

**Дитячо-юнацька
військово-спортивна
патріотична гра
"Сокіл" (Джура")**



ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

- 1.1. Дитячо-юнацька військово-спортивна патріотична гра «Сокіл» («ДЖУРА») є однією з позакласних форм оборонно-масової і спортивно-оздоровчої роботи, початкової військової та фізичної підготовки, морально-психологічного та національно-патріотичного виховання учнівської молоді.
- 1.2. Дитячо-юнацька військово-спортивна патріотична гра «ДЖУРА» (далі – гра «ДЖУРА») є добровільним, незалежним угрупованням молоді, яке створюється для об'єднання дітей, підлітків та юнаків з метою їх виховання на традиціях і звичаях Українського козацтва.
- 1.3. Організаційною основою гри «ДЖУРА» є первинні осередки, які створюються в навчальних закладах та за місцем проживання і в своїй діяльності керуються відповідними штабами гри.

МЕТА ТА ОСНОВНІ ЗАВДАННЯ

ГРИ

- - виховання у юнаків та дівчат глибоких і твердих національно-патріотичних переконань, підготовка молоді до творчої праці, до військової служби та захисту своєї Батьківщини - України шляхом залучення молоді до оборонно-масової та військово-спортивної патріотичної роботи;
- - формування і виховання у молоді високих морально-психологічних та морально-бойових якостей; мужності, сміливості, рішучості, відваги, стійкості, наполегливості, дисциплінованості та ініціативності на теренах відновлених національних козацьких педагогічних традицій;
- - виховання духовно та фізично розвиненого юного покоління суверенної України на історично сформованих засадах козацького світогляду та здорового способу життя, у дусі відданості Батьківщині та її народу на основі відродження національних і загальнолюдських духовних і моральних цінностей.

Завдання гри «ДЖУРА»

- - виховання у дітей та юнацтва активної громадянської позиції, національної гідності і самосвідомості, любові до своєї Батьківщини - України, готовності захищати свій рідний край;
- - опанування козацької культурної спадщини, гри на козацьких музичних інструментах, козацького танцю, козацьких пісень і дум, вивчення козацького живопису, розпису й опорядження козацьких церков і житла, звичаїв і ритуалів, традицій, свят;
- - оволодіння художніми промислами, козацькими способами життя і господарювання на землі (в полі, огороді, саду), на пасіці, традиційними видами тваринництва тощо;
- - переймання козацьких забав та військових ігор, традиційних козацьких видів фізичної культури, спорту та військових умінь, зокрема різних видів єдиноборства, верхової їзди та кінного спорту, бойового танцю «Гопак» та інших національних військово-спортивних традицій з метою гартування козацького духу й тіла;
- - осягання секретів козацької кухні, здорового способу життя, козацької медицини, знахарства;
- - зміцнення та розвиток дружби між дітьми та юнацтвом різних регіонів України.

УЧАСНИКИ ЗМАГАНЬ

- До участі у змаганнях допускаються команди (рої).
- Змагання проводяться серед учнів 8 - 11 класів. Склад рою: 12 чол. і 2 керівники. Загальна кількість делегації – 14 чол.
- Командам необхідно мати спорядження та інвентар, вказані у таблиці 1, медичну аптечку, спортивні (військові) костюми, ройову атрибутику.
- Іменні заявки команд (роїв) за встановленою формою, завірені відряджуючою організацією та *лікарською установою (обов'язково печатка районного медичного закладу)*, подаються у мандатну комісію на місці змагань. Команда (рій) повинна мати свідоцтва про народження(паспорти) та учнівські квитки (довідки) з фотокартками на кожного учня, страхові поліси. Під час реєстрації команди здають звіти про виконання завдань під гаслом «Добре діло», які оцінює журі.

План проведення I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура")

-
- 09.00-10.00
- Заїзд роїв-учасників, реєстрація, розгортання табору до жеребкування
- 10.00-11.00
- Урочисте відкриття I районного етапу Всеукраїнської гри "Сокіл" ("Джура"), показові виступи гостей, оголошення наказу про призначення старшини змагань та наказу по змаганнях
- Знайомство зі зразками військової техніки.
- 11.00 – 12.00
- *Впоряд (стройова підготовка)*
- 12.00-14.00
- Змагання по етапам згідно жеребкування

- **Гра «Відун»** - інтелектуальні змагання по історії українського війська, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що?, Де?, Коли?» та ін
- **Смуга перешкод** із використанням козацької легенди
- **«Рятівник»** - змагання з надання першої долікарської допомоги та рятувальні роботи
- **Гра «Пластун»** – комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристичними елементами
- **Стрільба:** виконання стрільб з пневматичної зброї
- **Ватра «Слава Героям»** – представлення роями творчо-мистецького завдання
14.00-15.00
- **Обід**
15.00-15.30
- **Підбиття підсумків та визначення переможців**
15.30-16.30
- **Урочисте закриття I (районного, міського) етапу Всеукраїнської гри "Сокіл" ("Джура")**, оголошення переможців, нагородження, показові виступи з бойових мистецтв, концертна програма патріотичної музики
16.30
- **Роз'їзд учасників**

УМОВИ ПРОХОДЖЕННЯ ОКРЕМИХ ЕТАПІВ ГРИ

Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура")

Атрибутика рою:

назва, відзначка, ройовий клич-девіз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми зі своїми барвами, типова форма-однострій.

- Назва повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історично-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: наприклад: «Нічні кажани», «Гайдамаки», «Котигорошки», «Чорні вершники», «Чорні запорожці», «Залізні вовки».

- **Мета:** створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.
- **Відзначка** – схематичне, символічне зображення назви. Форма: біле коло з чорним кантом. В середині – зображення назви чорним кольором.
- **Ройовий клич-девiз.** Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: "Двічі не вмирати", "Або пан, або пропав", "Краще вовком згинути, аніж жити псом", "Зі щитом або на щиті".
- **Мета** – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на позитивну поведінку.
- **Ройове гасло-позивний:** напр.: "Пугу-Пугу – козаки з лугу" чи "Сонце сходить – буде день".
- **Мета** – використання під час змагань, зокрема теренової гри, "Квесту" для зв'язку зі своїми.
- Прапорець встановленої форми із своїми барвами.

- **Прапорець** – це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тому самому боці розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця не поміщуємо ніяких нашивок. Прапорець носитья прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.
- Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри "Джура" – малинова, її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

- **Типова форма-однострій** має бути простою у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – вишиванка. Представники команд від молодіжних та козацьких організацій чи шкільних установ, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.
- Для виготовлення однострою можна використати елементи однострою української армії чи силових структур різних часів.

- **Постава Прапорця (Козацької Хоругви) в ладу.**
- В ладу на місці хорунжий тримає Козацьку Хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (мал. 1).
- За попередньою командою «Ходом» хорунжий переносить Козацьку Хоругву на ліве рамя й тримає її лівою рукою, витягнутою до держака, а праву руку опускає. При цій поставі Козацької Хоругви долішній кінець держака повинен бути на висоті 50-60 см від землі (мал. 2). За виконавчою командою «Руш» хорунжий крокує попереду рою за ройовим.
- Під час проходження урочистим ходом Козацьку Хоругву несуть, як показано на малюнку.

ПРОГРАМА ГРИ

- У заході бере участь команда (рій). Склад команди (рою) – 12 учнів.
- Організація проведення гри «Джура» здійснюється відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012 за № 1094/21406 (із змінами), листа Міністерства освіти і науки України від 17.02.2015 № 1/9-78 «Про організацію Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») в навчальних закладах».

1. Стройовий впоряд – особиста підготовка та дії в складі рою (кількість учасників – 12 осіб). Рій повинен мати військову форму, або українські народні костюми, відзначку (схематичне символічне зображення назви рою), ройовий клич-девiз (відображає лицарсько-воїнську, козацьку філософію, ідеали), маршова патріотична пісня (козацька тематика пісень).

2. Змагання на туристській смузi перешкод, спортивного та туристського орієнтування (кількість учасників – 3 особи (із них – 1 дівчина).

Учасники змагання повинні мати спортивні костюми, особисте туристське спорядження (дві страхувальні системи з блокуванням вусом довжиною до 2 метрів, три карабіни).

Перешкоди та етапи:

- транспортування «потерпілого» за допомогою жердини;
- подолання заболоченої місцевості по жердинах;
- подолання заболоченої місцевості по купинах;
- навісна переправа;
- маятник.

3. «Рятівник» – змагання з надання першої долікарської допомоги та з елементами рятувальних робіт. Кількість учасників – 2 особи (із них – 1 дівчина).

Теоретичний тур: правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними речовинами, їжею (у тому числі грибами, ягодами), укусах отруйних змій, комах та павуків.

Практичний тур: штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілковостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

Учасники змагання повинні мати спортивні костюми.

4. – Виконується стрільба з пневматичної гвинтівки по мішені № 6 або № 8 на дистанції 10 метрів. Кількість учасників – 1 особа.

5. Фізична підготовка.

Двоє юнаків від рою згідно з жеребкуванням долають марковану трасу, виконуючи наступні завдання:

- метання гранати на влучність;
- подолання комбінованої смуги перешкод.
- метання дротика в ціль.
- подолання «мінного поля»;
- метання аркану в ціль;
- переповзання по-пластунськи.
- стрільба з лука в ціль
- неповне розбирання та складання автомата “Калашникова”

6. Завдання виконує одна особа, виконання стройової підготовки зі зброєю

Учасники змагань повинні мати спортивні костюми, особисте спортивне спорядження, одноразові ложки, тарілки, стаканчики, один казанок на команду, питну воду.

7. Гра «Відун» – конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України по аналогії «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?».

Кількість учасників – 2 особи.

8. Гра «Пластун» – конкурс із використанням методики гри «Квест».

Кількість учасників – 2 особи.

9. Ватра «У колі друзів» – представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція). Кількість учасників – 3 особи (із них – одна дівчина).

10. Конкурс звітів про виконання завдань під гаслом «Добре діло».













ДЯКУЮ ЗА УВАГУ