивал броню Т-34-76 или пробивал её только после нескольких попаданий. В то же время 76-мм пушка Т-34 с лёгкостью пробивала броню немецкого танка. Так и проявляется неравенство характеристик пушки и гаубицы.

Гаубицы бывают и сверхмощные. В этом случае даже фугасный снаряд может уничтожить даже хорошо бронированную цель. К примеру, 122 миллиметровый снаряд гаубицы танка КВ-2 мог просто снести башню даже средним немецким танкам начала войны. Такие гаубицы считаются тяжёлыми. Они соединяют в себе сразу две характеристики - пушек класса 6 и гаубиц. И, соответственно, стоят очень дорого. К примеру, стоимость в командных очках танка ИС-2 равна 48 очкам.

В боевой обстановке пушки обычно стоят на переднем краю обороны и ведут непосредственный огонь по врагу, а гаубицы и миномёты стоят в тылу и ведут огонь по наклонной траектории по корректировке. Впрочем, если враг прорвался в тыл, гаубицы и миномёты могут открыть огонь прямой наводкой.

Итак, в нашей роте уже есть пехотный взвод, отделение морской пехоты, артиллерийская батарея, штаб. Теперь можно начинать игру».

**Настольная тактическая игровая система «ШТУРМ»**  
**Редакция правил: «Мировая война» (1900-2000гг)**  
**Версия v.16.1**  
**(материал для преподавателя)**

**ВВЕДЕНИЕ**

- В игре используются модели пехотинцев и техники в масштабе 1:72;
- Игра моделирует боевые действия на уровне взвода-роты (30 - 100 пехотинцев);
- Разработчиком игры является Михаил Сергеевич Катканов([mkatkanov@yandex.ru](mailto:mkatkanov@yandex.ru));

**СОДЕРЖАНИЕ ПРАВИЛ:**

1. ТЕРМИНЫ
2. КОМПЛЕКТАЦИЯ АРМИИ
3. ПОДГОТОВКА ИГРЫ
4. ВЕДЕНИЕ ИГРЫ
5. ВООРУЖЕНИЕ И ТЕХНИКА

**I. ТЕРМИНЫ**

- **«Командные очки» К.О.** - сумма, на которую приобретаются боевые единицы;
- **«Боевая единица» БЕ** - пехотинец, любая техника;
- **«Пехотинец»** (либо «боец»)- фигурка солдата (любой воинской специальности);
- **«Техника»** - модель автомобиля, БТР, броневедомоцикла, мотоцикла, танка, САУ, пушки, гаубицы, тяжёлой гаубицы, миномёта, реактивного миномёта, зенитного автомата;
- **«Лёгкое оружие пехоты»** - пистолет, автомат, винтовка, пулемёт, граната;
- **«Тяжёлое оружие пехоты»** - станковый пулемёт, крупнокалиберная винтовка, гранатомёты, противотанковое ружьё, лёгкий миномёт, тяжёлый миномёт
- **«Орудие»:** пушки классов 2-7, гаубицы всех видов - (вооружение техники);
- **«Координатная точка» КТ** - точка на боевой единице, по которой возможно ведение огня. Для пехотинца - голова, для техники - маска орудия, середины всех сторон корпуса;
- **«Точка попадания»** - это КТ по которой успешно произведено ведение огня;
- **«Визуальный контакт»** - ситуация, когда между КТ боевых единиц нет препятствий, при этом КТ противника находится в пределах дистанции наблюдения атакующего;
- **«Дистанция» Д** - расстояние в дюймах, измеряется с помощью линейки;
- **«Командная дистанция»** - 12 дюймов (расстояние, на которое офицер отдаёт приказ);
- **«Разговорная дистанция»** - 6 дюймов, дистанция двусторонней передачи данных;
- **«Дистанция движения»** - для пехотинца - до 10 дюймов (согласно приказам), для артиллерии - до 2 дюймов, для гусеничной техники до 12, для колёсно-гусеничной техники до 16, для колёсной техники и кавалерии до 24;
- **«Дистанция стрельбы»** - расстояние, на котором БЕ может наносить урон противнику. Для пехотинца определяется приказом; для остальных БЕ не ограничена на поле боя;
- **«Дистанция наблюдения»** - у пехоты 12 дюймов, у техники не ограничена;

- **«Приказ»** - команда, отдающаяся офицером пехотному подразделению, изменяющая дистанцию стрельбы и дистанцию движения пехотинцев;
- **«Прямая наводка»** - ведение огня при наличии визуального контакта, оружие направлено в сторону КТ противника (условная линия направления + 2 дюйма в стороны от нее);
- **«Корректировка»** - возможность ведения огня без наличия визуального контакта (с помощью радиосвязи или данных, сообщённых в пределах разговорной дистанции);
- **«Сила обороны»** - показатель защищённости бойца, может быть увеличен бонусами. Стандартная сила обороны бойца или техники равна 10;
- **«Сила атаки»** - показатель, определяемый кубиком, может быть увеличен бонусами. Для успеха атаки нужно превысить силу обороны противника;
- **«Критический выстрел»**. Показатель кубика **20** приводит к уничтожению вражеской БЕ (техника классов 3-7 не может быть уничтожена лёгким пехотным оружием, гранатой);
- **«Осколочный урон»** - урон, наносимый гаубицами, миномётами, гранатами, пушками, минами, подрывными зарядами. При попадании по вражескому бойцу игрок проверяет, не было ли между **точкой попадания** и КТ других бойцов противника визуального контакта в определённом радиусе (зависит от характеристики оружия). В этом случае остальные бойцы считаются «задетыми осколками» - могут получить ранение или погибнуть.
- **«Огнестрельный урон»** - урон, наносимый стрелковым оружием, всей артиллерией. Условие: между **атакующей боевой единицей** и вражеской боевой единицей нет препятствий (прямая наводка по правилам «визуального контакта»);
- **«Рукопашный урон» РУ** - урон, наносимый только в рукопашном бою на дистанций 1Д;
- **«Боевая активность»** - непосредственная атака вражеской боевой единицы (стрельба или рукопашный бой);
- **«Формуляр»** - карточка, с указанием характеристик боевой единицы;
- **«Мастер»** - лицо, организующее игру и ответственное за игровой сюжет. Мастер выступает арбитром в решении игровых споров. Наличие мастера не является обязательным;

## ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

- В игре «ШТУРМ» используется 20-гранный кубик;
- **Тест на попадание, ранение, обнаружение, захват:** показатели кубика от 1 до 10 включительно считаются неудачными, от 11 до 20 включительно - удачными;
- **Тест на гранату:** показатели от 1 до 12 считаются неудачными, от 13 до 20 - удачными;
- **Танковый тест:** 1-10 - промах, 11-17 - попадание; 18-19 - попадание + разрыв гусеницы;
- **Тест на мораль.** Показатель 1-10 - сдача в плен (если противник ближе 12 дюймов) или отступление к ближайшему краю карты; 11-15 - приказ «окопаться»; 16-20 - полное возвращение боевых возможностей, командиром до конца боя назначается любой боец;

## 2. КОМПЛЕКТАЦИЯ АРМИИ

- **Таблица стоимости единиц в командных очках:**

должность «рядовой»	0	лёгкий миномёт	3	броня класса 1	3
должность «командир»	1	тяжёлый миномёт	5	броня класса 2	5
снаряжение медика	0,5	реакт. миномёт	20	броня класса 3	10
снаряжение разведчика	1	орудие класса 1	1	броня класса 4	15
снаряжение радиста	1	орудие класса 2	3	броня класса 5	20
снаряжение сапёра	1	орудие класса 3	5	броня класса 6	25
пистолет	0,5	орудие класса 4	10	броня класса 7	30
винтовка	1	орудие класса 5	15	истребитель	5
пистолет-пулемёт	1	орудие класса 6	20	штурмовик,	20
снайперская винтовка	3	орудие класса 7	25	бомбардировщик	20
крупнокалиберная винтовка	5	тяжёлая гаубица	25	боевой вертолёт	25

станковый пулемёт	3	пехотный огнемёт	5	«минный трал»	2
ручной пулемёт	2	танковый огнемёт	10	«боевой опыт»	5
гранатомёт	3	зенитный автомат	10	«корректировщик»	5
тяжёлый гранатомёт	10	гаубица	10	«активная броня»	5
подствольный гранатомёт	0,5	Ручной ЗРК	5	боевой конь, лыжи	1
ПТ ружьё	2	подрывной заряд	1	дымовая завеса	1
		мина (ПТ или 1111)	0.5	артиллерийский удар	3

Класс 1	Броня: до 5 мм.	Орудие: пулемёт
Класс 2	Броня: 6-25 мм.	Орудие: 15-30 мм.
Класс 3	Броня: 25 - 50 мм.	Орудие: 31-50 мм
Класс 4	Броня: 51-80 мм.	Орудие: 51-80 мм.
Класс 5	Броня: 81 - 100 мм.	Орудие: 81 - 100 мм.
Класс 6	Броня: 101 - 150 мм	Орудие: 101 - 150 мм
Класс 7	Броня 150 мм и выше	Орудие 150 мм и выше

**Обозначения на подставках пехотинцев:** ВТ - винтовка; 1111 - пистолет-пулемёт; РП - ручной пулемёт; СП - станковый пулемёт; РК - разведчик; СН - снайпер; О - огнемёт; В - водитель; ПР - противотанковое ружьё; ПГ - противотанковый гранатомёт; Р- радист; С - сапёр; М- медик; МК - младший командир; СЕР - сержант; ЛЕЙ - лейтенант; КАП - капитан; ЛМ - лёгкий миномёт; ТМ - тяжёлый миномёт; П - пистолет;



- Для формирования армии требуются фигурки солдат и модели техники в масштабе 1:72;
- В игре приняты квадратные подставки стандартного размера 1,2 x 1,2 сантиметра;
- В игре принято название своеобразных «игровых денег» - «командные очки». Вся рота должна быть укомплектована на 100 очков (в «сценариях боя» есть исключения);
- Необходимо назначить «командный состав» роты - выбрать фигурки офицеров.
- Командир отряда до 15 солдат будет иметь звание «Сержант». На подставке рисуется обозначение - шеврон V. Отряд в этом случае будет называться «пехотное отделение».
- Если отряд состоит из двух-трёх отделений, то он будет называться «взвод». Командир будет иметь звание «лейтенант» и обозначаться двумя шевронами.
- Если отряд состоит из двух-трёх взводов, то он будет называться «рота», а командир получит звание «капитан» и будет обозначен тремя шевронами.
- В отделениях есть помощники сержантов, в разных армиях они называются по-разному. Они обозначаются не шевронами, а звёздочками или крестами
- В бою каждый солдат обязан иметь имеет оружие и снаряжение. Игрок должен нарисовать на подставке их значки.
- Любой пехотинец обязан иметь оружие и специальность (либо только оружие или только специальность);
- Техника приобретает на «командные очки» так же, как и любое оружие;
- **Стоимость и классы.** У техники две характеристики - класс брони и орудия. При покупке их стоимость суммируется. Классы брони рассчитываются игроками самостоятельно по показателю «лоб корпуса, верх» на реальном историческом прототипе, класс орудия - по калибру в миллиметрах (см. таблицу выше);

- При покупке артиллерийского орудия показатель «Броня» не учитывается. В бою орудия имеют бесплатно характеристику «броня класса 1»;

## ФОРМУЛЯРЫ

- Формуляры - карточки утверждённого образца (6 X 3,4 сантиметра)
- Виды формуляров: игрового персонажа, отряда, техники, авиации, специализации, опыта, наград, дымовых завес, ударов артиллерии;
- **«Боевой опыт»** приобретается на отряд не более 15 человек или 1 единицу техники. Он кладётся рядом с формуляром отряда или командира;
- «Боевой опыт» даёт + 2 к любому броску кубика за бойцов отряда или технику (в последнем случае он кладётся рядом с формуляром техники);
- «Артиллерийский удар» позволяет нанести выстрел гаубицы по любой цели на поле боя согласно правилам корректировки. Формуляр одноразового использования.
- **Специализация.** Формуляр специализации размещается рядом с формуляром техники (ограничение: не больше одного минного трала). Подробнее характеристики специализаций указаны в разделе «Техника»;
- **Формуляр персонажа.** Любой пехотинец может являться «игровым персонажем». Для этого необходимо придумать ему имя, звание и изготовить специальный формуляр. Игровой персонаж может получать награды, вручаемые мастером. У одного игрока может быть любое количество игровых персонажей (при этом их наличие не обязательно).
- **Награды** являются карточками - формулярами. Они выдаются по результатам достижений игроков (либо по договорённости игроков). Награды выдаются только в случае, если игровой персонаж остался жив до конца боя;
- Один игровой персонаж может получить не более 1 награды с одним бонусом (бонусы вручную прописываются мастером на обороте формуляра). Для повторного награждения могут использоваться одноразовые карточки призовых очков либо варианты наград, не имеющие наградных бонусов;
- Награда не обязательно должна иметь наградной бонус, в этом случае награждение не регламентируется. Желательным считается соответствие реальной исторической практике;
- Награды с бонусами могут получать только командиры (офицеры);
- **Карточки призовых очков** в случае однократного применения уничтожаются игроком. Один персонаж может получить любое количество призовых командных очков, их применение не является обязательным;
- Основания награждения бонусом «+ 1 к атаке»: участие персонажа в боевом столкновении, с непосредственным риском для жизни и захватом (или удержанием) позиции. Бонус действует во всех случаях кроме атаки в технике;
- Основание награждения «+ 1 к обороне»: выживание персонажа после ранения;
- Основания награждения «+ 1 командное очко»: выигрыш сюжетного боя, либо кампании;
- При этом награда выдаётся только персонажу - капитану победившей команды;
- Основание награждения «+ 1 к атаке в технике»: уничтожение командиром танка, БТР или броневедомола не менее двух единиц техники противника в одном бою. Другое основание: уничтожение вражеской БЕ, имеющей большую стоимость в командных очках.
- Основание награждения «+ 1 к движению»: непосредственное участие в рукопашном бою, либо непосредственный захват пленного;
- Основание награждения «+ 1 к командной дистанции»: успешное командование артиллерийскими расчётами, участие в проведении разведки и корректировке огня (при этом все перечисленные действия оказали прямое влияние на успешный исход боя);
- **Формуляр на технику.** Каждая единица боевой техники имеет свои характеристики и экипаж. Требуется отдельный знак, нанесённый на БЕ, и формуляр, на котором будет тот же знак, а также, будут прописаны характеристики. На формуляр также можно расставить экипаж техники и положить метки повреждений, специализаций;

### 3. ПОДГОТОВКА

#### ИГРЫ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ЕГО ОБЪЕКТЫ

- Стандартный размер игрового поля - квадрат 1 метр на 1 метр;
- Поле может иметь произвольный вид или материал, рекомендуется тканевая основа;
- Объекты ландшафта: дома, лёгкие укрытия, холмы, ДОТы, высокие заборы, водоёмы;
- Дополнительные объекты ландшафта: деревья, кустарник, невысокие заборы, антураж городских улиц, прочие объекты, не дающие оборонительных преимуществ;
- Расстановкой объектов занимается мастер, либо это делается по договорённости игроков;
- Характеристики всех объектов сообщаются игрокам перед началом боя.
- Поле визуально делится на 4 квадрата 50х50 сантиметров. Плотность расположения объектов на игровом поле - не более 5 единиц на квадрат, дополнительных: не более 5 на квадрат, возможны отклонения от этого правила с согласия всех игроков;
- Дополнительно к прочим, в центре игрового поля разрешено разместить один объект;
- Объекты высотой более 2 дюймов, считаются непроходимыми для пехоты, однако, если на них есть места для размещения солдат, то они приобретают статус «Высота» (крыши домов, вышки, холмы). Расположение на высоте добавляет дополнительно 4 Д к дистанции стрельбы и наблюдения;
- Движение вверх (на любые высоты) осуществляется без вычета из общей длины хода;
- Подставки игровых объектов непроходимы для техники;
- Между краями поля должно оставаться не меньше двух мест для проезда техники;

#### ДОМА

- Объект, имеющий стену, входной и оконные проёмы, съёмную крышу;
- Передвижения в дом или из дома возможны только через дверной проём;
- Для **ведения огня по пехотинцам внутри дома** требуется тест на обнаружение. Тест проводится только в отношении проявивших боевую активность в предыдущем ходу;
- Ведение огня из дома осуществляется только через **проёмы**. При этом не обязателен визуальный контакт. Координатной точкой бойца до следующего хода становится проём;
- Проёмы также могут стать КТ бойцов всех специальностей. Для этого нужно подвести пехотинца на 1Д к проёму и объявить об этом действии другим игрокам;
- Ведение огня из дома и между бойцами внутри дома не имеет каких либо ограничений;
- Ведение огня по дому запрещено, до момента пока пехотинцы, находящиеся внутри, не проявили боевой активности;
- Ведение огня по пехотинцу, стреляющему через проём, требует теста на обнаружение;
- При нанесении дому 1 повреждения находящиеся внутри бойцы не получают урона.
- При нанесении дому 2 повреждений все пехотинцы внутри считаются ранеными.
- При нанесении дому трёх повреждений он считается лёгким укрытием (снимается крыша), все пехотинцы, находящиеся внутри считаются погибшими;
- Попадание по дому и его разрушение не наносит вреда находящимся рядом с домом БЕ;
- **Повреждения домам** наносят: гаубицы, пушки класса 5-6, бомбардировщики, штурмовики, огнемёты, тяжёлые миномёты. Подрывной заряд не наносит повреждений, а уничтожает дом целиком, при этом дом убирается с игрового поля;

#### ДОТЫ

- ДОТ - объект, имеющий стены, входной проём и амбразуры (аналог оконных проёмов);
- Пехотинцы в доте неуязвимы от огнестрельного и осколочного урона снаружи (исключение - снайпер, но только в случае стрельбы из амбразуры и успеха теста на обнаружение);
- Ведение огня из ДОТа, и между бойцами внутри ДОТа не имеет каких либо ограничений;
- Огонь по ДОТу разрешен, даже если пехотинцы внутри не проявляет боевой активности;
- Повреждение может быть нанесено только самому ДОТУ. Наносят повреждения ДОТу: бомбардировщик, тяжёлая гаубица, гаубица, орудия класса 5-6, огнемёт. Подрывной заряд наносит ДОТу 4 повреждения;

- ДОТ имеет резерв в 5 повреждений. 6 повреждение делает его лёгким укрытием (снимается крыша), бойцы внутри считаются погибшими;
- На ДОТ, как и на любую технику можно приобрести характеристику «Корректировщик»;

### **ЛЁГКОЕ УКРЫТИЕ**

- Объект игрового поля, имеющий подставку, но не имеющий крыши (в т.ч. руины домов);
- Ведение огня по пехотинцу, находящемуся на подставке требует теста на обнаружение;
- Ведение огня из проёмов лёгкого укрытия эквивалентно правилам раздела «ДОМА»;

### **ХОЛМ**

- Холмом называется возвышенность с плоским верхом площадью не более 10 квадратных дюймов и высотой не более 2 дюймов;
- Вершина холма может быть доступна для прохождения пехоты по желанию мастера;
- На холме запрещено размещать технику (за исключением артиллерии на лафете);

### **ЗАБОР**

- Забор представляет собой сегмент ограждения произвольного вида, длиной не более 4 дюймов и высотой не более 2 дюймов;
- Заборы высотой менее 1 дюйма являются проходимыми для пехоты. Пехотинец, пересёкший забор, заканчивает фазу движения, находясь не далее чем в 1 дюйме от него до начала следующего хода;
- Гусеничная и колёсно-гусеничная (не колёсная) техника уничтожают сегмент забора менее 1 дюйма высотой при пересечении с линией своего движения;
- Заборы высотой более 1 дюйма являются непроходимыми для пехоты и техники;

### **ВОДОЁМ**

- Водоёмы представляют собой плоские накладки на поле боя произвольной формы. При этом их площадь не должна превышать 10 квадратных дюймов;
- Водоёмы может пересекать пехота (теряя возможность вести огонь в этот ход);
- Водоёмы запрещено пересекать технике (исключения определяются решением мастера);

### **КОЛЮЧАЯ ПРОВОЛОКА**

- Сегмент, стандартной длины 4 дюйма и шириной не более 0,5 дюймов. Непреодолим для пехоты, колёсной и колёсно-гусеничной техники;
- Гусеничная техника уничтожает сегмент колючей проволоки при пересечении линии своего движения;

### **ОКОПЫ**

- Сегменты, шириной не более 1Д, ограждённые бруствером высотой не более 0,5 Д;
- Возможен огонь только по тем пехотинцам в окопе, которые вели огонь в прошлом ходу;
- Окоп могут уничтожить гаубицы, штурмовики, бомбардировщики, пушки класса 5-6;
- Окоп имеет резерв - 3 повреждения. Четвёртое повреждение уничтожает окоп;
- Гусеничная техника может переехать через окоп. При этом, в момент пересечения передней линии окопа, техника останавливается до следующего хода;

### **ПРОТИВОТАНКОВЫЕ ЕЖИ И БЕТОННЫЕ НАДОЛБЫ**

- Противотанковые ежи непреодолимы для любой техники, могут быть сняты сапёром;
- Бетонные надолбы непреодолимы для техники, не могут быть сняты сапёром;
- Высота и ширина противотанковых ежей и бетонных надолб не может быть более 1Д;

## **4. ХОД ИГРЫ**

### **СЦЕНАРИИ БОЯ**

- **Сценарий «Встречный бой»:** обе стороны получают по 100 командных очков. Обе стороны размещаются в пределах 6 дюймов от противоположных сторон поля боя;
- **Сценарий «Оборона»:** атакующая сторона получают 120 очков, обороняющаяся - 80 очков. Обороняющаяся сторона контролирует половину поле боя, атакующие размещаются в пределах 6 дюймов от своего края поля боя. Обороняющиеся получают 1 полевое укрепление

(ДОТ, ДЗОТ), или два окопа площадью не более 4 квадратных дюймов каждый, четыре противотанковых надолбы, четыре противотанковых ежа;

- В сценарии «Оборона» половина игрового поля (зона атакующих) не должна обладать более чем тремя объектами ландшафта.
- Условия победы: необходимо соблюдение двух условий - уничтожено вражеских БЕ на большее количество очков; войсками занята большая площадь боевой карты;
- При выполнении одного из двух условий победы - ничейный результат;
- Спорные вопросы могут быть решены мастером (назначенным игроками судьёй игры);
- Рекомендуемое время игры: 5 минут на ход на сторону, общая продолжительность - 1 час;

### **СТРУКТУРА ХОДА**

- Перед началом игры - игроки приобретают войска и комплектуют свои подразделения (в стоимость каждой БЕ входит сумма стоимостей всех её характеристик);
- Далее - на игровом поле размещаются армии (обязанность команды размещаться первой определяется броском кубика);
- Далее - игроки подробно сообщают друг другу характеристики и возможности своих боевых единиц, подробно оговариваются характеристики каждого объекта игрового поля, очерёдность ходов, наличие формуляров;
- Далее - игроки получают или оговаривают боевую задачу и условия победы;
- Далее - начинается первый ход (право первого хода определяется броском кубика);
- Далее - игрок сообщает, какой приказ получило каждое его подразделение;
- Далее - игрок передвигает фигурки боевых единиц (фаза движения) и ведёт стрельбу (фаза стрельбы); Фаза движения не может быть осуществляется строго до или после стрельбы (или в промежутки между стрельбой из различных видов оружия);
- Время хода - 5 минут. За выполнением регламента следит команда противника;
- Стандартное количество ходов - 6 на каждую сторону (игра продолжается час);
- После окончания 5 минут игроку даётся право на короткое «последнее игровое действие»;
- Игрок говорит слово «Ход». Только это подтверждает передачу хода противнику;
- **«Шахматное правило»** - «дотронулся до боевой единицы - ходи ей сразу». При этом, если игрок передвинул БЕ и отпустил её рукой, он теряет возможность двигать её в этот ход;
- **«Правило хода»** - ни одно игровое действие не может быть отменено, если после этого уже совершено другое (даже если произошло нарушение правил);

### **ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ И СТРЕЛЬБЫ**

- Каждая БЕ имеет право 1 раз за 1 ход двигаться, 1 раз атаковать одну цель;
- В 1 ходу нельзя совмещать атаку с осуществлением связи, медпомощи, сапёрных работ;
- Игрок может сделать пехотинцем любое количество перемещений в разные стороны, не превышая общую дистанцию движения;
- Игрок может совершить перемещение техникой, изменяя направление её движения только один раз. При этом запрещено прерывать фазу движения для осуществления других задач;
- Техника может за 1 ход осуществить не более одного поворота корпусом и одного поворота башней (при этом повороты можно совершить до начала или после окончания движения);
- Техника может выходить за офицерскую командную дистанцию;
- Техника может давить вражескую пехоту, если корпус задевает при перемещении КТ бойцов;
- **Конные бойцы** имеют дистанцию движения 20 дюймов и могут обладать любой специальностью
- Конные бойцы, но они либо двигаются, либо осуществляют другие действия;
- **Лыжники** используются только на зимних картах и имеют дополнительно 6 дюймов к перемещению;
- Для **ведения стрельбы** пехотинец должен встать так, чтобы был визуальный контакт с противником (его координатной точкой). Затем игрок объявляет о начале стрельбы, о её цели, и кидает кубик;

- Стрельба ведётся только после разворота оружия на цель. При этом, зона поражения от стрельбы, это условная линия направления оружия плюс-минус 2 дюйма в стороны от неё;
- Максимальная дальность стрельбы пехотинцев ограничена таблицей приказов, максимальная дистанция стрельбы орудий не ограничена, минимальная - 6 дюймов;
- **«Правило 2 дюймов»:** запрещены движение и стрельба между двумя вражескими боевыми единицами, если дистанция между их координатными точками не превышает 2Д;
- Исключения из «правила 2 дюймов»: ведение огня снайпером, ведение огня по технике, отсутствие визуального контакта с одной из задействованных вражеских боевых единиц;
- Запрещено ведение огня сквозь оконные, дверные проёмы или амбразуры (огонь ведётся непосредственно по самому проёму, если его использует вражеский пехотинец);
- Повторная атака по раненому бойцу всегда считается успешной (без тестов);
- Дружественный огонь не наносит повреждений своим бойцам, либо обратное оговаривается игроками перед боем;

### **СТРЕЛЬБА ПО КОРРЕКТИРОВКЕ**

- Ведение огня по корректировке допускается только для: гаубиц, тяжёлых гаубиц, минометов, бомбардировщиков;
- Вести корректировку имеют возможность только офицеры, разведчики, техника, беспилотники, ДОТы;
- Схема корректировки (всё за 1 ход): офицер, либо разведчик видят противника и передают данные радисту в пределах разговорной дистанции. Радист передаёт данные второму радисту, расположенному, на артбатарею (без ограничений дистанции). Тот передаёт данные офицеру батареи, ведущей огонь (в пределах разговорной дистанции);
- Командная дистанция офицеров не учитывается при корректировке;
- Корректировка ведётся 1 раз за ход 1 единицей по 1 цели для всех дружественных войск;

### **ПРАВИЛО ПРОТИВОТАНКОВОЙ ЗАСАДЫ**

- «Правило противотанковой засады» соблюдается техникой, не имеющей вращающейся башни, а также любой пушкой класса 2-7, не установленной в технике;
- Правило разрешает произвести выстрел по технике противника в его же ход, после того, как противник закончил фазу движения;

## **5. ВИДЫ ВОЙСК. ТЕХНИКИ И ОРУЖИЯ**

### **БРОНТЕХНИКА**

#### **ВООРУЖЕНИЕ**

- Виды оружия бронетехники (далее «техники»): себя любое орудие и танковые пулемёты;
- Подробные характеристики вооружения «Артиллерия» и «Пехотное оружие»;
- Танковый пулемёт - характеристики «станкового пулемёта», ведёт огонь на 12 дюймов;
- Виды танковых пулемётов («курсовой» - в корпусе танка, «башенный» - в башне танка или на ней). На одной единице техники может быть несколько однотипных пулемётов;
- Пулемёты не прописываются в формуляре, перед боем сообщается, какие пулемёты на корпусе модели техники были оплачены очками престижа (можно использовать не все);
- Танковый огнемёт - характеристики пехотного огнемёта, ведёт огонь на 12 дюймов;

Класс орудия, открывшего огонь	Класс брони танка, по которому открыт огонь	Результат
4	1,2,3	Танк уничтожен
	4	Повреждение
	5, 6,7	Урон не нанесён.

### **ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ**

- Бронетехника может получить попадание из орудия. Если класс вражеского орудия выше класса брони техники, то попадание приводит к повреждению;
- Второе повреждение приводит к уничтожению техники;
- Повреждённая техника (за исключением разрыва гусениц), сохраняет все характеристики;
- «Повреждение ходовой части» - повреждение от попадания гранаты (сила атаки 15-20) или пушки классов 2-6 (сила атаки 18-19). Техника теряет возможность движения;

#### ПЕРЕВОЗКА ПЕХОТЫ.

- Пехотинцев можно разместить в автомобилях и БТР согласно количеству посадочных мест, перевезти и высадить;
- Действия по перевозке пехоты: нужно подвести пехотинца к КТ техники, снять фигурку пехотинца с игрового поля и поставить на формуляр техники. На следующий ход техника может совершить движение и высадить пехоту на расстояние до 4 дюймов от КТ техники. В этот ход пехота не может проявлять боевую активность;
- Обычное количество посадочных мест: 4 для автомобиля, 12 для БТР, 20 для грузовиков;
- «Танковый десант». Перевезти пехоту можно и на танках, но при этом, в случае получения танком любого повреждения, десант считается уничтоженным

#### ЭКИПАЖ ТЕХНИКИ

- На формуляре техники можно разместить и её экипаж (танкисты, водители и тд...)
- Экипаж не является десантом; наличие экипажа в технике не является обязательным;
- Экипаж состоит из 1-5 бойцов, которые высаживаются в случае уничтожения техники;
- Если экипаж уничтожен, возможен захват техники без особых правил (см. ниже);
- Чтобы использовать вражескую технику нужно разместить в ней свой экипаж (специальность «водитель» - возможность двигаться, «командир» - возможность вести огонь)

#### ПРАВИЛА ЗАХВАТА ТЕХНИКИ

- Условия: 1) повреждена ходовая часть; 2) на расстоянии до 2 дюймов от координатных точек техники находятся пехотинцы в количестве не менее 4 человек; 3) на расстоянии до 12 дюймов поблизости нет дружественных БЕ; 4)успешен «Тест на захват», идентичный тесту на попадание.

- «Тест на захват» можно повторить в следующий ход. Если тест удачен - экипаж считается взятым в плен, а техника переходит в распоряжение захватившего;

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ТЕХНИКИ

Специализация	Характеристика
Корректировщик	БЕ получает функции разведчика и радиста. В ход осуществления корректировки техника не ведёт огонь.
Минный трал	Только на танк. Возможность выдержать 1 взрыв ПТ мины.
Дымовой гранатомёт	Дымовая завеса ставится в 4 дюймах от КТ техники.
Активная броня	Ликвидирует одно повреждение техники (только классы брони 2-7)

### ПЕХОТА

#### МЕДИЦИНА

- Пехотинец погибает, если получил 1 попадание любой артиллерии, авиации, техники, пулемёта, пистолета-пулемёта, огнемёта, гранатомёта, снайперской винтовки. Винтовка и пистолет ранят пехотинца;
- Обозначения раненых могут быть произвольными (можно положить раненых на бок);
- При получении ранения (в любой последующий ход игрока) проводится тест на ранение;
- Если результат теста отрицательный, но в пределах 2 дюймов находится медик, тест можно провести повторно;

- Раненого бойца можно перемещать («перенести») со скоростью до 6Д рядом с другим бойцом, не имеющим ранения (расстояние между ними до 1 Д);
- Боец, «переносящий» раненого, не может в этот ход проявлять боевой активности;
- После выздоровления 1 полный ход раненый солдат имеет право только передвигаться. В следующем ходу солдат полностью восстанавливает свои функции;

### **МОРАЛЬ**

- Если в конце хода боец находится за пределами командной дистанции офицера - обязательно проведение теста на мораль (по выбору игрока - за каждого или за всех сразу);
- Пленных можно захватывать, если подвести своего бойца на дистанцию 1 дюйм к вражескому раненому, (если в радиусе 4 дюймов нет боеспособных солдат противника);
- Пленные убираются с поля боя и заносятся в потери;

### **РУКОПАШНЫЙ БОЙ**

- Рукопашный бой (РБ) проводится одновременным броском 2 кубиков, побеждает имеющий большее значение;
- Рукопашный бой проводится не более 1 раза за ход 1 бойцом вместо стрельбы из основного оружия;
- Результат боя определяется победителем по своему усмотрению (врага можно убить или ранить);
- РБ проводится только между бойцами, имеющими оружие или снаряжение;

## **БОЕПРИПАСЫ ПЕХОТЫ**

### **ДЫМОВЫЕ БОЕПРИПАСЫ**

- «Дымовая завеса» применяется пехотинцами и всеми видами артиллерии (кроме орудий класса 2, пулемётов и зенитных автоматов)
- Боеприпас создаёт в точке попадания дымовую завесу длиной 5 дюймов и шириной 1 дюйм;
- Дымовая завеса непростреливаема и непроходима для всех боевых единиц;
- Игрок, разместивший дымовую завесу должен убрать её в начале своего следующего хода;
- Применение дымового боеприпаса не нуждается в тестах, но требует соблюдения правил корректировки;

### **МИНЫ**

- Метки мин размещаются в любой точке поля, также под подставками игровых объектов;
- Перед началом игры минирование возможно только в зоне размещения команды;
- Мина срабатывает, если противник находится в радиусе двух дюймов от неё;
- Хозяин мины может подорвать её в любой момент своего хода или хода противника;
- Если противник пересёк радиус 2Д от мины и продолжил движение, то после окончания фазы движения он считается подорванным (если хозяин мины объявит о её подрыве);
- **Противопехотная мина** наносит повреждение только пехоте (пехотинец гибнет);
- **Противотанковая мина** наносит 1 повреждение (+ повреждение гусениц) технике классов 3 - 6 и уничтожает технику классов 1-2;
- Опознавать мины могут только сапёры. В случае если сапёр противника находится в пределах 6 дюймов от вашей мины или заряда, необходимо сообщить об этом противнику, и указать местоположение боеприпаса;
- **Подрывной заряд** уничтожает БЕ и ландшафт в радиусе 4 Д; Подорвать его сапёр может в свой ход с любого расстояния;
- При этом хозяин боеприпаса может подорвать его в любой момент хода

## **ОРУЖИЕ ПЕХОТЫ**

### **РУЧНАЯ ГРАНАТА**

- Любой боец имеет право на бросок 1 гранаты вместо стрельбы;

- Дистанция броска гранаты - всегда до 4 дюймов (бросок по цели согласно правилу визуального контакта) и теста на гранату;
- Против пехоты: в радиусе 1 дюйма от точки попадания все пехотинцы противника, получают статус «Ранен». В точке попадания противник считается убитым;
- Против техники: уничтожит технику класса 1; у техники классов 2-6 повреждается ходовая часть («разрыв гусениц»);

### **ПИСТОЛЕТ**

- Ведёт огонь только по пехоте, на дистанцию не более 6 дюймов, в случае попадания наносит ранение;

### **ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЁТ**

- Дистанция стрельбы не более 6 дюймов, радиус поражения 1 дюйм;

### **ВИНТОВКА**

- Ведёт огонь только по пехоте, на дистанцию не более 12 дюймов, в случае попадания наносит ранение;

### **ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА (АВТОМАТ)**

- Максимальная дистанция стрельбы - 12 дюймов, радиус поражения 1 дюйм от точки попадания.
- Попадание на дистанции 1-6 дюймов убивает, 6-12 дюймов - ранит;

### **ЛЁГКИЙ (ЛИБО ПОДСТВОЛЬНЫЙ) ГРАНАТОМЁТ**

- Дистанция стрельбы до 6 дюймов
- Характеристики идентичны характеристикам ручной гранаты

### **ПРОТИВОТАНКОВЫЕ РУЖЬЯ (ПР) И ГРАНАТОМЁТЫ (ПГ)**

- ПГ имеет характеристики, эквивалентные пушке класса 6, ПР - эквивалентные классу 3; ТПГ - классу 7;
- Дальность стрельбы ПГ и ПР определяется исходя из приказа по отделению, ТПГ не ограничена;
- ТПГ, ПГ и ПР не имеют возможности стрелять дымовыми боеприпасами, не имеют осколочного действия;

### **ПУЛЕМЁТЫ**

- **Ручной пулемёт РП.** Радиус поражения - 2 дюйма, дистанция стрельбы не более 12 дюймов;
- РП ведёт огонь по пехоте и технике класса 1 как орудие класса 1;
- **Станковый пулемёт СП.** Радиус поражения: 3 дюйма. Дистанция не более 12 дюймов (приказ окопаться - 14 дюймов);
- СП требует двух бойцов для передвижения - пулемётчика и стрелка (рядом в 1 дюйме). Первый боец ведёт огонь;
- СП ведёт огонь по пехоте и технике классов 1, 2 как орудие класса 1;
- **Крупнокалиберный станковый пулемёт КСП** - совмещает характеристики станкового пулемёта против пехоты и орудия класса 2 против техники.

### **ОГНЕМЁТ**

- Имеет характеристики огня по пехоте эквивалентные станковому пулемёту;
- При попадании в технику - её экипаж считается уничтоженным и возможен становится его захват на следующий ход без соблюдения правил захвата. Попадание в дом или ДОТ наносит 1 повреждение;
- Ведёт огонь по домам, дотам, пехоте и бронетехнике.

## **СПЕЦИАЛЬНОСТИ ПЕХОТИНЦЕВ**

### **РАДИСТ**

- Между всеми радистами союзных армий на поле боя возможен мгновенный обмен информацией. Полученную информацию радист может передать любому бойцу в пределах разговорной дистанции в 6 дюймов;

- Два радиста могут поддержать связь между офицером и бойцами, вышедшими за пределы ком.дистанции;

### **РАЗВЕДЧИК**

- Корректирует огонь дружественных войск, передавая целеуказание радисту в пределах разговорной дистанции;
- Разведчик входит в состав подразделения, но его дальность наблюдения всегда равна 24 дюймам;

### **САПЁР**

- Общая схема действий сапёра: 1 ход - сапёр передвигается и останавливается в 4 дюймах от выбранного объекта (мины, колючей проволоки, элемента ландшафта). 2 ход - сапёр ликвидирует объект, либо сам размещает мины или заряд;
- Во время выполнения профессиональных задач сапёр не может вести огонь;
- Сапёр получает 2 мины (противотанковую ПТ и противопехотную 1111) либо 1 подрывной заряд ПЗ;
- Сапёр может уничтожить танк, потратив ПТ мину или подрывной заряд. Условия: сапёр находится в 2 дюймах от танка, он получил приказ «залечь» либо «окопано», успешен тест на попадание;

### **СНАЙПЕР**

- Действует самостоятельно по «пехотным правилам» и может выходить за командную дистанцию;
- Снайперы освобождены от необходимости проводить тест на обнаружение, но не могут корректировать огонь;
- Снайпер ведёт огонь только по пехоте;

## **АВИАЦИЯ**

- **БПЛА (беспилотный аппарат разведки)** - вызывается офицером с помощью радиста. Не ведёт огонь. Обеспечивает корректировку по любому вражескому объекту на поле боя;
- Самолёт может быть уничтожен: истребителем, зенитной пушкой, зенитным автоматом;
- Истребитель может атаковать любой вражеский самолёт в течение своего хода;
- Истребитель может атаковать в чужой ход, в момент появления вражеского самолёта;
- **Самолёты** (кроме истребителя и БПЛА) вызываются офицерами только при соблюдении правил корректировки. Их нахождение над полем боя не ограничено по времени;
- **Воздушный бой** осуществляется одновременным броском кубиков.
- **Бомбардировщик** - вызывается по правилам корректировки. Имеет характеристики огня **гаубицы**;
- **Штурмовик** - вызывается по корректировке. Имеет характеристики пушки класса 6;
- Команда может вызывать не более 2 истребителей и не более 1 самолёта другого типа;

## **Артиллерия**

- Тяжёлая гаубица. Эквивалентна пушке класса 6 (по технике) и гаубицы (по пехоте);
- Гаубица - это орудие, которое может стрелять по наклонной траектории (снаряд перелетает через препятствия).
- Пушка. Стреляет прямой наводкой. При этом она наносит осколочный урон до 1 дюйма;
- **Виды артиллерии:** гаубица, тяжёлая гаубица, пушка, зенитный автомат, зенитная пушка, миномёты;
- Перевозить А можно на любой технике, кроме мотоциклов. Схема действий: 1 ход - прицепка А (в этот ход А не ведёт огня), транспортировка А и остановка, 2 ход - отцепление А и возможность ведения огня;
- Артиллерия повреждается как техника класса 1;

- Огонь ведётся при пересечении вражеской КТ с линией прямой наводки пушки с отклонением не более 2 Д;
- Артиллерийский расчёт (экипаж). Для пушек и гаубиц не меньше двух пехотинцев, для миномётов один пехотинец 1 дюйма от координатной точки А;
- Перемещение А. Расчет может передвинуть А на 2 дюйма за 1 ход в любую сторону в т.ч. на игровые объекты;
- За 1 ход можно произвести либо 1 разворот артиллерии и 1 выстрел, либо перемещение;
- Уничтожение: А уничтожается вместе с расчётом после 1 попадания из любого вида артиллерии либо гранаты;
- Гаубицы могут вести огонь по корректировке и прямой наводкой на вражеский объект;
- **Радиус осколочного урона:** В пределах 2 дюймов от ТП пехотинец гибнет, в 3 дюймах - ранен;
- **Попадание гаубицы** по пехоте, находящейся на игровом объекте, наносит ему урон;
- **Огонь по технике** гаубицы ведут прямой наводкой как пушка класса 3, **тяжёлые гаубицы** - пушка класса 6;
- **Зенитный автомат** имеет характеристики пушки класса 2, но в пределах 12 дюймов - станкового пулемёта;
- Зенитный автомат ведёт огонь только по штурмовикам и пикирующим бомбардировщикам в свой ход;
- Если зенитный автомат установлен без возможности стрельбы по самолётам, он получает - 5 КО к стоимости;
- Зенитные пушки кроме стрельбы по наземным целям ведут огонь по любым самолётам, при этом их цена + 5 КО;
- Зенитная пушка может обстрелять каждый только что вызванный на поле боя самолёт в ход противника;
- Не ведёт огонь по технике, может атаковать только по корректировке, урон эквивалентен урону от гранаты;
- **Лёгкий миномёт:** радиус осколочного урона 1 дюйм. **Тяжёлый миномёт** - 3 дюйма.
- **Реактивный миномёт.** Может произвести по 1 цели за 1 ход 2 выстрела эквивалентных выстрелу гаубицы;
- Реактивный миномёт имеет возможность стрелять также прямой наводкой как орудие класса 5;
- Пушки предназначены для поражения бронетехники противника и стреляют только прямой наводкой;
- Снаряды пушек класса 2 не наносят осколочный урон, при попадании по пехотинцу - убивают;
- Снаряды пушек класса 3-6 наносят осколочный урон 1 дюйм (прямое попадание - убивает, осколки - ранят пехотинца);

## 6. Список используемой литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования/ Министерство образования и науки Российской Федерации. - М.: Просвещение, 2011.
2. Программы внеурочной деятельности: художественное творчество, социальное творчество. Григорьев Д. В., Куприянов Б.В. - М.: «Просвещение», 2011.
3. Р.И. Виноградов, А.Н. Пономарев. Развитие самолетов мира. М.: Машиностроение, 1991г. - 384с.
4. М. Тейлор, Д. Мандэй (пер. с англ. Г.Л. Холявского). Авиация - Рекорды, Факты, Достижения. Мн.: БелАДИ(«Черепашка»), 1997г. - 288с.
5. Е. Озерецкая. Доблесть Русского Флота. Ленинград.: «Детская литература», 1990г. - 112с.
6. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Звезды на крыльях. Строим само-леты великой отечественной. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2011г. - 96с.
7. Серия «Секреты технологий». В. Демченко. Делаем солдатиков. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2007г. - 48с.
8. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Деревянный флот. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 48с.
9. Серия «Секреты технологий». Н. Поликарпов. Модельные хитрости. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 48с.
10. Серия «Секреты технологий». М. Нерадков. Собираем модели самолетов. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 96с.
11. Серия «Секреты технологий». Э. Чукашев. Советы моделисту. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2007г. - 48с.
12. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Уроки моделизма. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2008г. - 48с.
13. Н. Поликарпов. М-Хобби Дайджест Броня. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2009г. - 64с.
14. Р.И. Виноградов, А.Н. Пономарев. Развитие самолетов мира. М.: Машиностроение, 1991г. - 384с.
15. М. Тейлор, Д. Мандэй (пер. с англ. Г.Л. Холявского). Авиация - Рекорды, Факты, Достижения. Мн.: БелАДИ(«Черепашка»), 1997г. - 288с.
16. Е. Озерецкая. Доблесть Русского Флота. Ленинград.: «Детская литература», 1990г. - 112с.
17. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Звезды на крыльях. Строим само-леты великой отечественной. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2011г. - 96с.

18. Серия «Секреты технологий». В. Демченко. Делаем солдатиков. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2007г. - 48с.
19. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Деревянный флот. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 48с.
20. Серия «Секреты технологий». Н. Поликарпов. Модельные хитрости. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 48с.
21. Серия «Секреты технологий». М. Нерадков. Собираем модели самолетов. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2006г. - 96с.
22. Серия «Секреты технологий». Э. Чукашев. Советы моделисту. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2007г. - 48с.
23. Серия «Секреты технологий». А. Егоров. Уроки моделизма. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2008г. - 48с.
24. Н. Поликарпов. М-Хобби Дайджест Броня. М.: ООО Издательство «Цейхгауз», 2009г. - 64с.
25. Электронный проект: «Моделист, путь к мастерству»:  
<http://globaltao.com/obshhie-svedeniva/stendovvi-modelizm-chem-zhe-mv-zanimaemsva.html>
26. Электронный проект «Scalemodels.ru»:  
<http://scalemodels.ru/articles/100-voenno--istoricheskoe-modelirovanie-kak-ieffektivnoe-sredstvo-grazhdanskogo-i-patrioticheskogo-voospitaniia-molodiozhi.htm>