

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
Детский оздоровительно-образовательный туристский центр Санкт-Петербурга  
«Балтийский берег»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ТРИУМФ»

Возраст обучающихся: 11-15 лет.  
Срок реализации: 1 год.

Автор-составитель:  
**Ожиганов Олег Юрьевич,**  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2015

## СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

<b>Пояснительная записка</b>	<b>3</b>
Актуальность программы.....	3
Педагогическая целесообразность программы.....	5
Адресат программы.....	5
Новизна программы.....	5
Отличительные особенности программы.....	6
Срок освоения программы.....	6
Преемственность программы.....	7
Цель и задачи программы.....	7
Планируемые результаты освоения программы и система оценивания.....	7
Структура программы.....	8
Формы занятий, используемые при реализации программы.....	9
Методы обучения и воспитания, используемые при реализации программы.....	9
Технологии, используемые при реализации программы.....	10
Формы контроля.....	10
<b>Учебный план.....</b>	<b>11</b>
<b>Содержание .....</b>	<b>11</b>
<b>Условия реализации программы.....</b>	<b>14</b>
Материально-техническое обеспечение.....	14
Кадровое обеспечение программы.....	14
Методическое обеспечение.....	15
<b>Информационные источники.....</b>	<b>19</b>
Литература для педагогов.....	19
Литература для детей.....	19
<b>Приложения.....</b>	<b>20</b>
Приложение 1. Фото-отчет о реализации программы «Триумф».....	20
Приложение 2. Карта стандартизированного наблюдения за воспитанником ЦППРиК, обучающегося по программе «Триумф».....	25
Приложение 3. Тестовые задания по итогам изучения тем.....	27
Приложение 4. Правила для проведения военно-исторических игр на период античности с использованием оловянной миниатюры (адаптированные).....	32

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Триумф» *социально-педагогической направленности* является программой интерактивной исторической педагогики и предполагает изучение военной истории и реконструкции предметов быта, одежды, воинских доспехов и оружия эпохи античности. Погружение в древность – это увлекательное приключение для подростков, способствующее появлению мотивации к изучению истории за рамками школьного учебника.

Контингент обучающихся по программе – подростки 6-8х классов, находящиеся на стационарной реабилитации в Центре психолого-педагогической реабилитации и коррекции ГБОУ «Балтийский берег». Основные проблемы, с которыми подростки поступают в Центр, - это различный уровень девиантного и зависимого поведения, выраженная школьная дезадаптация, нарушения в эмоционально-волевой сфере, низкая коммуникативная культура, низкая мотивация к обучению.

Выбор тематики программы обусловлен гендерным составом ЦППРиК, в котором, в соответствии с положением, проходят стационарную реабилитацию только юноши. Исходя из этого, в содержании программы акцент сделан на военную историю античности, так как военное дело интересует само по себе очень многих подростков данной возрастной группы. Ремесло воина (защитника Отечества) всегда было почетным занятием для мужчины. При этом войны Древнего мира, как бы прикрытые романтическим флером минувших эпох, в первую очередь привлекают внимание подростков. Интерес к данной тематике поддерживается, как появлением целого ряда художественных фильмов, таких как «Гладиатор», «Александр», «Троя», «300 спартанцев», «Последний легион», «Центурион», «Война богов», «Орел девятого легиона», «Король Артур», сериалов «Рим» и «Спартак», так и многочисленными компьютерными играми на данную тематику.

Данная программа охватывает интереснейший период всемирной истории: античность – время возникновения и крушения первых европейских цивилизаций, возникновения первых регулярных армий и философских учений. Примеры героических страниц истории, таких, как битва при Фермопилах, где царь Леонид и 300 спартанцев, ценой своей жизни, остановили армию Ксеркса, позволяют воспитывать в подростках активную гражданскую позицию, чувство патриотизма. Пример римских легионеров воспитывает чувство долга, верности присяги, воинской чести.

### **Актуальность программы**

Актуальность данной программы обусловлена особенностями адресата, на который рассчитана данная программа, то есть на подростков 11-15 лет, преимущественно – юношей. По материалам статистических и социологических исследований данная группа подростков максимально подвержена вовлечению в любые формы противоправного поведения: употребление ПАВ, систематические пропуски школьных занятий, участие в различных экстремистских молодежных организациях националистического, религиозного, противоправного характера.

«Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» в разделе «Основные направления развития воспитания» четко ставит задачи, направленные на «формирование мотивов, нравственных и смысловых установок личности, позволяющих противостоять экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям». Также акцент делается на следующие основополагающие идеи Стратегии:

- «воспитание у детей чувства достоинства, чести и честности, совестливости, уважения к отцу, матери, учителям, старшему поколению, сверстникам и другим людям»;
- «развитие в детской среде ответственности и выбора, принципов коллективизма и солидарности»;
- «создание условий для воспитания у детей активной гражданской позиции, гражданской ответственности».

Социально-экономические преобразования в России в последние годы вызвали изменение ценностных ориентиров, изменение восприятия роли отдельного человека в обществе, его гражданской позиции. Приобретение этих качеств невозможно в условиях, когда личностные черты ребенка не получают должного развития и он не добивается успеха в развитии своего познавательного, коммуникативного, творческого или спортивного потенциала. Вследствие невостребованности своего потенциала, процесс социальной адаптации подростка не завершается в течение длительного периода.

Существенные трудности в развитии и самореализации личностных качеств детей и подростков обусловлены окружающей средой, в которой они находятся. В период глобального кризиса в стране система образования не гарантирует полноценного формирования тех личностных качеств, которые позволят подростку добиться успеха в условиях современного общества. Зачастую такая «невостребованная» молодежь попадает под влияние криминальной либо неформальной среды, причем последняя, в силу своей неподконтрольности, имеет тенденцию срастаться с криминальной. Таким образом, социальные взаимодействия, совершаемые в неадекватной для подростка среде, ведут к нарушению нравственно-ценностной ориентации и возможной деградации личности. И как результат – рост наркомании, пьянства, детской преступности, отказ молодых людей от службы в Вооруженных Силах. Утрата патриотического сознания молодого поколения ведет к отсутствию ясности в жизненных ориентирах и угрожает национальной безопасности страны.

Президент РФ в послании Федеральному Собранию заявил, что именно патриотизм призван дать новый импульс духовному оздоровлению народа, формированию в России единого гражданского общества.

Именно такие задачи, как ни странно, легче всего решать, используя в качестве базового материала историю античности, лежащей в основе европейской цивилизации, ведь государства Древней Греции и Рима строились на принципах первичной демократии, уважения личности гражданина, главенства закона и права. Основными добродетелями гражданина считались честь, долг, честность, беззаветное служение Отечеству, уважение своего рода, семьи, товарищей. Эти понятия являются терминальными или жизненными ценностями и лежат в основе, как античных философских учений, так и в основе Концепции духовно-нравственного воспитания и развития личности гражданина России.

Программа «Триумф» разрабатывалась в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2011 - 2015 годы» (утверждена постановлением Правительства РФ от 5 октября 2010 г. № 795);
- Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. – М.: Просвещение, 2009;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. № 1897). – М.: Просвещение, 2011;
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 г. № 413). – М.: Просвещение, 2013;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

Данная программа способствует формированию таких компетентностей, как развитие социальной активности, общекультурное становление, формирование положительного отношения к духовно-нравственным ценностям.

### **Педагогическая целесообразность программы**

Педагогическая целесообразность программы «Триумф» обусловлена ориентацией содержания программы на Концепцию развития дополнительного образования детей, которое направлено на формирование социально-одобряемой личности:

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- формирование потребностей обучающихся в художественно-эстетическом, нравственном развитии, а так же в занятиях физкультурой и спортом;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического-трудового воспитания обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения, творческого труда обучающихся;

– формирование общей культуры обучающихся.

Педагогическая целесообразность обусловлена выполнением одной из основных задач воспитания в системе образования, изложенных в Стратегии как развитие форм включения детей в интеллектуальную, познавательную, трудовую, общественно-полезную, художественную, физкультурно-спортивную, игровую деятельность на основе использования потенциала дополнительного образования.

Программа «Триумф», благодаря комплексности, позволяет удовлетворить актуальные потребности подростка в игре, двигательной активности, познавательной потребности, развитии мелкой моторики, а также потребности в общении со сверстниками и взрослыми, освоении разнообразных новых видов деятельности.

#### ***Адресат программы***

Программа «Триумф» адресована воспитанникам ЦППРК, подросткам 11-15 лет, употребляющим наркотические средства, склонным к различным видам аддикции, а также имеющим проблемы зависимого поведения: опыт употребления токсических веществ (токсикоманы), алкоголизацию различной степени выраженности, игровую и интернет-зависимости.

Нижняя возрастная граница обусловлена психологическими особенностями подросткового возраста, способностью к логическому мышлению, анализу и синтезу информации, а так же наличием в учебном плане основного общего образования всемирной истории.

В соответствии с Положением о структурном подразделении «Центр психолого-педагогической реабилитации и коррекции» и правилами приема и отчисления обучающихся ЦППРК ГБОУ «Балтийский берег» противопоказанием к пребыванию на стационарной реабилитационной базе является наличие ряда клинических расстройств или заболеваний, в том числе сопутствующих тяжелых соматических заболеваний, требующих специального обследования и лечения.

#### ***Новизна программы***

С момента своего создания в 2009 году программа реализуется для воспитанников Центра психолого-педагогической реабилитации и коррекции подростков, имеющих опыт употребления ПАВ.

Отличительной особенностью контингента воспитанников Центра является выраженная школьная дезадаптация, несформированность или потеря общеучебных навыков, низкая мотивация к обучению, дефицитарность базовых психических процессов, таких как: произвольные память и внимание, неразвитое логическое и абстрактное мышление. Соответственно, для этой категории воспитанников необходимо такое построение программы, которое задействовало бы различные виды деятельности, в том числе игровую, художественную, трудовую, двигательную активность, позволяющие скорректировать негативные последствия, которые были сформированы в предыдущие годы жизни подростка.

Таким образом, новизна программы «Триумф» состоит в том, что, задействовав первичный интерес подростков к военному делу, при использовании игровых и других видов деятельности в максимальном их многообразии, одновременно достигается, как повышение мотивации к познавательной и творческой активности, так и развитие базовых психологических функций: внимания, памяти, мышления, а так же мелкой моторики рук. Следовательно, достижение воспитанником предполагаемых результатов освоения программы «Триумф» происходит через опыт практической деятельности. Постоянная деятельность подростка в образовательном процессе формирует у воспитанников ЦППРК умения и навыки практического действия как внешнего, так и внутреннего плана («действия интеллектуального характера»). Организация образовательного процесса в ходе реализации данной программы в режиме постоянной активности приводит к положительной динамике в изменении личности воспитанника. Изменяя действительность, воспитанник Центра изменяется сам.

В соответствии со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года освоение опыта практической деятельности в программе «Триумф» происходит на основе внедрения интерактивных форм и методов включения подростков в различные виды деятельности, основанных на передовом педагогическом опыте в сфере образования. Овладение воспитанниками планируемыми результатами освоения данной программы происходит только путем постоянного активного взаимодействия всех субъектов учебно-воспитательного процесса. В этой связи можно говорить об интерактивном педагогическом взаимодействии участников образовательного процесса и о реализации в программе «Триумф» форм и методов интерактивной исторической педагогики: формы военно-исторической реконструкции и метода «livinghistory».

#### ***Отличительные особенности программы***

1. Многообразие содержательных задач:
  - коррекция негативных проявлений личности;
  - духовно-нравственное воспитание;
  - профессиональное самоопределение.
2. Комплексность: объединение трех направлений интерактивной исторической педагогики: военно-исторической реконструкции, изготовление оловянной миниатюры и проведение военно-стратегических игр.
3. Наличие межпредметных связей с предметами программы основного общего образования: всемирной историей, географией, обществознанием, технологией, искусством и физической культурой.

***Срок освоения программы:*** 1 учебный год (216 учебных часов) - обусловлен сроком реабилитации большинства воспитанников ЦППРК, а также объемом изучаемого материала.

***Режим занятий:*** 6 часов в неделю (3 раза в неделю по 2 часа).

#### ***Особенности организации образовательного процесса***

Реализация программы в условиях стационарного реабилитационного центра.

#### ***Вариативность программы***

Вариативность программы обусловлена возможностью выбора обучающимся индивидуальной образовательной траектории, представляющей собой персональный путь движения воспитанника ЦППРК в направлении реализации собственного потенциала на протяжении всего периода реализации программы. При отборе содержательной составляющей программы акцентуация осуществляется на тех темах, которые в большей степени ориентированы на коррекцию и компенсацию имеющегося нарушения, а также отвечают образовательным потребностям и возможностям воспитанника Центра. Дальнейшая интеграция тем программы осуществляется путем установления внутренних взаимосвязей содержательного характера.

#### ***Преимственность программы***

Данная программа по уровню освоения материала является базовой. Разработка углубленного уровня изучения материала представляется автору нецелесообразным, так как подавляющее большинство обучающихся имеют низкий уровень освоения новых знаний. Уровень освоения программы обучающимся отслеживается педагогом посредством осуществления постоянно действующего мониторинга.

Более углубленное изучение одной исторической эпохи может быть реализовано в последующие годы обучения при наличии интереса обучающихся именно к военной истории античности. Другим воспитанникам может быть предложено изучение военного искусства последующих исторических эпох в других образовательных учреждениях.

### **Цель программы**

Формирование навыков социально-одобряемого поведения воспитанника средствами интерактивной исторической педагогики.

### **Задачи курса**

*Обучающие:*

- систематизация, углубление и получение новых знаний по военной истории античности;
- обучение навыкам работы с исторической и научно-популярной литературой;
- ознакомление с видами профессиональной деятельности художника по оловянной миниатюре, специалистов по дереву и металлообработке, работе с кожей;
- обучение навыкам работы с инструментами и материалами, изготовление образцов реконструкции материальной культуры;
- формирование умений по систематизации информации;

*Развивающие:*

- развитие мелкой моторики, внимания, памяти, логического мышления,
- развитие творческой активности обучающихся;
- развитие навыков работы по правилам, коллективного взаимодействия, умения находить компромиссные решения;
- формирование познавательного интереса к изучению военной истории;

*Воспитательные:*

- воспитание гражданственности, патриотизма, уважительного отношения к понятиям «воинский долг», «честь», «служение Отчизне»;
- воспитание ценностно-ориентированного подхода к культурно-историческим явлениям;
- воспитание уважительного отношения к культурному, историческому наследию народов мира;
- профессиональное самоопределение, обучение первичным профессиональным навыкам.

### **Планируемые результаты освоения программы и система оценивания**

<b>Задачи</b>	<b>Планируемые результаты</b>	<b>Система оценивания</b>
<b>Образовательные</b>	<b>Предметные</b>	<b>Формы и методы</b>
Систематизация, углубление и получение новых знаний по военной истории античности	Сформирована стройная система знаний по военной истории античности	Тестирование по окончании каждой темы
Обучение навыкам работы с исторической и научно-популярной литературой, систематизации информации	Сформированы навыки работы с научно-популярной, исторической литературой	Сообщения, доклады, видеопрезентации обучающихся по темам курса, подготовка схем к военно-тактическим играм
Ознакомление с видами профессиональной деятельности художника по оловянной миниатюре, специалистов по дереву и металлообработке, работе с кожей	Осознанный выбор профессиональной деятельности художника по оловянной миниатюре, специалистов по дереву и металлообработке, работе с кожей в рамках реализуемой программы	Тестирование по методике типологии профессий Климова и методике типологии профессий Голланда, матрица выбора профессий Г.В. Резапкиной
Обучение навыкам работы с инструментами и материалами, изготовление образцов реконструкции материальной культуры	Сформированы навыки работы с инструментами и материалами	Выставка работ обучающихся (уровень сформированности навыков работы на производственном оборудовании в рамках реализуемой программы)

<i><b>Развивающие</b></i>	<i><b>Метапредметные</b></i>	<i><b>Формы и методы</b></i>
Развитие мелкой моторики, внимания, памяти, логического мышления	Более высокий уровень развития мелкой моторики, внимания, памяти, логического мышления	Входная и выходная психодиагностика уровня развития базовых психических функций и уровня интеллекта (уровень интеллекта по Кеттеллу, корректурная проба, тест «10 предметов»)
Развитие творческой активности обучающихся	Сформирована потребность в творческой деятельности	Выставка работ обучающихся, в том числе, созданных по собственным эскизам
Развитие навыков работы по правилам, коллективного взаимодействия, умения находить компромиссные решения	Развитые коммуникативные компетенции, умение работать в команде, находить компромиссные решения, действовать в рамках заданных правил	Социометрия, включенное наблюдение
Формирование познавательного интереса к изучению военной истории	Сформированное желание к продолжению обучения по аналогичным программам в системе дополнительного образования	Мониторинг вовлеченности выпускников в систему ДО СПб
<i><b>Воспитательные</b></i>	<i><b>Личностные</b></i>	<i><b>Формы и методы</b></i>
Воспитание гражданственности, патриотизма, уважительного отношения к понятиям «воинский долг», «служение отчизне»	Сформировано положительное отношение к понятиям «гражданственность», «патриотизм», «воинский долг», «служение отчизне»	Входное и итоговое анкетирование методом «Незаконченное предложение» Итоговое тестирование, мотивационное сочинение или эссе на темы: «Священный долг мужчины - защита своей Родины», «Чему нас учит военная история древности»
Воспитание ценностно-ориентированного подхода к культурно-историческим явлениям	Сформирован ценностно-ориентированный подход к культурно-историческим явлениям	Итоговая анкета
Воспитание уважительного отношения к культурному историческому наследию народов мира	Сформировано уважительное отношение к культурно-историческому наследию народов мира	Итоговая анкета
Профессиональное самоопределение, обучение первичным профессиональным навыкам	Формирование первичных профессиональных навыков	Изготовление образцов оловянной миниатюры

Ожидаемым эффектом реализации программы является сформированность личностных компетенций (когнитивная (познавательная) компетенция, креативная (творческая) компетенция), социальных компетенций (компетенция социального взаимодействия, компетенция межличностного общения, компетенция культурной самоидентификации, коммуникативная компетенция), трудовых компетенций (умение действовать в сфере трудовых отношений в соответствии с личной и общественной пользой, владеть этикой трудовых взаимоотношений), компетенций личностного самосовершенствования (формирование рефлексивных способностей, активной жизненной позиции по реализации своего мировоззрения, системы ценностей; формирование готовности работать над изменением своей личности, поведения, деятельности и отношений; формирование способности к



преодолению трудностей, решению проблем, принятию решений и выбору оптимальной линии поведения в сложных жизненных ситуациях.).

### ***Структура программы***

Логика построения программы предполагает использование принципа обучения от частного к общему. Изучение каждой исторической эпохи начинается с реконструкции одного или нескольких типичных предметов снаряжения воина. Затем обучающиеся учатся приемам фехтования, метания или стрельбы с использованием реконструированного ранее снаряжения или оружия. Далее, в ходе изготовления оловянной миниатюры, обучающиеся знакомятся со всеми типажам воинов конкретной эпохи. На последнем этапе освоения материала по данной теме через военно-стратегические и тактические игры происходит знакомство обучающихся с военным искусством изучаемой эпохи.

Программа «Триумф» состоит из 4 блоков, изучаемых параллельно и объединенных одной исторической эпохой:

I блок: Реконструкция снаряжения воина. Изучение технологии изготовления объектов материальной культуры.

II блок: Реконструкция индивидуальных навыков воина, взаимодействия в боевом порядке.

III блок: Изучение типажей воинов данной эпохи. Изготовление образцов оловянной миниатюры.

IV блок: Изучение особенностей стратегии и тактики полководцев данной эпохи. Военно-стратегические игры.

### ***Формы занятий, используемые при реализации программы***

I блок: теоретическое занятие с использованием компьютерной презентации и просмотр кинофильмов, практическая работа с инструментом и материалом, реконструкция предметов материальной культуры.

II блок: тренировки, реконструкция строевых упражнений, военно-спортивные соревнования, реконструкция движения в боевом порядке, экскурсии, участие в фестивалях.

III блок: теоретическое занятие с иллюстративным материалом, практические занятия по сборке оловянной миниатюры и ее росписи.

IV блок: теоретическое занятие с использованием электронных образовательных ресурсов, работа с историческими источниками, мемуарами, картами-схемами, изучение правил игр в солдатики, тактические игры.

### ***Методы обучения и воспитания, используемые при реализации программы***

При реализации программы одновременно используется как комплекс общетеоретических методов (анализ, синтез, актуализация, систематизация), так и историко-педагогических методов:

- «погружение» в историческую среду - позволяет учащимся символический доступ в пространство иной культуры;
- исследовательский - побуждающий учащихся обращаться к первоисточнику, к добыванию и обобщению информации своими силами, предполагающий активизацию деятельности собственного интеллекта;
- метод «livinghistory» - предусматривающий, как умозрительное, так и предметное, при помощи объектов, экспонатов, иллюстраций и других воссоздание конкретного исторического факта, ситуации, события;
- историко-сравнительный - метод исследования, позволяющий познавать различные исторические ступени одного и того же явления или двух разных явлений, существующих одновременно, но находящихся на разных этапах развития, а также реконструировать, прогнозировать тенденции развития и его ход.

### ***Технологии, используемые при реализации программы***

*Образовательные технологии:*

- Технология активного обучения;
- Технология разноуровневого обучения;
- Имитационная (моделирующая) технология обучения.

*Гуманитарные (воспитательные) технологии:*

- Педагогика сотрудничества;

- Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили;
- Технология педагогической поддержки О.С. Газмана;
- Технологии реабилитации детей с нарушением социальных связей и отношений;
- Технология антиалкогольного и антинаркотического воспитания детей и подростков.

### ***Формы контроля***

Результативность реализации программы в части образовательных задач (формирование знаний, умений и навыков) диагностируются в конце каждой темы, воспитательных и развивающих задач - в конце учебного года.

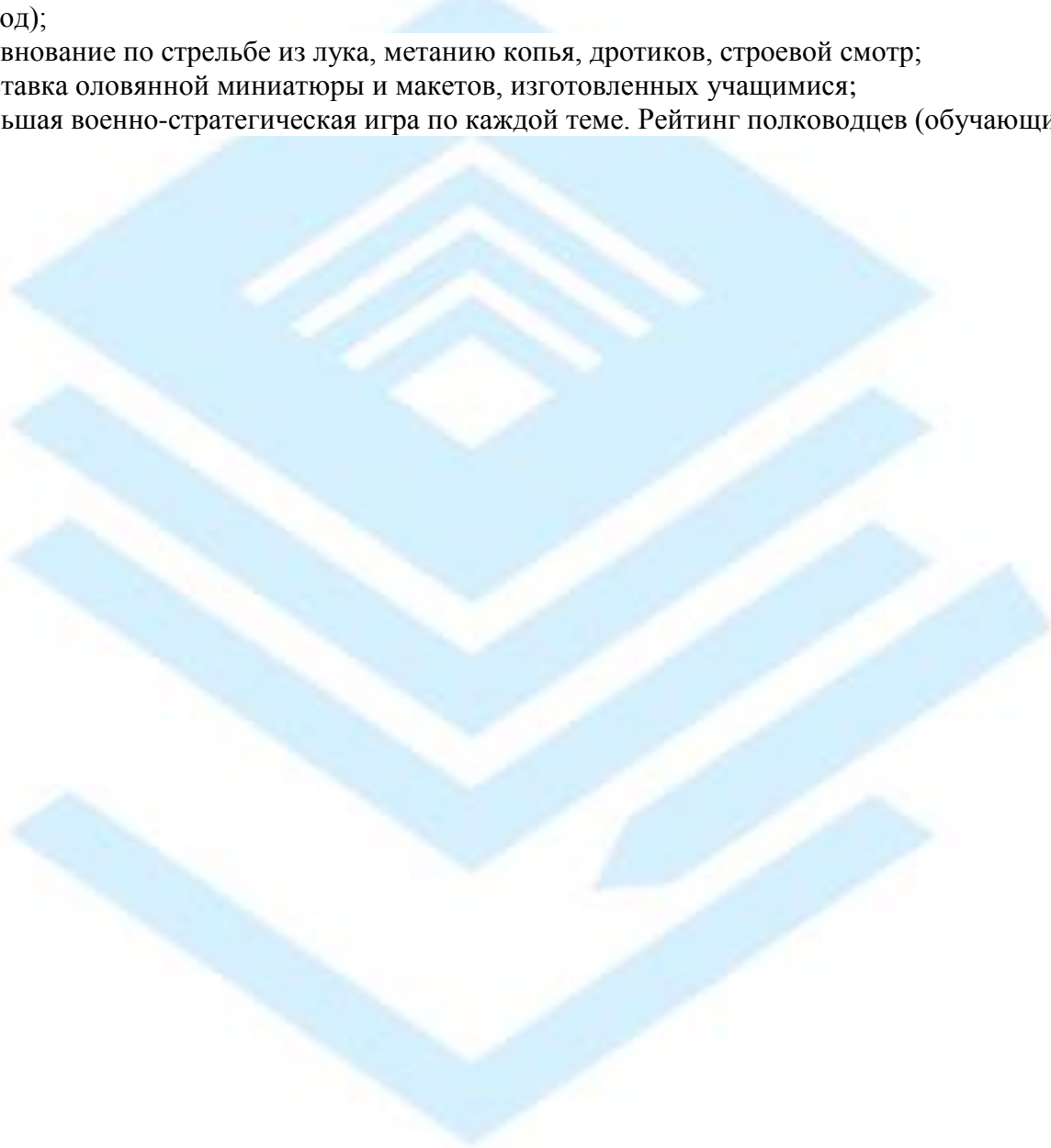
Промежуточный контроль проводится в конце каждой из тем с использованием разных форм контроля:

I блок: выставка работ учащихся по реконструкции предметов материальной культуры (1 раз в уч. год);

II блок: соревнование по стрельбе из лука, метанию копья, дротиков, строевой смотр;

III блок: выставка оловянной миниатюры и макетов, изготовленных учащимися;

IV блок: большая военно-стратегическая игра по каждой теме. Рейтинг полководцев (обучающихся).



## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

I год обучения					
Название темы  Блоки	I тема	II тема	III тема	IV тема	Итого
	Военное искусство Древней Греции (6-5 в. до н.э.)	Военное искусство Древней Македонии и Эллинистических государств (4 в. до н.э.)	Военное искусство республиканского Рима (3-1 в. до н.э.)	Развитие военного искусства в Римской империи (1-3 в. н.э.)	
I блок	Теория	3	2	2	3
	Практика	6	6	8	6
II блок	Теория				
	Практика	9	8	10	9
III блок	Теория	8	6	8	8
	Практика	10	8	12	10
IV блок	Теория	10	8	10	10
	Практика	8	10	10	8
Итого	Теория	21	16	20	21
	Практика	33	32	40	33
Всего:		54	48	60	54

## СОДЕРЖАНИЕ

### I тема. Военное искусство Древней Греции (6-5 век до н.э.)

#### **Блок 1.**

*Теория.* Вооружение легкого и среднего пехотинца.

*Практика.* Изготовление пращи, метательного дротика, щита, греческого пелтаста (среднего пехотинца).

#### **Блок 2.**

*Практика.* Метание из пращи. Метание дротиков с места и в движении. Отработка тактики греческих метателей в полевых условиях.

#### **Блок 3.**

*Теория.* Типажи греческих воинов: пращник, средний пехотинец (пелтаст), тяжелый пехотинец (гоплит). Технология изготовления и сборки оловянного солдата. Краски, кисти, лаки.

*Практика.* Различные техники нанесения краски.

#### **Блок 4.**

*Теория.* Тактические приемы греческих полководцев. Знаменательные сражения греко-персидских и пелопонесских войн. Действия различных видов греческих войск, тактика фаланги. Правила игры с использованием оловянных солдатиков.

*Практика.* Проведение настольных тактических игр.

### II тема. Военное искусство Древней Македонии и Эллинистических государств (4 век до н.э.)

#### **Блок 1.**

*Теория.* Вооружение тяжелого македонского пехотинца.

*Практика.* Изготовление копья и щита.

#### **Блок 2.**

*Практика.* Строй греческой тяжелой пехоты - фаланга. Строевая подготовка. Отработка приемов работы с копьем (индивидуально и в строю). Отработка движения строем и с макетами вооружения. Военизированные эстафеты.

#### **Блок 3.**

*Теория.* Типажи македонских, персидских воинов и воинов эллинистических государств. Виды войск: конница, пехота тяжелая, метатели.

*Практика.* Изготовление фигурок македонской фаланги и персидских воинов.

#### **Блок 4.**

*Теория.* Создание македонской Армии. Филипп IV. Завоевание Греции. Александр Македонский и его поход в Персию. Знаменитые сражения: Бой на р.Граник - 334 г. до н.э., бой у Иссы - 333 г. до н.э., бой при Гавгамелах - 331 г. до н.э., бой на р.Гидасп - 326 г. до н.э.

*Практика.* Проведение настольных тактических игр.

### **III тема. Военное искусство республиканского Рима (3-1 в. до н.э.)**

#### **Блок 1.**

*Теория.* Римский легионер эпохи Юлия Цезаря, снаряжение, вооружение. Защитный доспех – лорика-хамата.

*Практика.* Изготовление римской туники (верхней рубахи), и военного пояса и макета меча-гладиуса.

#### **Блок 2.**

*Практика.* Отработка римских приемов владения мечом в индивидуальном порядке. Колющая техника. Метание тяжелых дротиков (пилумов). Стрельба из лука.

#### **Блок 3.**

*Теория.* Типажи римских и варварских воинов. Римляне: велиты, гастаты, принципы, триарии. Варвары: галлы, нумидийцы, иберы. Армия Карфагена. Союзники Рима. Пунические войны Рима.

*Практика.* Изготовление и раскраска оловянных фигурок одной из противоборствующих армий.

#### **Блок 4.**

*Теория.* Римская армия периода Республики. Пунические войны. Ганнибал. Знаменитые сражения: битва у Тразименского озера (217 г. до н.э.), битва при Каннах (216 г. до н.э.), Македонские войны и сражение при Пидне (168 г. до н.э.) Юлий Цезарь и его галльские завоевания. Осада Алезии.

*Практика.* Отработка тактики взаимодействия римских войск на поле боя. Проведение настольных тактических игр.

### **IV тема. Развитие военного искусства в Римской империи (1-3 век до н.э.)**

#### **Блок 1.**

*Теория.* Вооружение римского легионера эпохи империи. Развитие защитного лорика сегментата.

*Практика.* Изготовление гнутого щита римского легионера - скутума. Изготовление детали щита - металлического умбона. Сборка и покраска щита. Изготовление тяжелого метательного дротика - пилума.

#### **Блок 2.**

*Практика.* Строевые приемы римских легионеров. Отработка специальных построений римской пехоты: стена, черепаха. Отработка движения строем. Синхронное метание пилумов в строю. Отработка приемов владения мечом в строю. Военизированные эстафеты.

#### **Блок 3.**

*Теория.* Армия Римской империи в 1х веках н.э. Типажи римской имперской армии: легионер (тяжелый пехотинец), ауксиларий (вспомогательный пехотинец), кавалерист, преторианская гвардия.

*Практика.* Изготовление и покраска фигурок римских войск.

#### **Блок 4.**

*Теория.* Римско-парфянские, римско-германские, римско-иудейские войны. Завоевание Британии. Войны императора Трояна.

*Практика.* Тактические настольные игры воссозданием отдельных эпизодов сражений по изучаемому периоду.

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Материально-техническое оснащение

#### Помещения:

1. Мастерская 60 кв.м
2. Класс 25-30 кв.м
3. Спортивный зал

#### Мебель:

1. 8 верстаков
2. 8 табуреток, регулирующихся по высоте
3. 4-5 складных столов на металлических ножках одинаковых по высоте (возможно просто прямоугольные столы одинаковые по высоте)
4. 12-15 стульев

#### Оборудование производственное:

1. Формы для отливки солдатиков от 10 и более (в форме – 3-5 фигурок)
2. Электрическая плитка - 1 шт.
3. Небольшой стальной чайник с крышкой - 1 шт.
4. Электропаяльник - 4 шт.
5. Универсальная малогабаритная электрическая шлифовальная машинка со сменными насадками - 1 шт.
6. Наборы надфилей - 8 шт.
7. Набор напильников по металлу - 8 шт.
8. Плоскогубцы - 4 шт.
9. Кусачки - 8 шт.
10. Кисточки для раскрашивания. Белка 00,01, 02 - 30 шт.
11. Металлические линейки – 4 шт.
12. Канцелярские ножи – 4 шт.
13. Молотки – 6 шт.
14. Электрошуруповерт – 2 шт.

#### Материалы:

1. Краски (гуашь, темпера) - 10 наб.
2. Клей ПВА - 5 шт.
3. Заклепки - 100 шт.
4. Кожа толщиной 1-1.5 мм – 1 лист
5. Набор сверл по металлу – 4 шт.
6. Олово – 6 кг.

#### Игровое оборудование:

1. Фигурки солдатиков из олова (частично изготавливаются учащимися)
2. Игральные кубики – 30 шт.
3. Линейки, рулетка
4. Бумага для написания приказов – 1 пач.
5. Ручки, карандаши – 20 шт.
6. Игровые поля – 4 шт.
7. Макеты местности, построек, рельефа, зданий и т.д.

### Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы педагогом дополнительного образования 13 лет. К проведению мониторинга результативности программы привлекается штатный педагог-психолог ЦППРиК.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы обеспечения образовательного процесса	Дидактический материал, техническая оснащенность занятий	Формы подведения итогов по разделам
1	Военное искусство Древней Греции	<p>Теоретическое занятие с использованием презентаций и просмотра кинофильмов</p> <p>Работа с инструментами и материалами</p> <p>Реконструкция предметов материальной культуры (праща, метательный дротик, щит греческого пельгаста).</p> <p>Тренировки по метанию пращи, дротиков, с места и в движении</p> <p>Реконструкция тактики боя греческих метателей в полевых условиях.</p> <p>Теоретическое занятие с использованием иллюстративного материала по изучению типажей греческих воинов</p> <p>Практические занятия по сборке и росписи оловянной миниатюры</p> <p>Теоретическое занятие с использованием ЭОР</p> <p>Работа с правилами, картами, схемами, историческими источниками.</p> <p>Тактические игры с использованием оловянной миниатюры</p>	<p><b>Словесные:</b></p> <p>Диалогическое изложение</p> <p>Эвристическая беседа</p> <p>Использование художественной литературы</p> <p>Инструктаж по технике безопасности</p> <p>Объяснение алгоритмов выполнения упражнений</p> <p><b>Наглядные:</b></p> <p>Работа с картиной и иллюстрацией.</p> <p>Демонстрация выполнения упражнений на освоение военно-прикладных навыков, карт, схем, видео-презентаций.</p> <p><b>Практические:</b></p> <p>Практические занятия по отработке строевых и метательных упражнений</p> <p>Практическая работа с инструментом и материалом</p> <p><b>Игровые:</b></p> <p>Военно-исторические реконструкции. Тактические игры.</p> <p><b>Частично-поисковые:</b></p> <p>Самостоятельная исследовательская работа с картами, схемами, историческими источниками</p> <p>Метод сравнительного анализа</p> <p>Метод «livinghistory»</p>	<p>Проектор, ноутбук, экран.</p> <p>Музыкальный центр.</p> <p>Канцелярские товары.</p> <p>Инструменты для деревообработки, клеи, краски, лаки. Набор инструментов для обработки и сборки оловянной миниатюры. Заготовки оловянной миниатюры, игровые столы, макеты зданий и рельефов местности. Презентация</p> <p>Кинофильмы: «300 спартанцев» «Троя».</p> <p>Масса-габаритные модели различных видов оружия и вооружения.</p> <p>Набор средств для оказания первой медицинской помощи.</p> <p>Правила для проведения тактических настольных игр с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p>Выставка работ по реконструкции предметов материальной культуры: праща, дротик, щит греческого пельгаста.</p> <p>Соревнование по метанию.</p> <p>Выставка макетов и типажей воинов Древней Греции.</p> <p>Тактическая игра.</p>
2	Военное искусство Древней Македонии и эллинистических государств	<p>Теоретическое занятие с использованием презентаций и просмотра кинофильмов</p> <p>Работа с инструментами и материалами</p> <p>Реконструкция предметов материальной культуры (копье, щит).</p> <p>Тренировки по отработке работы с копьем.</p> <p>Реконструкция строевых упражнений по движению фалангой</p>	<p><b>Словесные:</b></p> <p>Диалогическое изложение</p> <p>Эвристическая беседа</p> <p>Использование художественной литературы</p> <p>Инструктаж по технике безопасности</p> <p>Объяснение алгоритмов</p>	<p>Проектор, ноутбук, экран.</p> <p>Музыкальный центр.</p> <p>Канцелярские товары.</p> <p>Инструменты для деревообработки, клеи, краски, лаки. Набор инструментов для обработки и сборки оловянной миниатюры.</p>	<p>Выставка работ по реконструкции предметов материальной культуры: копье, щит.</p> <p>Военизированная эстафета.</p> <p>Выставка макетов и типажей воинов Македонской фаланги и персидских</p>

		<p>Теоретическое занятие по изучению типажей воинов эллинистических государств.</p> <p>Практические занятия по сборке и росписи оловянной миниатюры.</p> <p>Работа с правилами, картами, схемами, историческими источниками.</p> <p>Тактические игры с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p>выполнения упражнений</p> <p><b>Наглядные:</b> Работа с картиной и иллюстрацией Демонстрация выполнения упражнений на освоение военно-прикладных навыков, карт, схем, видео-презентаций</p> <p><b>Практические:</b> Практические занятия по отработке строевых и метательных упражнений Практическая работа с инструментом и материалом</p> <p><b>Игровые:</b> Военно-исторические реконструкции. Тактические игры.</p> <p><b>Частично-поисковые:</b> Самостоятельная исследовательская работа с картами, схемами, историческими источниками Метод сравнительного анализа Метод «livinghistory»</p>	<p>Заготовки оловянной миниатюры, игровые столы, макеты зданий и рельефов местности.</p> <p>Презентация.</p> <p>Кинофильм «Александр»</p> <p>Масса-габаритные модели различных видов оружия и вооружения.</p> <p>Набор средств для оказания первой медицинской помощи.</p> <p>Правила для проведения тактических настольных игр с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p>воинов</p>
3	Военное искусство Республиканского Рима	<p>Теоретическое занятие с использованием презентаций и просмотра кинофильмов</p> <p>Работа с инструментами и материалами</p> <p>Реконструкция предметов материальной культуры (римская туника, военный пояс и макет меча-гладиуса).</p> <p>Тренировки по метанию тяжелых дротиков, стрельбе из лука.</p> <p>Теоретическое занятие по изучению типажей римских воинов и воинов армии Карфагена.</p> <p>Практические занятия по сборке и росписи оловянной миниатюры.</p> <p>Работа с правилами, картами, схемами, историческими источниками.</p> <p>Тактические игры с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p><b>Словесные:</b> Диалогическое изложение Эвристическая беседа Использование художественной литературы Инструктаж по технике безопасности Объяснение алгоритмов выполнения упражнений</p> <p><b>Наглядные:</b> Работа с картиной и иллюстрацией Демонстрация выполнения упражнений на освоение военно-прикладных навыков, карт, схем, видео-презентаций</p> <p><b>Практические:</b> Практические занятия по отработке строевых и метательных упражнений Практическая работа с инструментом и материалом</p> <p><b>Игровые:</b></p>	<p>Проектор, ноутбук, экран.</p> <p>Музыкальный центр.</p> <p>Канцелярские товары.</p> <p>Инструменты для деревообработки, клеи, краски, лаки. Набор инструментов для обработки и сборки оловянной миниатюры.</p> <p>Заготовки оловянной миниатюры, игровые столы, макеты зданий и рельефов местности.</p> <p>Презентация.</p> <p>Фрагменты сериала «Рим»</p> <p>Масса-габаритные модели различных видов оружия и вооружения.</p> <p>Набор средств для оказания первой медицинской помощи.</p> <p>Правила для проведения тактических настольных игр с использованием оловянной</p>	<p>Выставка работ по реконструкции предметов материальной культуры: туника, военный пояс, макет меча-гладиуса.</p> <p>Соревнование по метанию дротиков и стрельбе из лука.</p> <p>Выставка макетов и типажей римских и карфагенских воинов.</p> <p>Тактическая игра.</p>

			<p>Военно-исторические реконструкции. Тактические игры.</p> <p><b>Частично-поисковые:</b> Самостоятельная исследовательская работа с картами, схемами, историческими источниками Метод сравнительного анализа Метод «livinghistory»</p>	<p>миниатюры.</p>	
4	<p>Развитие военного искусства в Римской империи</p>	<p>Теоретическое занятие с элементами видеопрезентаций и просмотра кинофильмов</p> <p>Работа с инструментами и материалами</p> <p>Реконструкция предметов материальной культуры (щит-скутум, умбон, пилум, лорика-сегментата).</p> <p>Тренировки по отработке построения римской пехоты: «стена щитов», «черепаша», движения строем, синхронного метания дротиков в строю.</p> <p>Теоретическое занятие по изучению типажей римских воинов.</p> <p>Практические занятия по сборке и росписи оловянной миниатюры.</p> <p>Работа с правилами, картами, схемами, историческими источниками.</p> <p>Тактические игры с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p><b>Словесные:</b> Диалогическое изложение Эвристическая беседа Использование художественной литературы Инструктаж по технике безопасности Объяснение алгоритмов выполнения упражнений</p> <p><b>Наглядные:</b> Работа с картиной и иллюстрацией Демонстрация выполнения упражнений на освоение военно-прикладных навыков, карт, схем, видео-презентаций</p> <p><b>Практические:</b> Практические занятия по отработке строевых и метательных упражнений Практическая работа с инструментом и материалом</p> <p><b>Игровые:</b> Военно-исторические реконструкции. Тактические игры.</p> <p><b>Частично-поисковые:</b> Самостоятельная исследовательская работа с картами, схемами историческими источниками Метод сравнительного анализа Метод «livinghistory»</p>	<p>Проектор, ноутбук, экран. Музыкальный центр. Канцелярские товары. Инструменты для деревообработки, клеи, краски, лаки. Набор инструментов для обработки и сборки оловянной миниатюры. Заготовки оловянной миниатюры, игровые столы, макеты зданий и рельефов местности. Презентация. Кинофильм «Гладиатор» Масса-габаритные модели различных видов оружия и вооружения. Набор средств для оказания первой медицинской помощи. Правила для проведения тактических настольных игр с использованием оловянной миниатюры.</p>	<p>Выставка работ реконструкции предметов материальной культуры: щит-скутум, умбон, пилум.</p> <p>Военизированные эстафеты. Выставка макетов и типажей римских и варварских воинов.</p> <p>Тактическая игра</p>



## ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

### Список литературы для педагогов

1. Азимов А. Римская империя – М.: Центр-полиграф, 2006. – 351 с.
2. Алексинский Д.П., Жуков К.А., Бутягин А.М., Коровкин Д.С. Всадники войны: Кавалерия Европы. - М.: АСТ-Полигон, 2005. – 488 с.
3. Антонов Ю.Е., Левина Л.В., Розова О.В., Щербакова И.А. Как научить детей любить Родину. Пособие по реализации государственной программы «Патриотическое воспитание граждан в Российской Федерации на 2011-2015 годы». – М.: АРКТИ, 2003.
4. Белох Ю. Греческая история. – М.: Государственная публичная историческая библиотека России, 2009. – 512 с.
5. Буторина Т.С. Воспитание патриотизма средствами образования / Т.С. Буторина, Н.П. Овчиникова. – СПб.: Каро, 2004. – 224 с.
6. Виппер Р.Ю. История древнего мира. – М.: Республика, 1993. – 511 с.
7. Гай Юлий Цезарь. Записки о галльской войне. – М.: Центр-полиграф, 2014. – 288 с.
8. Гай Юлий Цезарь. Записки о гражданской войне. – М.: Римис, 2011. – 560 с.
9. Гаспаров М.Л. Занимательная Греция. – М.: Новое литературное обозрение, 2004.
10. Геродот. История. – Л.: Наука, 1972. – 600 с
11. Елизаров Е.Д. Античный город. – СПб.: – Прана, 2006. – 326 с.
12. Ксенофонт. Греческая история. – Л.: Соцэкгиз– Ленинградское отделение, 1935.
13. Кузищин В.И. История Древнего Рима. 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Высш. шк., 2000.
14. Миронов В.Б. Древний Рим. – М.: Вече, 2007.– 752 с.
15. Моммзен Т. История Рима. – М.: Вече, 2009. – 455 с.
16. Немировский А.И. Идеология и культура раннего Рима. – Воронеж: Издательство Воронежского Университета, 1964. – 209 с.
17. Нечай Ф.М. Образование римского государства. – Минск: БГУ, 1972. – 267 с.
18. Патеркул В. Римская история. – Воронеж: Изд-во Воронежского университета, 1985.– 211 с. Перевод и комментарии Немировского А.И.
19. Постернак А.В. История Древней Греции и Древнего Рима. – М.: Издательство Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета, 2008. – 778 с.
20. Строков А.А. История военного искусства. – СПб: Полигон, 1994. – 680 с.
21. Тит Ливий. История Рима от основания Города. Том I - IV. – М.: Наука, 1989.
22. Томпсон Э. Римляне и варвары. Падение Западной империи. – СПб.: Ювента, 2003.
23. Энглим С. Войны и сражения. – М.: Эксмо, 2004. – 272 с.

### Список литературы для детей

1. Алексинский Д.П., Жуков К.А., Бутягин А.М., Коровкин Д.С. Всадники войны: Кавалерия. – Европы М.: АСТ-Полигон, 2005. – 488 с.
2. Коннолли П. Греция и Рим. Энциклопедия военной истории. – М.: Эксмо-Пресс, 2001.
3. Разин Е.А. Строков А.А. История военного искусства. Том 1. – СПб: Полигон, 1999.

Фото-отчет программы «Триумф»

*1 блок. Реконструкция снаряжения воина. Изучение технологии изготовления объектов материальной культуры.*



**2 блок. Реконструкция индивидуальных навыков воина, взаимодействия в боевом порядке.**





3 блок. Изучение типажей воинов данной эпохи. Изготовление образцов оловянной миниатюры.



**4 блок. Изучение особенностей стратегии и тактики полководцев данной эпохи. Военно-стратегические игры.**



**Карта стандартизированного наблюдения за воспитанником ЦППРиК,  
обучающимся по программе «Триумф»**

ФИО \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

**1. Особенности поведения воспитанников во время занятий**

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1) мотивация к занятиям<br>(1 – отсутствие мотивации; 10 – сильная мотивация)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 2) активность-пассивность на занятиях<br>(1 – проявление пассивности; 10 – проявление активности)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 3) способность самостоятельно работать на занятии<br>(1 – неспособен самостоятельно выполнять задания;<br>10 – практически не нуждается в помощи педагога) | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 4) уверенность при выполнении заданий<br>(1 – неуверен в себе; 10 – уверен в себе)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 5) устойчивость концентрации внимания<br>(1 – не концентрируется на учебной деятельности;<br>10 – высокая концентрация внимания на учебной деятельности)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 6) стремление к признанию успешности педагогом<br>(1 – отсутствие стремления; 10 – сильное стремление)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 7) выносливость-утомляемость<br>(1 – высокая утомляемость; 10 – высокая выносливость)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 8) активность во время занятия<br>(1 – отсутствие активности; 10 – высокая активность)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 9) качество усвоения теоретических знаний<br>(1 - не усваивает материал; 10 – усваивает материал)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 10) формирование практических навыков<br>(1 – не формируются; 10 – формируются)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 11) отношение к проверке знаний на занятии<br>(1 – сильный страх, неуверенность;<br>10 – стремление, удовлетворённость)                                    | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 12) взаимоотношения с педагогом<br>(1 – пренебрежительные; 10 – уважительные)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 13) поведение на переменах<br>(1 – пассивность; 10 – гиперактивность)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

## **2. Социальная адаптация воспитанников**

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1) уменьшение нецензурной брани и жаргонных выражений<br>(1 – увеличился; 10 – уменьшился)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 2) повышение коммуникативной культуры<br>(1 – абсолютно не повысилось; 10 – значительно повысилось)                                   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 3) уровень воспитанности<br>(1 – отсутствует; 10 – высокий)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 4) приобретение навыков самостоятельной деятельности<br>(1 – отсутствие навыков; 10 – увеличение навыков)                             | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 5) освоение правил поведения во время занятия<br>(1 – отсутствие навыков; 10 – приобретение знаний)                                   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 6) заинтересованность в дополнительном образовании и воспитательных мероприятиях<br>(1 – относится негативно; 10 – активно участвует) | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 7) восприятие художественных, документальных фильмов и музыки<br>(1 – не воспринимают; 10 – хорошо воспринимают)                      | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 8) восприятие окружающей среды<br>(1 – отрицательное восприятие; 10 – положительное восприятие)                                       | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

## **3. Психологическое состояние воспитанников**

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1) психологический комфорт в коллективе<br>(1 – дискомфорт; 10 – комфорт)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 2) тревожность<br>(1 – высокая тревожность; 10 – отсутствие тревожности)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 3) уверенность в себе<br>(1 – отсутствие уверенности; 10 – наличие уверенности)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 4) самооценка<br>(1 – низкая самооценка; 10 – высокая самооценка)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 5) активность<br>(1 – пассивный; 10 – активный)  | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 6) мотивация к продолжению занятий по программам данной направленности<br>(1 – отсутствие мотивации; 10 – наличие мотивации) | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 7) проявление агрессивного поведения<br>(1 – высокий уровень; 10 – низкий уровень)   | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 8) наличие конфликтов с другими воспитанниками<br>(1 – конфликтный; 10 – бесконфликтный)                                     | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| 9) товарищеские отношения с другими воспитанниками<br>(1 – отсутствие друзей; 10 – наличие друзей)                           | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |



Тестовые задания по итогам освоения программы «Триумф»

Тема «Военное искусство Древней Греции. 6-5 век до н.э.»

1. Основной ударной силой греческого войска были:
  - лучники
  - дротикометатели
  - тяжеловооруженные пехотинцы
  - кавалеристы
2. Греческие тяжелые пехотинцы перед боем строились в боевые порядки, которые назывались:
  - терция
  - шеренга
  - каре
  - фаланга
3. Каждый гражданин Афин мужского пола по достижении 18 лет был обязан:
  - в течение 1 года до присяги пройти военное обучение в городе и второй год отслужить в составе пограничных отрядов
  - в течение 1 года пройти обучение в ораторском искусстве и сдать экзамен на право участвовать в избирательной компании
  - в течение 1 года бесплатно отработать на верфях по постройке Афинских боевых галер
  - в течение 2 лет отслужить в составе афинского флота в качестве гребцов или абордажной команды
4. Кого победило афинское войско в битве при Марафоне?
  - Троянцев
  - Римлян
  - Персов
  - Спартанцев
5. Отряд какого греческого государства удерживал Фермопильский проход от превосходящих войск Ксеркса и полностью погиб в битве?
  - Фивы
  - Афины
  - Македония
  - Спарта
6. Какое количество мужчин-граждан греческого полиса обязаны были идти на войну в случае возникновения вооруженного конфликта с другим государством?
  - 30% от всего числа.
  - 50% в возрасте от 25 до 45 лет
  - 70% в возрасте от 15 до 50 лет. Идущие на войну выбирались по жребью.
  - 100% в возрасте от 20 до 60 лет
7. Чем замечателен бой на острове Сфактерия в 425 году до н.э. между отрядами Афинских и Спартанских войск?
  - победу одержали Афинские пельтасты (легко вооруженные дротикометатели) над Спартанскими гоплитами, считавшимися непобедимыми
  - победу одержали непобедимые Спартанские гоплиты в схватке с Афинскими гоплитами
  - Афинские пельтасты были разбиты Спартанцами, но от полного поражения их спасла своевременно подошедшая Афинская фаланга
  - в результате длительного боя, не принесшего победу ни одной из сторон, было заключено мирное соглашение между Спартой и Афинами сроком на 25 лет
8. В какой битве была решена победа союза греческих городов-полисов в Греко-Персидских войнах?
  - при Платеях в 479 г. до н. э.
  - при Марафоне в 490 г. до н. э.
  - при Фермопилах в 480 г. до н. э.
  - у о. Саламин в 480 г. до н. э.

### *Тема*

#### *«Военное искусство Древней Македонии и Эллинистических государств. 4 век до н.э.»*

1. Известно, что македонская фаланга тяжелых пехотинцев была более эффективна в боевом отношении, чем греческая. Чем принципиально отличался македонский тяжелый пехотинец от греческого гоплита (тяжелого пехотинца)?
  - ростом и физической силой
  - более прочным защитным доспехом
  - более крупным щитом
  - более длинным копьем
2. Во сколько лет Александр Великий выиграл свое первое сражение в качестве полководца?
  - в 16
  - в 18
  - в 20
  - в 25
3. В союзе с каким греческим государством Александр Великий начал военную кампанию против Персии?
  - без союзников
  - Афины
  - Спарта
  - все греческие государства, кроме Спарты
4. Какой новый вид войск (в отличие от армий Греции) создали в Македонии и который впоследствии имел решающее значение на поле боя?
  - отряды боевых собак
  - лучники
  - кавалерия
  - боевые колесницы
5. Какой бой был началом знаменитых побед Александра над Персами?
  - бой на реке Гидасп в 326 г. до н. э.
  - осада Тира в 332 г. до н. э.
  - бой на реке Граник в 334 г. до н. э.
  - бой при переправе через Геллеспонт в 334 г. до н. э.
6. В каком сражении решилась судьба Персидской кампании Александра Македонского? (В каком сражении войска персов были окончательно разгромлены?)
  - на реке Политамет в 329 г. до н. э.
  - на реке Яксарт в 329 г. до н. э.
  - при Гавгамеллах в 331 г. до н. э.
  - бой у Иссы в 333 г. до н. э.
7. Как далеко продвинулась армия Александра Великого в своих завоеваниях?
  - до Китая (без его захвата)
  - до Аравийского полуострова (с захватом его)
  - до Крымского полуострова (без его захвата)
  - до Индии (без ее захвата)
8. Как долго просуществовала империя Александра Македонского?
  - 121 год
  - 17 лет
  - 34 года
  - распалась сразу после смерти Александра Македонского

### *Тема*

#### *«Военное искусство республиканского Рима (3-1 век до н.э.)»*

1. Во времена Римской республики в армию призывались:
  - наемники с оплатой 575 денариев в год
  - неимущие граждане

- добровольцы из числа покоренных народов
  - свободные граждане только на время ведения боевых действий
2. Во время войны, после дневного марша легионеры были должны:
- провести обязательную тренировку по фехтованию
  - построить укрепленный лагерь
  - послать гонца в Рим с донесением о продолжительности пройденного за день пути
  - приготовить ужин
3. Во время какой войны прославился знаменитый полководец античности – Ганнибал?
- первая Пуническая
  - вторая Пуническая
  - третья Пуническая
  - вторая Македонская война
4. Как известно, римляне были не очень хорошими мореходами по сравнению с другими народами средиземноморья. Что бы компенсировать этот недостаток они придумали новую форму морских сражений:
- морской таран
  - использование огнеметов - «греческий огонь»
  - абордаж
  - расстрел команды вражеского корабля с дистанции лучниками, которыми были дополнительно укомплектованы экипажи римских боевых кораблей
5. Территорию какого современного европейского государства присоединил к Риму Гай Юлий Цезарь в результате римско-галльской войны?
- Англии
  - Испании
  - Германии
  - Франции
6. В каком сражении римским полководцам удалось одержать победу над Ганнибалом?
- битва при Заме в 202 г. до н. э.
  - битва при Каннах в 216 г. до н. э.
  - битва у Тразименского озера в 217 г. до н. э.
  - битва на реке Треббия в 218 г. до н. э.
7. В ходе гражданской войны в битве при Фарсале в 48 г. до н. э. Цезарь одержал победу над Помпеем:
- обеспечив значительное численное превосходство своих войск
  - применив новые построения своих легионов
  - создав и применив тактический резерв
  - подкупив часть военачальников Помпея
8. Какой из римских военачальников в ходе римской экспансии первым со своими войсками высадился в Британии?
- Сципион Африканский
  - Гай Марий
  - Помпей Великий
  - Гай Юлий Цезарь

*Тема*  
*«Развитие военного искусства в Римской империи (1-3 в. н.э.)»*

1. Сколько лет продолжалась служба легионера в легионах императорского Рима?
  - 3 года
  - 5 лет
  - 10 лет
  - 25 лет
2. Приблизительная продолжительность дневного перехода легиона на марше и ориентировочный вес переносимого легионером оружия и снаряжения:
  - 26 км и 35-40 кг
  - 32 км и 50-55 кг
  - 42 км и 10 кг
  - передвигались на лошадях до 100 км в день и перевозили до 30 кг снаряжения
3. При каком императоре империя достигла своей максимальной территории (максимального размера)?
  - при Домициане 1 в.н.э.
  - при Траяне 2 в.н.э.
  - при Марке Аврелии 3 в.н.э.
  - при Константине 4 в.н.э.
4. В свободное от службы время легионеры могли привлекаться к:
  - строительству вилл (загородных домов)
  - сельскохозяйственным работам
  - работе в кузнице
  - строительству дорог
5. Из кого формировались легионы империи?
  - из наемников, служащих за деньги
  - из числа народов, покоренных Римской империей
  - из свободных граждан Римской империи
  - из освобожденных рабов (раб получал личную свободу при вступлении в легион)
6. Как назывался абордажный мостик на римских военных кораблях?
  - грач
  - ворон
  - орел
  - скворец
7. Во времена империи в составе легионов появляются подразделения новых войск:
  - конные лучники
  - ауксиларии
  - артиллерия
  - диверсионные отряды
8. Римляне впервые в Европе (в Британии) применили этот способ для успешного отражения (предотвращения) атак варварских племен на свои территории:
  - создание конных легионов, патрулирующих границы
  - подкуп варварских вождей
  - возведение на границе сети опорных крепостей
  - возведение на границе многокилометровой непрерывной каменной стены с опорными пунктами

## Входное анкетирование

Дорогой друг!

Закончи, пожалуйста, предложение.

1. Я считаю, что гражданин - это...
2. Патриотом можно назвать...
3. Для меня честь - это...
4. Воинский долг – понятие, включающее в себя...
5. Служение отечеству - это...

## Итоговое анкетирование. Часть 1

Дорогой друг!

Закончи, пожалуйста, предложение.

1. Патриот своей страны - это...
2. Быть защитником Отечества - это...
3. Настоящий воин должен уметь...
4. Древняя история учит нас...
5. Самый знаменитый полководец древности - ...

## Итоговое анкетирование. Часть 2

Каким военно-спортивным навыкам ты научился?

1. Стрельбе из лука
2. Метанию дротиков
3. Выполнению строевых команд
4. Приемам работы с копьем
5. Приемам фехтования с использованием щита и меча
6. Отработке построения македонской пехоты: Фаланге
7. Отработке построения римской пехоты: Стена, черепаха

Какой период военной истории античности тебе наиболее интересен?

1. Военное искусство Древней Греции
2. Военное искусство Древней Македонии и эллинистических государств
3. Военное искусство республиканского Рима
4. Военное искусство Римской империи

Кого из великих античных воинов ты считаешь настоящим героем?

1. Ахилла
2. Царя Леонида
3. Ганнибала
4. Юлия Цезаря
5. Сципиона Африканского
6. Императора Трояна
7. Братьев Горациев

В будущем году ты бы хотел продолжать изучать военную историю:

1. России
2. Средневековой Европы
3. Древнего мира
4. Эпохи огнестрельного оружия
5. Современных вооруженных сил России

**Правила для проведения военно-исторических игр на период античности, с использованием оловянной миниатюры (адаптированные)**

**I. Общие положения**

1. 1 см игрового масштаба - 1 раззиз (двойной шаг).
2. 1 цикл совершается за 1 минуту условного игрового времени.
3. Последовательность действий в рамках одного цикла по стадиям: **передвижения, стрельба, рукопашная.**
4. Правилам проведения игр на античность соответствуют 3 условных периода античности, по которым будут приведены в соответствие военные, технические и моральные характеристики воюющих сторон.
5. Масштаб оловянной миниатюры 1:72.

**II. Защитные коэффициенты для рукопашного боя**

Тяжеловооруженным считается воин, имеющий полный комплект защитного вооружения: щит, шлем, доспех (например, по таблице защитного снаряжения коэффициент тяж. воина 2,5).

Воин, не имеющий только одного из этих трех предметов, считается средневооруженным (например, по таблице защитного снаряжения коэффициент средневооруженного воина 2).

Легкое вооружение (нет защитного вооружения или имеется один из обозначенных предметов) оценивается только 1 (одним) базовым защитным коэффициентом.

Количество коэффициентов определяется по прогрессивной шкале, исходя из защитного снаряжения, вооружения и тактического превосходства воина (подразделения).

**Защитное снаряжение**

	Базовый коэффициент	Щит	Панцирь, кольчуга либо иной ДОСПЕХ	Шлем	Полное вооружение катафракта
Защитные коэффициенты	1	+0,5	+0,5	+0,5	+1

**Вооружение (дополнительные коэффициенты рукопашного боя)**

	Воин на коне (всадник), на колеснице (колесничий), на слоне	Копье	Сарисса	Сарисса (конница)
Коэффициенты по вооружению	+1	+0,5	+0.5 (за каждую шеренгу, но не более 3)	+1 (только во время первого удара)

## Тактическое превосходство

	Численное превосходство (более 33%)	Удар во фланг, удар в тыл	Тактическое окружение	Удар с возвышенности	Внезапный удар	Атакующий галопом конный строй	Легкая пехота в ЛЕСУ в рукопашной (кроме лучников и пращников)
Тактические коэффициенты	+0,5	+0,5 – с 1-го цикла, +1 – с 3-го цикла +1,5 – с 5-го цикла	+1,5	+0,5	+0,5	+0,5 (катафрактары +1)	+ 1

5. Воин, *находящийся на крепостной стене или иной возвышенности* по отношению к противнику имеет +1 в рукопашной.

6. Пешие и конные сариссофоры, контофоры имеют *в лесу* в рукопашной -0,5;

## III. Передвижения

	Шагом (см) / с метанием	Бегом (см)	Пятясь (см)
Тяжелая пехота	20/10	30	5
Средняя пехота	25/12	35	7
Легкая пехота	30/15	40	10
Слон	20	30 (рысью)	---
	Рысь	Карьер	---
Колесница	50	---	---
Тяжелая конница, катафракты	50	60	---
Средняя конница	50	65	---
Легкая конница	50	70	---

1. Всё движение начинается с шага, бег для пехоты строем и переход на рысь для кавалерии начинается со 2 цикла. Бег продолжается не более двух циклов. Отдых (шагом) после бега для выравнивания линии -1 цикл.
2. Поворот колесницы (более, чем на 45 градусов за 1 цикл) происходит с потерей 1/2 хода.
3. Спешивание - посадка всадника или колесничего - потеря 1/2 хода.
4. Тяжелая пехота может идти в атаку шагом, закрывшись (подняв над головой щиты - 15 см в цикл). При этом реагирование подразделений на атаку во фланг или тыл, а также реакция на внезапное появление противника - замедление 1 цикл.

#### IV. Рукопашный бой

1. Сражающиеся подразделения считаются *увязшими* в рукопашный бой, если расстояние между ними, по окончании передвижений составляет *не более 3 см*. Метательный бой первой шеренгой при этом прекращается. Метание в этом случае может производиться с колесниц, конницей, с задних рядов строя, но с потерей точности, со слона без потери точности.
2. Колесничий (если колесница движется) может схватиться со своим противником в рукопашном бою, если у него или у его противника есть копье или сарисса.
3. Воин, прорвавшийся внутрь фаланги, сражается с сариссофорсами, как с меченосцами.
4. Процесс «расцепления» воинов, связанных рукопашным боем, зависит от: наличия строя, успешности схваток, свободного места для отступления и других причин.
5. **После 5 циклов** рукопашной схватки **строй** по линии соприкосновения считается **разрушенным** у обеих сторон и «плюсы» за строй не учитываются.
6. **При ударе во фланг или тыл**, подразделение получившее удар имеет разрушенный строй по линии соприкосновения (2 шеренги, 2 колонны), оставшаяся часть подразделения сохраняет строй, но реагирует с запозданием на 1 цикл.
7. Оружие рукопашного боя для экипажа слона и против него (кроме погонщика) - только сарисса. Погонщика можно поразить копьем, выкинув «шестерку» кубика.
8. Поражение слона в рукопашном бою - по показаниям кубика «пять», «шесть». Воин, не поразивший слона в рукопашном бою, сам погибает. Слон, пораженный пять раз, тестируется артиллерийским кубиком на устойчивость. При каждом последующем попадании слон тестируется повторно. Гибель слона наступает после его 10 поражений в рукопашной.
9. При гибели экипажа слон останавливается и прекращает сражаться до конца боя.

#### V. Строй

##### Строй пехоты на равнине

Тип	Сила в рукопашной (дополнительно)				Время на построение (циклов)
	пятак	стоя	шагом	бегом	
Римский	+0.5	+0.5	+1	+1	2
Греческий	0	+0.5	+1	+1.5 (первый цикл, далее +1)	3
Македонский	-0,5	+0.5	+1.5	+1.5	3
Варварский	0	0	+1	+1.5 (первый цикл, далее +1)	4

##### Пехота на пересеченной местности (холмы, лес, кусты, болото, водные преграды)\*

Тип	Сила в рукопашной (дополнительно)			
	пятак	стоя	шагом	бегом
<b>Римский</b>	+0.5	0	+1	0
<b>Греческий</b>	0	0	+0.5	0
<b>Македонский</b>	-0,5	0	+0.5	-0,5
<b>Варварский</b>	0	+0.5	+1	+0.5

\* *Строй сохраняется только на холмах*

1. Понятие «строй» относится к тяжелой и средней пехоте. *Исключение: смешанный варварский строй*. Смешанный варварский строй - не однотипное подразделение варварских народностей, имеющее в своем составе воинов в любом сочетании вооружения и защитного снаряжения, исходя из достоверно установленных особенностей формирования таких подразделений.
2. Подразделения формируются по **национальным признакам** («римский», «греческий» и т.д.) и должны иметь все необходимые атрибуты **обозначения** (знак, сигнум...) **командования** (центурион, вождь...) и **управления** (трубач, посыльный...) исходя из достоверно установленных сведений по историческим источникам.



3. Бег строем - только по прямой. **Бег «с места»** ведет к **потере строя; резкая остановка** бегущих строем ведет к **потере строя** (за исключением столкновения с вражеским строем). **Полый** (типа каре) или **неоднородный** по составу пехоты **строй бегом не передвигается. Неоднородное** по тяжести вооружения подразделение - при беге **теряет строи.**
4. **Поворот на месте** (на **90** или **180** градусов) без заведения фланга занимает **1/2 цикла** (для любого вида строя).
5. **Поворот строя с заведением фланга происходит с потерей хода и считается по максимальной дуге.**

**Заведение фланга** рассчитывается следующим образом: длина строя (см) умножается на 1,5 - получившееся расстояния которое строй мог бы пройти по прямой, время прохождения этого расстояния равно времени, затрачиваемому на поворот строя на 90 градусов. Поворот осуществляется вокруг крайних фигурок строя, поворот с центром в середине строя невозможен.

При маневрировании колонной (2-5 фигурок в ряду) заведение строя не нужно. Линия, в которой фигурки повернулись налево-направо на 90 градусов, колонной не является и может передвигаться только по прямой. Формирование колонны аналогично построению строя (см. Таб. Пост.)

**Колонна, лох не имеют плюсов как строй. Перестроение из колонны в строй - 2 цикла.**

1. Метание на бегу приводит к потере строя.
2. Сариссы при повороте поднимаются вверх.
3. **Прохождение** одной шеренги строя сквозь другую занимает 1/4 цикла.
4. **Просачивание** пехоты сквозь строй более тяжелого подразделения - 7 см за цикл.

### **Конный строй**

Понятие «строй» существует для любого вида конницы. Любой **конный строй** формируется за **2 цикла** (на месте).

1. **Поворот строя** (с заведением фланга, рысью) **дает замедление в два раза.** Сариссы при повороте поднимают вверх.
2. **Повороты при галопе, а также переход с места в галоп или обратно - приводят к потере строя. Всадники в строю, ускоряя гамиппов, не могут совершать повороты и иные маневры, а также двигаться галопом. Максимальное ускорение гамиппов - 50см.**
3. Атакующий галопом («бег»), конный строй получает в рукопашной дополнительно +0.5 (катафрактарии+1). При таком способе атаки конница «врезается» в неприятельский строй, и всадники из задних шеренг заполняют промежутки в первых шеренгах. При такой атаке строй конницы разрушается за 1 цикл рукопашной. Другим способом атаки, применяемым только против пехоты, является рукопашный бой на контрмарше.
4. При столкновении конницы: с 3-го цикла, если ряды всадников с обеих сторон смешиваются, то сариссы, копья, дротики не учитываются. Если же за 2 цикла противник разбит и обращен в бегство, то сариссы, копья, дротики учитываются.
5. Различаются следующие виды строя.

**Ромб, клин** - только для фессалийской и македонской конницы, с интервалами в 3 см между рядами и без интервала (за счет шахматного порядка) между шеренгами.

**Прямоугольник** - для всех остальных, с интервалами в 3 см между рядами и 3 см между шеренгами.

6. Конница не может атаковать вниз по склону холма. Двигается только рысью в 2 раза медленнее.

### **VI. Стрельба, метание**

**Дальность:**

- Пилум, тяжелый дротик: от 0 до 10 см (1-я зона);
- Дротик: от 0 до 30 см (1,2-я зоны);
- Лук: от 0 до 50 см (1,2,3-я зоны);
- Праца: от 15 до 70 см (2,3,4-я зоны).

## Поражение противника от метательного боя определяется по таблице

Зона	Легкая пехота, легкая кавалерия (толпа)	Средняя пехота, средняя кавалерия (толпа, строй)	Тяжелая пехота, тяжелая кавалерия (толпа, строй)	Слон, экипаж слона
1. до 10 см	2 3 4 5 6	3 4 5 6	4 5 6	5 6
2. до 30 см	3 4 5 6	4 5 6	5 6	6
3. до 50 см	4 5 6	5 6	6	-
4. до 70 см	5 6	6	-	-

После определения количества попаданий выбрасывается «чет/нечет» кубика на то, что «убил/не убил».

### На точность поражения влияют следующие факторы

«На зону дальше»	Причины ограничения точности
	метают пращники и всадники, начиная со 2-й шеренги, лучники, начиная с 3-й шеренги
	метание пехоты на бегу (кроме метания пилумов и дротиков) или конницы на ходу
	по подразделению, укрытому за щитами или находящемуся за укреплениями
	по проходящей кавалерии (колесницам), если они находятся далее 1-й зоны или кавалерии (колесн.), атакующей фланги, тыл
	по цели в кустах, за укрытием, а так же далее 2-й шеренги строя, толпы
	по пехоте в рассыпную (> 2см от каждой фигурки), если они находятся далее 1-й зоны
	по коннице в рассыпную(> 4см от каждой фигурки лошади), если они находятся далее 1-й зоны
	в кустарнике (кроме опушек и края леса, кустарника) метательный бой только в 1и 2-й зонах
«На две зоны дальше»	пращники, лучники, пельтасты метательный бой только в первой зоне

Метательный бой в лесу - только в 1 и 2 зонах.

Точность (для всех родов войск) - «на две зоны дальше»- «на зону дальше».

### VII. Пехота (метание)

- Один выстрел или бросок (дротик, лук, праща) занимает у пехотинца 1/2 цикла.
- Первые две шеренги метают точно. Стрельба по кавалерии, атакующей строем в лоб - **в той же зоне**, что и конница.
- Стрельба из лука производилась по навесной траектории и в упор. Из лука в упор стреляют только первые две шеренги, остальные по навесной траектории.
- Стрельба из пращей ведется только по навесной траектории. (Пращники никогда не подпускали к себе на дистанцию короткого броска ни тяжелую, ни среднюю пехоту, ни конницу, а просто убегали или прятались за тяжелую пехоту. Вступают в рукопашный бой по крайней нужде, в случае неизбежности боя).
- Метание на бегу - **«на зону дальше»**, потеря 1/2 хода. Строй разрушается.

### Конница, колесницы, слон (метание)

- За одни цикл** всадник или колесничий может выпустить **одну стрелу** или **один дротик**. Выстрел происходит без потери хода (в отличие от пехоты).
- Стрельба (метание) на ходу - точность **«на зону дальше»**, стрельба стоя - в той же зоне.

Особый способ метания на контрмарше (см. далее).

- Метательный бой экипажа слона и против него происходит аналогично, с тем преимуществом, что экипаж слона может поражать цели в глубине вражеского строя без потери в точности. Слон, пораженный пять раз, тестируется артиллерийским кубиком на устойчивость. При каждом последующем попадании слон тестируется повторно. После десятого попадания слон погибает. Одно попадание из машины приравнивается к пяти обычным.

### VIII. Контрмарш

Данные правила вводят этот маневр только для конницы. Суть маневра - разворот (180 градусов) конного строя на месте с одновременным использованием оружия.

Маневр происходит так:

- Первая шеренга метает (стрелы, дротики) и, развернувшись на 180 градусов, скачет прочь через интервалы между рядами.
- Вторая шеренга выдвигается на место первой и делает то же самое. Ее место занимает третья шеренга ... Все выстрелы производятся без потерь в точности.

Маневр производится только рысью и замедляет движение каждого отдельного всадника в 2 раза, а сариссофора - в 3 раза.

Против пехоты контрмарш может быть произведен и в рукопашном бою. Атакованная контрмаршем пехота не может использовать свое численное преимущество (схватки происходят 1:1). Кроме того, исключается «увязание» конницы.

При контрмарше - отсутствуют плюсы за строй (т.к. контрмарш совершается рысью).

### IX. Метательные машины

Тип машины	Экипаж (чел.)	Поражаемая зона (см)	Скорострельность	Время на поворот
<b>Онагр</b>	6	от 30 до 200	1 раз в 3 циклов	1/2 цикла
<b>Скорпион</b>	2	до 300	1 раз в 4 цикла	1/4 цикла
<b>Стреломет</b>	6	<b>ДО 70</b>	1 раз в 5 циклов	1/2 цикла

### Потери от метательных машин

Зона	30-70 см	70-150 см	150-200 см	Промех в 1-й зоне - бросок 6-го кубика / 2
Онагр	3,4,5,6-бросок 6-го кубика	4,5,6-бросок 6-го кубика	5,6-бросок 6-го кубика	
Зона	0-100 см	100-200 см	200-300 см	Промех в 1-й зоне - бросок 6-го кубика / 2
Скорпион	3,4,5,6-бросок 6-го кубика	4,5,6-бросок 6-го кубика	5,6-бросок 6-го кубика	
Зона	0-30 см	30-50 см	50-70 см	Промех в 1-й зоне - бросок 6-го кубика
Стреломет	3,4,5,6-бросок двух 6-х кубиков	4,5,6-бросок двух 6-х кубиков	4,5,6-бросок 6-го кубика	

- «Зона поражения» ограничивается кругом диаметром 5 см для онагра и скорпиона и 10 см для стреломета. Машина не может поразить больше, чем находится в зоне поражения.
- При *начале стадии цикла «метание»* (по окончании стадии «передвижения»), *первыми*

- учитываются **попадания машин**. При этом для каждой машины указывается зона поражения.
- Экипаж машины может состоять только из представителей «цивилизованных» народов Европы и эллинизированного Востока. Экипажи машин не имеют щитов.
  - Машина передвигается только в разряженном состоянии. За цикл - 10 см. Установка машины на позиции - 2 цикла

### Х. Местность

	Возвышенность/ ХОЛМ	Возвышенность/ ГОРА	ЛЕС	БОЛОТО	ОВРАГ	ВОДНЫЕ ПРЕГРАДЫ
Легкая пехота	Скорость ↓ на 1/4, при беге теряют строй	Скорость ↓ в 2 раза, без строя, по тропам	Скорость ↓ в 2 раза + 1 в рукопашной (кроме лучников и пращников)	Скорость ↓ в 2 раза, не бегают	Скорость ↓ в 2 раза	Скорость ↓ в 2 раза
Средняя и тяжелая пехота (кроме сариссофоров)	Скорость ↓ на 1/4, при беге теряют строй	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй
Сариссофоры	Скорость ↓ на 1/4, при беге теряют строй	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй, сила - 0.5	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй, не бегают	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй
Колесницы	Скорость ↓ на 1/4	Не проходит	Проходит только кельтская, скорость 4- в 2 раза	Не проходит	Не проходит	Не проходит
Конница (кроме конных сариссофоров и контофоров)	Скорость ↓ на 1/4, при галопе теряют строй	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй	Не проходит	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй
Конные сариссофоры и контофоры	Скорость ↓ на 1/4, при галопе теряют строй	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй, сила - 0.5	Не проходит	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза, теряют строй
Машины	Скорость ↓ на 1/4	Не проходит	Не проходит	Не проходит	Не проходит	Не проходит
Слоны	Скорость ↓ на 1/4	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза	Скорость ↓ в 2 раза, не бегают	Не проходит	Скорость ↓ в 2 раза

- Звуковые сигналы, подаваемые наверху, в овраге не слышны - и наоборот. Радиус действия звуковых сигналов в лесу уменьшается в два раза.
- Влияние главкома на подразделения, сражающиеся в лесу - в радиусе 10 см.

## XI. Психологические факторы

### 1. «Базовая мораль»

Каждое подразделение имеет базовую мораль:

Тяжелая кавалерия / элита	9
Тяжелая пехота / средняя кавалерия/ экипаж эл.колесницы /экипаж слона	8
Средняя пехота / легкая кавалерия / расчет метательных машин	7
Легкая пехота/ метатели	6
Ополчение, милиция	5

На тестирование подразделений оказывает влияние такое понятие как «поддержка».

### 2. «Поддержка»:

- подразделением с поддержкой считается часть, которая имеет в окружении (до 30 см сзади и до 20 по флангам) более тяжелое подразделение. Пехоту поддерживает пехота. Кавалерию - кавалерия. Исключения: поддержка варварской пехоты кавалеристами и колесницами (соотношение 10 к 1); поддержка метателей и легкой пехоты слонами (30 к 1);
- общее наступление (движение на противника, атака) не менее 1/2 наступающей армии;
- наличие вблизи от подразделения (до 30 см) лагеря, тяжелых укреплений;
- присутствие в подразделении главнокомандующего.
- **«Критической ситуацией»** является нанесение противоборствующей стороне существенных потерь от метания или рукопашной за один цикл.

Моральное воздействие испытывают подразделения:

1. Потери более 10% за цикл от стрелков или рукопашной.
2. При атаке более тяжелого по тяжести подразделения на более легкое. Также смотри «Таблицу морального тестирования национальных армий».
3. Мораль определяется броском двух кубиков. Если сумма показаний кубиков меньше или равно - тест пройден.

#### Если показание:

- больше на единицу - подразделение становится "уклоняющимся" - отступает на 5 см и имеет в рукопашной "-0,5";
- больше на 2 - подразделение "отступающее" - отступает на 5 см, поворачиваясь спиной и имеет в рукопашной "- 1";
- больше на 3 - подразделение "бегущее" - отступает на полный цикл хода, и имеет в рукопашной "- 2". Убежавшее подразделение останавливается при выигрыше теста с -2 к базовой морали, если на него не было воздействия противника 2 цикла или при помощи главкома.

Если тест выигрывается с разницей в показаниях больше 3 - подразделение испытывает эмоциональный подъем - "кураж" и имеет 2 цикла "+1" к базовой морали и "+0,5" в рукопашной.

Подразделение может тестироваться по этому показателю в присутствии главкома и при атаке на противника. Отрицательный тест - как при обычном тестировании.

#### Мораль падает в случаях:

1. Потерь за цикл более 25% - "-1" к базовой морали;
2. Потерь за цикл 33% и более - "-2" к базовой морали;
3. Бегущее подразделение в зоне 30 см от тестируемого подразделения (имеется в виду, что бегущий отряд бежит непосредственно в расположении подразделения подпадающего под тест).

#### Мораль возрастает:

1. "Поддержка" более тяжелого или равного подразделения в зоне до 30 см "+1" к базовой морали.
2. Победа в рукопашной из не менее двух схваток - "+1" к базовой морали.
3. Присутствие фигурки главкома в отряде, испытывающего моральное воздействие "+1" к базовой морали, но кидать поражение и на главкома.

#### Сдача в плен

1. Тест проигран с разницей более 3-х единиц, если противник воздействует с трех сторон (Базовая мораль - 1)

2. Тест проигран с разницей более 4-х единиц, если противник воздействует с двух сторон. В отдельных случаях (Определяет посредник) отряд может тестироваться по частям. Экипажи машин и колесниц тестируются индивидуально. Колесницы тестируются как победоносный отряд.
- Помимо потерь от метания и рукопашной тестирование производится в следующих случаях, с учетом вооружения и национальных особенностей армий (*«Таблица морального тестирования национальных армий»*).

### **XII. Главнокомандующий**

1. Влияние главкома на подразделение (тестирование по состоянию на порядок выше) - на части касающиеся радиуса 20 см.
2. Главком останавливает бегущие с поля боя подразделения находясь с ними 3 цикла (бегут - отступают - останавливаются), если они не находятся под воздействием противника.
3. Для поражения главнокомандующего необходимо выкинуть «шестерку».

### **XIII. Связь**

1. Управление войсками осуществляется посредством распоряжений, передаваемых голосом (до 20 см), трубой (до 50 см) и посыльными. Зона выполнения приказов командующего (в текущем цикле), достигаемая за счет работы штаба командующего - в радиусе 60 см.
2. В случае дублирования приказа командующего голосом по цепочке командиров подразделений, приказ выполняется всеми подразделениями линии с замедлением на 2 цикла.

#### **«Таблица морального тестирования национальных армий»**

<b>«Критические ситуации»</b>	
<b>Пращники, лучники</b>	
<b>Римляне</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Атака легкой пехоты большей по численности не менее 1, 5 раз.
<b>Греки</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Атака легкой пехоты большей по численности не менее 1. 5 раз.
<b>Македоняне</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Атака легкой пехоты большей по численности не менее 1. 5 раз
<b>Варвары</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов.
<b>Пунийцы</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов.
<b>Восточные народности</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов.
<b>Легкая пехота</b>	
<b>Римляне</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Приказ на атаку более тяжелого по тяжести вооружения подразделения или превосходящих по численности стрелков.
<b>Греки</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Приказ на атаку более тяжелого по тяжести вооружения подразделения или превосходящих по численности стрелков.
<b>Македоняне</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Приказ на атаку более тяжелого по тяжести вооружения подразделения или превосходящих по численности стрелков.
<b>Варвары</b>	Атака тяжелой, пехоты, кавалерии, колесниц, слонов
<b>Пунийцы</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, кавалерии, колесниц, слонов. Приказ на атаку превосходящих по численности стрелков.
<b>Восточные народности</b>	Атака тяжелой, средней пехоты, I кавалерии, колесниц, слонов. Приказ на атаку более тяжелого по тяжести вооружения подразделения.

<b>Веллиты, пельтасты</b>	
<b>Римляне</b>	Рукопашная схватка с тяжелой и средней пехотой, кавалерией, колесницами, слонами.
<b>Греки</b>	Рукопашная схватка с тяжелой и средней пехотой, кавалерией, колесницами, слонами.
<b>Македоняне</b>	Рукопашная схватка с тяжелой и средней пехотой, кавалерией, колесницами, слонами.
<b>Варвары</b>	
<b>Пунийцы</b>	Рукопашная схватка с тяжелой и средней пехотой, кавалерией, колесницами.
<b>Восточные народности</b>	
<b>Средняя пехота, средние метатели</b>	
<b>Римляне</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 1,5 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Греки</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 2 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Македоняне</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 2 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Варвары</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 2 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Пунийцы</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 1,5 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями 3. Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Восточные народности</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 1,5 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями Атака кавалерии численностью более 1/2. Отступление, бегство частей поддержки.
<b>Смешанное подразделение</b>	
<b>Римляне</b>	
<b>Греки</b>	
<b>Македоняне</b>	
<b>Варвары</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 1,5 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями
<b>Пунийцы</b>	
<b>Восточные народности</b>	Атака среднего или тяжелого подразделения, численностью превышающего более чем в 1,5 раза. Трехсторонний охват вражескими подразделениями
<b>Тяжелая пехота</b>	

<b>Римляне</b>	Трехкратный перевес по численности наступающего противника. Атака кавалерией равной численности.
<b>Греки</b>	Двукратный перевес по численности наступающего противника. Окружение противником с фланга и тыла (с флангов)
<b>Македоняне</b>	Двукратный перевес по численности наступающего противника. Атака фаланги противником с фланга и тыла (с флангов)
<b>Варвары</b>	Двукратный перевес по численности наступающего противника. Атака кавалерией равной численности.
<b>Пунийцы</b>	Трехкратный перевес по численности наступающего противника. Трехсторонний охват вражескими подразделениями. Атака кавалерией равной численности
<b>Восточные народности</b>	Двукратный перевес по численности наступающего противника. Атака кавалерией равной численности.
<b>Колесницы</b>	
<b>Римляне</b>	Потеря возничего колесницы.
<b>Греки</b>	Потеря возничего колесницы.
<b>Македоняне</b>	Потеря возничего колесницы.
<b>Варвары</b>	Потеря более 1/2 экипажа колесницы.
<b>Пунийцы</b>	Потеря возничего колесницы.
<b>Восточные народности</b>	Потеря более 1/2 экипажа колесницы.
<b>Конница</b>	
<b>Римляне</b>	Встреча атаки конницы противника стоя на месте. Нападение вражеской кавалерийской части в тыл. Приказ на атаку фаланги или строя тяжелой пехоты во фронт. Приказ на атаку более тяжелой, превосходящей по численности кавалерии. Атака слонов (Примечание: для катафрактов только п.п. 2, 5)
<b>Греки</b>	Встреча атаки конницы противника стоя на месте Нападение вражеской кавалерийской части в тыл. Приказ на атаку фаланги или строя тяжелой пехоты во фронт. Приказ на атаку стрелков (метателей) больших по численности в 2 раза. Атака слонов.
<b>Македоняне</b>	Встреча атаки конницы противника стоя на месте. Нападение вражеской кавалерийской части в тыл.   Приказ на атаку стрелков (метателей) больших по численности в 2 раза. Атака слонов. (Примечание: для конных сариссофоров и контофоров только п.п. 2.4)
<b>Варвары</b>	Встреча атаки конницы противника стоя на месте. Нападение вражеской кавалерийской части в тыл. Приказ на атаку фаланги или строя тяжелой пехоты во фронт. Приказ на атаку стрелков (метателей) больших по численности в 2 раза. Приказ на атаку более тяжелой, превосходящей по численности кавалерии. Атака слонов.
<b>Пунийцы</b>	Встреча атаки конницы противника стоя на месте. Нападение вражеской кавалерийской части в тыл. Приказ на атаку фаланги или строя тяжелой пехоты во фронт. Приказ на атаку стрелков (метателей) больших по численности в 2 раза. Приказ на атаку более тяжелой, превосходящей по численности кавалерии. Атака слонов.
<b>Восточные народности</b>	Приказ на атаку фаланги или строя тяжелой пехоты во фронт. Нападение вражеской кавалерийской части в тыл. Приказ на атаку более тяжелой, превосходящей по численности



	кавалерии.
<b>Экипажи машин</b>	
<b>Римляне</b>	Встреча атаки любого подразделения противника с разряженными машинами
<b>Греки</b>	Встреча атаки любого подразделения противника с разряженными машинами
<b>Македоняне</b>	Встреча атаки любого подразделения противника с разряженными машинами
<b>Варвары</b>	
<b>Пунийцы</b>	
<b>Восточные народности</b>	

