

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МІНІСТЕРСТВО СОЦІАЛЬНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР ТУРИЗМУ І КРАЄЗНАВСТВА
УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ
ДЕРЖАВНЕ ПІДПРИЄМСТВО «УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР
«МОЛОДА ГВАРДІЯ»

ГРА «ДЖУРА» У ДИТЯЧИХ ТАБОРАХ, ЗАКЛАДАХ ОЗДОРОВЛЕННЯ ТА ВІДПОЧИНКУ

Методичні рекомендації



Київ-2016

УДК 371.217.3:371.382
ББК 74.200.25

Авторський колектив:

Д. О. Бондарчук, О. С. Бондарчук, Т. В. Гаркавенко, А. М. Грива, С. Я. Фаріон,
О.Л. Фурманюк, Ю. П. Юзич

Загальна редакція: Н.В. Савченко

Рецензенти: О. І. Остапенко, провідний науковий співробітник лабораторії фізичного розвитку та здорового способу життя Інституту проблем виховання НАПН України, канд. пед. наук,
В. І. Тернопільська, професор кафедри теорії та історії педагогіки Київського Університету ім. Б. Грінченка, док. пед. наук

Рекомендовано

Методичною радою Українського державного центру туризму
і краєзнавства учнівської молоді
(протокол № 4 від 29.04.2016)

Гра «Джура» у дитячих таборах, закладах оздоровлення та відпочинку. Д. О. Бондарчук,
О. С. Бондарчук та ін. / [ред. Н. В. Савченко]. – К.: 2016. – 76 с.

Методичні рекомендації мають за мету допомогти в організації Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») в закладах оздоровлення та відпочинку дітей. Посібник містить рекомендації щодо організації життя в таборі, проведення ігор, конкурсів та інших заходів відповідно до положення про гру. Наведено зразки сценаріїв масових заходів, орієнтовні умови проведення гри «Джура» в таборі та ін.

Посібник призначений для використання працівниками дитячих таборів, закладів оздоровлення та відпочинку незалежно від підпорядкування та форми власності, може використовуватися в роботі позашкільних навчальних закладів, дитячих громадських організацій.

©Авторський колектив, 2016
© Український державний центр туризму
і краєзнавства учнівської молоді, 2016

ЗМІСТ

Вступ.....	4
Напрями та методи національно-патріотичного виховання.....	5
Виховний ідеал гри.....	7
Організаційне забезпечення гри «Джура».....	9
Ройові атрибути.....	13
Таборування.....	15
Підготовка рою до участі у конкурсах.....	19
Конкурси (змагання) гри «Джура», умови проведення, суддівство (Варіант №1) (Умови ІІІ (Всеукраїнського) етапу – «Джура – 2015: Гетьманська Україна»).....	19
Конкурси (змагання) гри «Джура», умови проведення, суддівство (Варіант №2).....	32
Поради для виховників (вожатих) таборів, закладів оздоровлення та відпочинку (Додаток 1).....	52
Сценарії заходів (Додаток 2).....	54
Конкурси, ігри для різних вікових категорій учасників (Додаток 3).....	61
Нормативна база.....	73
Список рекомендованої літератури.....	75
Сценарії виховних справ.....	76

Вступ

Українці – єдина у світі козацька нація. В часи козаччини відзначається сповідування кращих принципів європейського лицарства, глибоке шанування українських народних традицій та звичаїв. Цей час дав велику кількість видатних державних діячів, організаторів військової справи, подвижників української духовності. Кращі ознаки козацької доби спонукають сучасних педагогів, організаторів освітянської справи залучати до власного педагогічного арсеналу національно-патріотичні заходи у виховній роботі з молоддю.

Згідно зі Стратегією національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016 – 2020 роки національно-патріотичне виховання належить до пріоритетних напрямів виховної роботи. Виховання не може бути безнаціональним – воно є саме національним. В основу національної системи патріотичного виховання покладено національну ідею як консолідуєчий чинник розвитку суспільства й нації в цілому. Форми й методи патріотичного виховання базуються на народних традиціях, кращих надбаннях національної та світової педагогіки й психології. Ідеалом виховання виступає гармонійно розвинена національно свідома, високоосвічена, компетентна особистість, здатна до саморозвитку та самовдосконалення.

Процес виховання – системний, послідовний та безперервний процес, до якого залучаються всі суспільні інститути. Складовою частиною цього процесу є організація літнього відпочинку дітей. Дитячі заклади оздоровлення і відпочинку створюють умови для педагогічно обґрунтованого, змістовного виховання та цікавого дозвілля дітей, дають можливість їм фізично та творчо розвиватися, духовно та інтелектуально збагачуватися, розширювати власний світогляд.

Процес органічного поєднання виховання з національною історією, культурою, народними звичаями та традиціями, збереження та збагачення культури українського народу дозволить оздоровчим таборам стати важливим інструментом національно-патріотичного формування громадян держави.

Один із напрямів удосконалення роботи оздоровчих таборів у сфері національно-патріотичного виховання є запровадження дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), яка є важливою складовою системи національно-патріотичного виховання.

Метою гри «Джура» є виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої самосвідомості та активної громадянської позиції, а також сприяння фізичному розвитку особистості та пропаганді здорового способу життя. Знання та навички, певні моральні якості, отримані в процесі участі у грі, сприятимуть кращій реалізації дитини в соціумі, надихатимуть на прагнення пишатись і берегти надбання своєї Батьківщини у подальшому житті.

Методичні рекомендації мають за мету у простій та лаконічній формі подати теоретичні відомості, прийоми козацької педагогіки, військової, спортивної і туристської складових гри «Джура».

Напрями та методи національно-патріотичного виховання

Розвиток незалежної України, її прагнення досягнути у майбутньому світового рівня життя та розвитку в багатьох галузях, неможливі без пізнання і творчого відродження національно-духовних цінностей. Вивчення ідейно-морального, виховного потенціалу має вирішальне значення у формуванні вільної, сильної духом особистості. Україна – єдина у світі козацька держава, тож орієнтиром у вихованні має бути український козак.

Цілісна особистість сучасної молоді формується в результаті навчально-виховної роботи, насамперед певних напрямів діяльності батьків, учителів, виховників, представників громадських організацій. Така робота може включати в себе нижче наведені блоки.

Блок І. Духовна культура

1. Козацькому роду – нема переводу. В процесі реалізації завдань цього напрямку роботи виховуємо в юнацтві родинні цінності, повагу до свого роду, бажання примножувати його славу.

2. Любіть Україну, як сонце любіть. Продовжуючи патріотичні традиції, звичаї, ми навчаємо кожну дитину палко і ніжно, самовіддано любити Україну, служити їй корисними справами.

3. Козацькими шляхами – до висот української духовності. Тут допомагаємо відроджувати мистецькі традиції кобзарства, лірництва, гуртового співу, танцю, дотепного влучного слова, різьбярства, художнього розпису, художньої вишивки, іконопису, вивчати і застосовувати на практиці знання з народної медицини, астрономії, агрономії, метеорології, кулінарії тощо.

У процесі самостійної діяльності прищеплюється козацько-лицарська духовність, зміст якої складають:

а) духовне життя козаків – синівська любов до України, землі, рідного краю, заповітів батьків і дідів, рідної мови, культури, історії;

права, «вольності» народні, ідеї власності, здобутої своїми руками, кмітливості і підприємницькою думкою;

ідея Бога як захисника народу, України;

віра батьків і дідів, духовні здобутки предків, які лицарі свято бережуть;

б) козацька філософія – козаки обґрунтували волю людини як головний дар життя, її природне право на свободу і незалежність, найвищими цінностями вважали людину, народ, національну державу;

в) козацький світогляд – провідними були ідеї Бога, Батьківщини, свободи особистості і волі народу, збереження спадщини предків, їхньої духовності, переконання в торжестві народної правди, перемоги добра над злом, ідеали незалежності України;

г) козацький характер – емоційна наснага, внутрішня невичерпна енергія;

висока шляхетність і порядність, кмітливість і дотепність, підприємливість і практичність, стійкість і незламність у боротьбі з ворогами, безкомпромісність і твердість у відстоюванні правди і справедливості;

д) козацька мораль - шляхетне ставлення до людини: батьківська турбота про підростаюче покоління, глибока пошана до літніх і старших людей, палка і всепереможна любов до рідної землі, героїзм у захисті інтересів рідного народу, надання допомоги усім слабким, скривдженими і знедоленим, нетерпиме ставлення до зла і несправедливості в будь-якій формі, надзвичайна скромність, висока краса вчинків і миротворча місія в житті;

е) козацька естетика – культ краси людини, її фізичної і духовної досконалості;

ж) козацька правосвідомість – виборність органів козацького самоврядування, утвердження демократичних основ української держави, гуманістичні засади громадського життя;

з) козацька ідеологія – захист демократичного ладу, політичного устрою України, її самостійності, державності та інтересів всього народу.

Блок II. Культура тіловиховання

1. Від козацьких секретів здоров'я, тіловиховання – до олімпійських вершин. Працюючи в цьому напрямі, ми плекаємо у кожної молодої людини міцне здоров'я, загартовуємо тіло і дух, формуємо уміння досягати перемог в спортивних іграх.

2. Рідну Україну захищай по-лицарському, до загибелі. Тут формується уміння захищати рідну мову, культуру, землю. Відроджується військово-спортивне мистецтво наших пращурів: верхова їзда, стрільба з лука, володіння списом, шаблею, іншими видами козацької зброї; подолання природних перешкод, кермування човном на веслах та під вітрилами; різних видів боротьби: бойового гопака, спасу, хортингу тощо.

Блок III. Культура предметної діяльності

1. Плекати український храм природи. Основними завданнями цього напрямку роботи є формування любові до рідної природи, готовності і уміння берегти та примножувати її багатства, красу. Вивчається екологічний стан в регіоні та проводяться заходи з метою його покращання.

2. Всеукраїнська толока, особиста праця – тобі, Україно. Тут засобами козацької педагогіки формуються якості господаря рідної землі, державна позиція та інтереси українського власника, який чесною і самовідданою працею нарощуватиме матеріальні блага, духовні цінності рідного народу, гармонійно поєднуватиме особисті і загальнонаціональні потреби. Відроджуємо ремесла і промисли: бондарство, гончарство, бджільництво, ковальство, лимарство, чинбарство, стельмахування.

3. Науку і техніку – на службу нації. Роботу тут спрямовуємо на пізнання вихованцями законів розвитку науки і техніки, формування любові

до науково-пізнавальних процесів, уміння власними зусиллями свого мозку і рук рухати вперед ці фундаментальні галузі суспільного життя.

Блок IV. Соціальна культура

1. В душі і серці кожного із нас – Соборна Україна. Зміст і методику роботи в цьому напрямку спрямовуємо на вироблення в юних громадян державотворчих і націотворчих якостей.

2. Козацька наша слава не вмере, не поляже. Разом з вихованцями глибоко пізнаємо українську історію, досягнуті нами національні пріоритети – ідейні, політичні, наукові, культурні і державотворчі.

Поширюємо серед дітей та молоді знання про козацький національний визвольний рух, про заслуги козаків у боротьбі з чужоземними загарбниками.

Вивчаємо історичні документи, історичні праці, художні твори.

Виховний ідеал гри

Виховний ідеал українця – людини, що служить Богові, Близькому і Україні, – який є вершиною в ієрархії системи духовних цінностей нашого народу, опредмечується в кодексах (кодекс лицарської честі), у різних формах культури та в поведінці людей. Так він передається з покоління до покоління, від батьків до дітей.

Проте служіння може бути різним - пасивним, поміркованим або активним, а часом навіть набирати наступальних форм щодо інших людей і народів. У нашій історії характер цього служіння був теж різним – від декларативного самовизначення за допомогою пісні, мови чи вишиванки до боротьби зі зброєю у руках. Це залежить завжди від історичних обставин, у яких живе народ, та навіть від стану його історичного розвитку. Юності народу, як і юності людини, притаманна активна поведінка. Зрілості і старості народу, як це властиво сучасним західноєвропейським націям – характерні розважливість, поміркованість, толерантність, інертність. Наш час гостро ставить перед нами питання про те, яку тональність служіння виховному ідеалу маємо сьогодні обирати саме ми.

Сучасним ідеалом виховання нашої молоді є самодостатня людина, яка здатна з належною рішучістю не тільки обороняти свої духовні, моральні, національні, громадянські, родинні і особисті цінності, але також активно діяти назовні і утверджувати їх у стосунках з іншими людьми і народами.

Виховна діяльність покликана враховувати різноманітність обставин і виробляти відповідні орієнтири своїх зусиль. Якщо ці завдання узагальнити, то маємо зробити два головні акценти:

1. Головним чинником національно-патріотичного виховання дітей та молоді вважати саме українську національну культуру та багатовікові народні традиції.
2. Сприяти формуванню сильної і самодостатньої людини.

Ці два акценти поширюються на всі сфери, чинники і форми виховання нашої молоді, зокрема на:

- духовне життя – вияв твердості у відстоюванні прав українського народу на власні духовні цінності;
- національно-патріотичне виховання – з акцентом любові до України і ненависті до її ворогів;
- становлення самодостатньої особистості, виховання громадянсько-демократичної свідомості з пошаною до Закону.

Кодекс лицарської честі

Дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») є одним із методів національно-патріотичного виховання дітей та молоді, оборонно-масової і спортивно-оздоровчої роботи, початкової військової та фізичної підготовки, формування особистості як козака-лицаря.

Є три ключові риси кодексу лицарської честі:

- **мудрість,**
- **шляхетність,**
- **відвага (мужність),**

які можна деталізувати наступним чином:

1. **Завжди готовий і безкорисний.** Козак повсякчасно готовий виконати свій обов'язок: Служіння Богові, Україні, іншим. Україна та служба Їй — найбільший скарб цього світу.

2. **Чесний.** «Ім'я козака» носить чесно і ніколи не «сплямить» ніяким вчинком. Він завжди дотримується високих вимог козацької моралі.

3. **Дисциплінований.** Козак до смерті вірний та підпорядкований Ідеї Служіння Богові, Україні, Близнім, підпорядковується своїм провідникам та козацькому Звичаяю. Він знає, що дисципліна – це основа організації і сила, а анархія – це руїна. Тому завжди і всюди підтримує авторитет України, козацтва і своїх провідників.

4. **Активний і підприємливий.** Козак активно працює і всіма силами бореться, використовуючи всі можливості, кожную хвилину для добра України. Він не знає спокою. В нього за думкою і словом іде чин, мов за блискавкою грим. Бо життя – це рух, боротьба, а спокій – застій і холодна смерть. Кожну Ідею, організацію чи людину козак оцінює за її вчинки, а не за словами. Пасивність — це прикмета рабства. Їй козак протиставляє творчу ініціативу та напружену активність борця-провідника.

5. **Відважний.** Козак завжди відважно й безстрашно протистоїть всім перешкодам і небезпекам. Він не знає страху.

6. **Витривалий.** Козак завжди бореться завзято й витривало. Він знає, що без витривалості, доведеної аж до впертості, нема перемоги.

7. **Врівноважений.** Козак завжди підтримує повну рівновагу духу. Життя козацьке повне трудів, перешкод і небезпек. Щоб їх побороти, щоб опанувати становище й зібрати всі сили для удару у відповідне місце, треба насамперед опанувати себе. Тому український козак і у воді, і у вогні, й у відкритому бою, у тріумфі чи перед лицем смерті завжди однаково спокійний, гордий і усміхнений. Вміє по-лицарськи перемагати і вміє по-геройськи вмирати.

8. **Точний.** Козак завжди дотримується точності в житті, включно до дрібниць.

9. **Здоровий.** Козак сам, у міру можливостей, проводить та поширює руханку і спорт, не нищить свого здоров'я вживанням наркотиків, не п'є алкогольних напоїв і не курить, не веде розпусного життя. Адже Україна потребує сильних, здорових духом і тілом синів і дочок.

10. **Обережний.** Козак завжди дбає про безпеку, козацьку таємницю, безпеку занять тощо. [38, 39, 40]

Організаційне забезпечення гри «Джура»

Структура гри «Сокіл» («Джура») є зразком для організації оздоровчого табору, а її виховні ідеали – основним орієнтиром для виховника. Основою організаційної структури військово-патріотичної дитячо-юнацької гри «Сокіл» («Джура»), в тому числі і в оздоровчому таборі, є *рої* – первинний козацький осередок. Усі рої об'єднуються в чоти (паралель класів, загонів, груп за віком тощо). Потім чоти можуть об'єднуватись в сотні (школа, табір, вулиця, село, двір у багатоповерхівці тощо), полки – районне об'єднання, паланки – обласне об'єднання, кіш – всеукраїнське об'єднання. Рої формуються за віковими групами: молодша група (козачата) - віком 6-10 років, середня (джури козацькі) - віком 11-15 років, старша (молоді козаки) - віком 16-18 років.

Створюється штаб гри «Джура», до якого включаються найбільш ініціативні юнаки/чки та виховники. На першому своєму засіданні штаб обирає начальника штабу, призначається Таборова старшина. Між усіма членами розподіляються обов'язки. Після цього всі курені (залежно від кількості учасників) на своїх зборах обирають отаманів і їх заступників з виховної роботи (бунчужних). У кожному курені на добровільних засадах доцільно створити спеціалізовані рої з таких спеціальностей: розвідники, регулювальники, стрільці, санітари, пожежники та редакція стіннівки-блискавки (бойового листка).

Для надання практичної допомоги в підготовці та проведенні гри в таборі створюється рада гри «Джура» з числа дорослих. До неї можуть входити: начальник (директор) табору, відповідальний за виховну роботу в таборі, лікар, керівник з фізичної підготовки (хорунжий), відповідальний за туристську роботу і заступник начальника з господарської частини (обозний). Очолює раду начальник (директор) табору.

Тут необхідно відзначити, що гру організовують і проводять молоді люди самостійно, через своїх ройових, які працюють під безпосереднім керівництвом штабу гри «Джура». Усім дорослим, які допомагають юнацтву грати в «Джуру», надається роль умілих і тактовних консультантів, інструкторів і посередників.

На першому засіданні штабу, разом з радою по проведенню гри «Джура», розробляється програма і зміст гри, узгоджуються умови, складається розклад тренувань із спеціальностей джур і призначається дата проведення фіналу гри.

На чолі кожної структурної козацької одиниці стоїть виборна козацька старшина: отаман, ройовий, писар, обозний, осавул, хорунжий, бунчужний, scarбник, суддя, довбиш, товмач.

1. Таборова старшина відповідає за:
своєчасну підготовку місць проведення заходів гри «Джура»;
дотримання розпорядку дня і виконання програми заходів;
дотримання правил безпеки учасниками гри та правил внутрішнього розпорядку в таборі;
підготовку приміщень для проживання, харчування, відпочинку учасників, роботи штабу, суддівської колегії, журі;
проведення вранішніх та вечірніх збірок;
проведення виховної роботи з учасниками таборування;
забезпечення разом з представниками державних правоохоронних органів охорони території таборування, у тому числі нічні тренування «Сполох» («Алярм»);
прийом та розміщення учасників, організаторів, гостей.

2. Склад таборової старшини:
похідний отаман табору;
заступник похідного отамана – осавул табору;
бунчужний табору;
хорунжий табору;
писар табору;
обозний табору і ін.

Розподіл обов'язків:

ОТАМАН здійснює:

загальне керівництво товариством гри "ДЖУРА";
загальну організацію табору, керівництво особами, які входять до складу комендантської групи (таборової старшини);
репрезентацію табору у взаємодії з органами державної влади та органами місцевого самоврядування, правоохоронними органами, органами охорони здоров'я, представниками ЗМІ та іншими організаціями;
контроль за рівнем виконання виховної програми;
виконання розпорядку дня та розкладу занять;
контроль занять учасників та діяльності членів комендантської групи (таборової старшини);
складання за допомогою писаря звіту по закінченню табору;
виконання інших поточних завдань, спрямованих на забезпечення якісного таборування.

ОСАВУЛ відає питаннями поведінки козачат, джур козацьких та молодих козаків, організованого виконання заходів національно-патріотичного виховання та вишколу козачат, джур козацьких і молодих козаків з питань традиційних козацьких умінь та єдиноборств.

Заступник отамана – осавул табору – виконує такі завдання:
виконує обов'язки отамана табору під час його відсутності на території табору або за його дорученням поза табором;

забезпечує якісне проведення урочистої частини таборування;
керує призначеними черговими підрозділами (роями), керує стійковими;
забезпечує охорону табору;
контролює і перевіряє денні та нічні таборові стійки;
контролює дотримання правил внутрішнього розпорядку;
виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

БУНЧУЖНИЙ завідує козацькими клейнодами – бунчуками, пірначами тощо. Відповідає за організацію заходів культурно-мистецької діяльності та виховної роботи гри "ДЖУРА":
складає виховну програму табору;
здійснює добір інструкторів і запрошує доповідачів;
забезпечує разом із технічним персоналом озвучення табору (трансляція патріотичних пісень, оголошення інформації тощо);
укладає щоденний розклад занять (культурно-виховний);
контролює роботу інструкторів та волонтерів;
проводить постійний вишкіл з інструкторами та обговорення змісту занять наступного дня;
виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

ХОРУНЖИЙ - головний прапороносець, відає козацькими стягами й хоругвами, крім того відповідає за організацію заходів фізичного виховання козачат, джур козацьких і молодих козаків.

Хорунжий табору – організатор ланки інструкторів та впорядників:
здійснює загальне шикування;
проводить за допомогою інструкторів ранкову зарядку (руханку);
шикує рої на ранкове та вечірнє коло, приймає доповіді ройових про наявність учасників, про стан здоров'я та їх готовність до виконання завдань навчально-виховної та змагальної програми таборування;
доповідає похідному отаману на ранковому та вечірньому колі про готовність роїв до виконання завдань навчально-виховної та змагальної програми таборування;
керує хорунжими на підніманні та опусканні державного та таборового прапорів (на ранковій та вечірній збірках одночасно виконується державний гімн усіма учасниками без фонового супроводження);
подає сигнали загального сповіщення;
забезпечує виконання розпорядку дня;
контролює розміщення в таборі прапорів, відзначок, плакатів та іншої наочної агітації;
контролює чисельний склад учасників і режим щоденного харчування;
контролює санітарний стан табору та навколишньої території, протипожежну безпеку;
надає дозвіл на вихід учасників за межі табору, веде книгу відсутності учасників і інструкторів на території таборування;
виконує інші поточні завдання і доручення отамана.

ПИСАР веде канцелярію (діловодство) і разом з отаманом здійснює заходи статутної діяльності. Це - заступник отамана, розпорядник, адміністратор і координатор діяльності козацького товариства гри "ДЖУРА".

Писар табору:

реєструє учасників таборування;
готує проекти щоденних наказів і оголошує їх на вечірньому колі;
веде протоколи нарад таборової старшини (при потребі);
забезпечує таборову кореспонденцію, веде таборову хроніку;
відає документацією внутрішнього таборового характеру (розклад занять, ознайомлює з протоколами, наказами, розпорядженнями тощо);
виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

ОБОЗНИЙ відає господарством та природоохоронною діяльністю козацького товариства гри "ДЖУРА".

Обозний табору виконує такі завдання:

вирішення питання територіального розташування табору;
забезпечення табору наметами, та іншими таборовим інвентарем, канцелярським приладдям, обладнанням для багаття тощо;
розгортання табору та контроль за технічним станом усіх елементів табору;
обладнання території табору у відповідності до призначення (роботи членів штабу, інструкторів, волонтерів, почесних гостей табору, санітарної зони, місць для проведення занять, території кухні та інше);
розміщення учасників таборування на визначених місцях;
забезпечення таборової кухні якісними харчами;
забезпечення збереження харчів, їх видачу, разом із розпорядником кухні;
забезпечення учасників таборування якісною питною водою;
забезпечення функціонування таборової крамнички (при наявності);
згортання табору та наведення порядку на місцевості;
виконання інших поточних завдань і доручень похідного отамана.

СКАРБНИК відає фінансами козацького товариства гри "ДЖУРА".

СУДДЯ очолює суд козацької честі. Цей суд розбирає суперечні питання, погані вчинки козачат, джур козацьких і молодих козаків, неправильні дії загонів та окремих представників юнацької козацької старшини, включаючи і отаманів. Суд честі незалежний ні від кого і керується лише принципами лицарського кодексу козаків.

ДОВБИШ завідує військовими литаврами, барабаном, трубою, якими скликає товариство на Ради, збори. Довбишу підпорядкований ТРУБАЧ.

ТОВМАЧ - перекладач, знає іноземні мови.

ШАФАР під час походів заготовляє провіант. Він - ключник, домоправитель.

Таким чином козацька старшина може складатися з таких осіб:

Отаман — директор табору;
Осавул — заступник директора з виховної роботи;
Бунчужний — методист;
Виховник (вожатий) — педагог - організатор;
Писар — культорганізатор і т. п.

Ройові атрибути

Мета: створення збірного образу українця-патріота, який би сприймали члени рою як частинку себе.

Назва, відзначка (емблема), ройовий клич-гасло (клич-девіз), ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми барвами, 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, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки тощо.

Відзначка (емблема) – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма (як приклад): білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення. Розмір – D – 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройовий клич-гасло (клич-девіз) має відображати лицарсько-війську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «краще вовком згинуть, аніж жити псом», «зі щитом або на щиті».

Ройове гасло повинне бути позивним. Наприклад:

Гасло: «Пугу-Пугу» – відповідь: «Козаки з лугу»;

Гасло: «Сонце сходить» – відповідь: «Буде день».

Мета використання гасла – для зв'язку зі своїми під час змагань, зокрема теренової гри, «Квесту».

Ройове знамено (прапорець) – це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицьовій) стороні у центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні без нашивок. Прапорець носить прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Козацькі клейноди, які були до цього часу у козацьких дитячих та юнацьких осередках, затверджуються та визнаються дійсними. Осередки, в яких відсутні клейноди, повинні розробити та затвердити прапори і надалі використовувати їх при проведенні всіх заходів осередку. У разі припинення дії будь-якого осередку клейноди передаються до іншого осередку, що бере на себе функції правонаступника. При виготовленні нових клейнодів надалі використовується козацька символіка.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, обрані роєм. 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 фону.

Однострій (типова форма) – має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традицій. Основний елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Форма одягу учасників гри має бути повсякденною і святковою. Повсякденною може бути одяг для занять або форма одягу для походу військово-спортивного крою; святковою, парадною - історично-традиційна: кольорові чоботи, шаровари, пояс, вишита сорочка, жупан (свитка), шапка зі шликом.

Святковий однострій – в приміщеннях та на подвір'ї; на відкритті чи закритті заходів, в громаді різний. Однострій складається із вишиванки із вишивкою свого регіону (не обов'язково однакові для всіх, але бажано). Для дівчат спідниця, а для хлопців штани однієї барви (можуть бути українські національні спідниці та штани-шаровари). Пояси однакові, взуття подібне. Головний убір – одноколірна шапка-мазепинка (і для дівчат, і для хлопців) або дівочий віночок для дівчат і козацька шапка для хлопців.

Польовий однострій (для дівчат і для хлопців) – камуфляжні штани і куртка, польова мазепинка прийнята у Збройних силах України. Обов'язкова вимога – штани, куртка і мазепинка мають барви одного формату розмалювки (виняток може становити лише одноколірна шапка-мазепинка, яка прийнята роєм як основна для святкового і польового однострою). Взуття – військові або туристичні пів-черевики (треки).

Спортивний однострій – червона футболка із символікою гри, однакові одноколірні шорти або штани для всього рою. Головний убір або відсутній, або одноколірна шапка-мазепинка, прийнята роєм як основна для святкового і польового однострою (колір шортів має бути одного кольору або гармоніювати із її кольором та кольором футболки). Взуття спортивне, довільне.

Учасники гри «Джура» носять такі відзнаки:

- на правому рукаві (10 см від верху) нашивається Прапор України розміром 8 x 5 см;

- на лівому рукаві (10 см від верху) нашивається емблема (форма і зміст визначаються в таборі) і нижче від неї на 3 см - відзнака козацької старшини:

- ройової - жовта смужка 8 x 1 см;
- чотової - дві жовті смужки 8 x 1 см;
- сотенної - три жовті смужки 8 x 1 см;
- курінної - одна жовта смужка 8 x 2 см і одна - 8 x 1 см.

На комірці носять 8-кутні зірочки діаметром 7 - 10 мм: козачата - одну; джури козацькі - дві, молоді козаки - три.

Якщо у таборі є фінансова можливість забезпечити однострій для всіх роїв, то це доцільно зробити.

Вітання та звертання учасників гри «Джура». Учасники гри звертаються один до одного «Друже/подруго» із добавлянням імені.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям слава!».

Гасло гри «ДЖУРА» – «В єдності – сила! В силі – перемога!».

Клич: «Душу – Богові, життя – Україні, честь – собі».

Таборування

Таборування проводиться з метою плекання у кожного юного козака та козачки міцного здоров'я, загартування тіла й духу, формування уміння перемогати на спортивних змаганнях.

Проводиться таборування за наступною *орієнтовною* програмою:

I. Осіннє таборування:

1. Конкурс емблем та девізів, конкурс козацької пісні.
2. Спортивна частина:
 - естафета «Пластуни»;
 - конкурс «Перетягування канату» (змагаються рої почергово);
 - підтягування у висі та у висі лежачи;
 - заключна «Велика естафета» (біг 5 x 60 метрів, заключний етап біжать ройові).
3. Конкурс «Козацький куліш» (враховується правильне обладнання вогнища, запалювання багаття на швидкість, оцінка за козацький обід).
4. Через 2-3 дні після таборування – конкурс козацьких листків.

II. Зимове таборування:

1. На початку грудня – спортивно-інтелектуальний конкурс «А нумо, хлопці-козаки!». Рої готують назви, девізи, емблеми. Змагання включає завдання історичного характеру – вікторини, козацькі кросворди, знання козацької лексики. Музичний конкурс перевіряє знання та вміння виконувати козацькі пісні. Спортивні змагання: підтягування у висі, згинання та розгинання рук в упорі на підлозі, присідання з молодшими козачатами на плечах, стрибки зі скакалкою.
2. Грудень – лютий, як випаде достатній сніг – будівництво і захист снігового містечка. За снаряди слугують сніжки.
3. Через 2-3 дні після таборування – конкурс козацьких листків.

III. Весняне таборування:

1. Конкурс емблем і девізів, конкурс козацької пісні.
2. Спортивно-туристська частина:
 - естафета «Пластуни»;
 - підтягування у висі та у висі лежачи;
 - біг 60 метрів;
 - розкладання та складання туристського намету;
 - знання рослин свого краю;
 - медицина (перша допомога);
 - розпалювання багаття на швидкість;
 - складання рюкзака;
 - «Велика естафета».
3. «Козацький куліш»
4. Через 2 - 3 дні після таборування – конкурс козацьких листків.

ІУ. Літнє таборування:

1. Таборування проходить як багатоденний піший або велопохід. Група проходить маршрутом на визначене місце і там розбиває наметове містечко.

Тут джури живуть 3 - 4 доби: навчаються плавати, вправляються в основних туристських навичках, навчаються варити їжу та ін.

2. Кожен день проводяться конкурси:

- змагання з плавання;
- змагання на знання козацької лексики та козацьких пісень і танців;
- змагання на знання козацьких оповідок, гуморесок та ін.;
- спортивні змагання: підтягування у висі, згинання та розгинання рук в упорі та ін.

3. Через 2 - 3 дні після таборування – конкурс козацьких листків.

Затим підводяться підсумки таборування і нагородження кращих козачат за цими підсумками.

У дні загальнодержавних національних свят (День Прапора, День Незалежності України, День Українського козацтва, День Покрова Св.Богородиці та ін.) проводяться тематичні дні, вечори тощо.

Правила таборування складає отаман при допомозі бунчужного й писаря спільно із штабом гри «Сокіл» («Джура»). Правила таборування вивішуються на дошці оголошень.

У правилах таборування потрібно вказати наступне:

- Всі учасники табору виконують накази і доручення таборової старшини, булави, інструкторів та суддів.
- Учасники табору не виходять за його межі без окремого дозволу проводу (керівництва) табору.
- Учасники табору можуть купатися тільки в той час, який призначений для цього в програмі дня.
- Учасники табору дбають про таборовий інвентар і використовують його тільки з дозволу проводу табору.
- Учасники табору не користуються електронними пристроями для відтворення музики.
- Учасники табору не переховують у шатрах ніяких харчів.
- Учасники не нищать і не вирубують дерев.
- Учасники табору не розпалюють вогню в таборі або поза табором без дозволу проводу табору; не користуються відкритим вогнем (свічки, сірники) в таборі або поза ним; не кидають камінням, ножами, сокирами, диском і кулею в інший час, ніж призначено в програмі дня під проводом інструктора.
- Учасники табору дбають про чистоту шатер, таборової площі, терену табору, умивальників, туалетів, місць для купання.
- Учасники табору передають всі знайдені на терені табору речі старшині табору.
- У всіх справах до старшини табору учасники звертаються через ройового і бунчужного, а також негайно зголошують усі захворювання.
- Учасники табору не порушують приватної власності сусідів по табору.

• Усі інші речі, які правилами таборування не передбачаються, будуть подані додатково у денних наказах.

• За неслухняність і порушення таборового правильника та розпоряджень, проголошених у денних наказах, і інших приписів, старшина табору застосовуватиме систему пересторог та виключення з табору.

Таборова програма

Програма табору в першу чергу звертає увагу на вироблення самостійності учасників, дисципліни, життя серед природи, фізичної вправності та ін.

Програма табору має бути підготовлена завчасно. Увесь час побуту учасника в таборі від першого до останнього моменту повинен бути заповнений заняттями. Рамковий план праці є дороговказом для занять під час таборування і розподілом часу (скільки часу на які заняття потрібно присвятити). Табори, залежно від характеру, часу тривалості, рівня і т.п. будуть мати різні рамкові плани праці.

У загальному **орієнтовний рамковий порядок** табору (розпорядок дня) повинен бути таким (за приклад взято розпорядок дня дитячого центру «Молода гвардія»):

08.00-08.10	Побутка
08.10 - 08.30	Ранкова гімнастика
08.30-08.45	Ранкова гігієна, прибирання приміщень, територій
08.45-09.00	Ранковий збір. Ранкове козацьке коло – відкриття дня
09.00-09.30	Сніданок
10.00-12.00	Пляж, оздоровчо-спортивна діяльність, навчання плавання, заняття за навчально-виховною програмою зміни
12.00-13.00	Вільний час
13.30-14.30	Обід
14.30-16.00	Післяобідній денний відпочинок
16.30-17.00	Підвечірок
17.00-19.00	Заняття в гуртках, клубах, таборі та загоні виховні заходи, спортивні змагання, пляж.
18.45-19.00	Вечірнє козацьке коло – закриття дня
19.00-20.00	Вечеря
20.00-21.30	Таборі заходи, ватра
21.30-22.00	Друга вечеря
21.45-22.00	Вечірній туалет
22.00-08.00	Нічна тиша для дітей віком від 7 до 10 років
23.00-08.00	Нічна тиша для дітей віком від 11 до 16 років

Якщо в першій половині дня програмою передбачені фізичні навантаження, то заняття в другій половині мають носити більш спокійний характер, наприклад: заняття в гуртках, інтелектуальні ігри тощо та навпаки.

Рамковий план праці мусить співпадати з індивідуальними розкладами занять інструкторів і розкладами проходження загонами (роями) етапів гри, а

провід табору повинен докласти всіх зусиль, щоб його повністю дотриматися протягом таборового часу.

У неділю і свята рамковий порядок занять повинен бути відповідно змінений. У неділю можна проводити лише кілька легких занять.

Важливим етапом таборової програми є фінал гри «Сокіл» («Джура»), що рекомендується проводити в три дні. Але упродовж декількох тижнів проводяться систематичні тренування із спеціальностей джур, фізичної підготовки, здійснюються туристські походи, плавання, навчання із стрільби, тактичної медицини, здійснюється знайомство з цивільним захистом, вивчаються прийоми стройової підготовки (впорядку), вивчаються топографічні мапи, готується однострій джур, відзнаки, а в гуртку юних умільців виготовляється «стрілецька» зброя. За цей час варто проводити зустрічі з ветеранами АТО та громадськими активістами-волонтерами, переглянути різні військово-історичні фільми тощо.

Вказані в даному розділі та в «Додатку 2» змагання та ігри можуть застосовуватись для всіх таборів з національно-патріотичним напрямом виховання, навіть якщо в даному закладі не проводиться фінал гри «Сокіл» («Джура»).

Особливості реалізації гри в межах тематичної зміни

Військово-патріотична гра проводиться в межах тематичної зміни в умовах дитячого оздоровчого закладу. Тому слід враховувати логіку та програму розгортання тематичної зміни:

- ✓ звернути увагу на основну мету, завдання та тематичну спрямованість зміни;
- ✓ врахувати специфіку проведення дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Джура»;
- ✓ при необхідності змінити програму, наповнити її різними за формою заходами, спрямованими на реалізацію основної мети та завдань;
- ✓ не забувати про логічність побудови зміни;
- ✓ враховувати індивідуальні та вікові особливості дітей;
- ✓ дотримуватись розпорядку дня в таборі;
- ✓ продумувати кожен режимний момент.

Підготовка рою до участі у конкурсах

Фінал гри «Джура» починається із загального шикування всіх роїв. На урочисте шикування (збірку) виноситься Державний прапор України (за наявності – і прапор табору, і прапор гри), виконується Державний гімн України.

На шикуванні учасникам зачитується наказ штабу гри, у ньому повідомляється програма, розклад і порядок проведення гри. Тут же, представляються судді і посередники у грі. Перед людьми, що зібралися, до привітального слова запрошуються почесні гості, серед яких можуть бути: представники МОН України, обласних (районних, міських) департаментів (управлінь, відділів) освіти і науки, учасники АТО і волонтери, спонсори. Шикування закінчується урочистою ходою під звуки українських військових маршів.

Після збірки (зборів) оголошується перерва для переодягання в спортивну форму і підготовки до змагань. Через годину всі рої шикуються для участі в змаганнях з фізичної підготовки.

Таборовими Умовами гри визначається склад рою, що бере участь у змаганні (рекомендована чисельність сотні – 2 - 4 рої по 7 - 8 осіб кожен), а джури, які не беруть участі в змаганнях, залучаються до допомоги в суддівстві, окрім того, сотенний може залучити їх за своїм розсудом. Один джура може брати участь не більш ніж у двох видах програми.

У підготовці рою до участі у грі «Джура» допоможуть представлені у наступних розділах приклади конкурсів, умови проведення, суддівства. Вони можуть бути проведені в повному обсязі або частково.

Конкурси (змагання) гри «Джура», умови проведення, суддівство (варіант №1)

*(Умови III (Всеукраїнського) етапу –
«Джура – 2015: Гетьманська Україна» [20])*

Комплексна Програма III етапу

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	заліковий
2.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
3.	Інтелектуально-творча гра за методикою квестів «Пластун»	заліковий
4.	Конкурс звітів про Добре діло	заліковий
ФІЗКУЛЬТУРНО – СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
5.	Козацька забава «Перетягування линви (канату)»	заліковий
6.	Звитязні змагання «Лава на лаву»	участь
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
7.	Туристсько-спортивна смуга перешкод за козацькою	заліковий

	легендою	
8.	Радіальні походи та екскурсії у місцях таборувань	участь
9.	Одноденна туристсько-краєзнавча подорож «Полтава козацька»	участь
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
10.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
11.	Стрільба із пневматичної зброї	заліковий
12.	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	участь
13.	Вивчення матеріальної частини автоматичної зброї (розбирання та збирання АК-74) та стрільба із АК – 74 бойовими набоями	участь
14.	Таборування (бівак)	заліковий
15.	Практичні заняття у військовій частині	участь
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
16.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий
17.	Використання індивідуальних засобів захисту в надзвичайних ситуаціях	участь
18.	Гасіння умовної пожежі	демонстрація

ЩОДЕННО: 7-15 – руханка

7-45 – збірка

21-45 – засідання СК та ТС

У перервах між змаганнями та конкурсами проводяться семінари ройових, виховників та керівників рою, ватри (тематичні диспути, розважальні вечори-дискотеки, ройові вогники, демонстрація відеофільмів), гутірки (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, учасниками АТО інше), спортивні ігри, забави тощо.

Види змагань

У рамках III етапу «Джура – 2015: Гетьманська Україна» були проведені змагання за видами та конкурси.

Впоряд – 5 хв.

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий порядок дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокиль» («Джура») Українського козацтва», рекомендованим для практичного використання за рішенням комісії з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (протокол № 2 від 24 грудня 2008 року); упорядник – генерал-хорунжий Українського козацтва С.П. Рудюк (нове видання – 2010 рік). [32]

Час на виконання обов'язкового завдання - 2 хв. творчого завдання - 3 хв.

Обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче - готується роєм.

Бере участь весь рій, 8 чол. Усі команди подає ройовий.

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів муштрового впоряду у складі рою.

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику.

Оцінка виставляється від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) за такими критеріями:

- в обов'язковому та творчому завданнях оцінюється зовнішній вигляд, однострої, зорганізованість та якість виконання впорядових наказів;
- виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні. Тематика пісень – козацька, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Порядок виконання

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право- (ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз). Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність команди: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

Ройовий дублює команду: «СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження з виконанням ладової пісні після виконання творчого завдання (лад - це згода, злагода, впорядкованість, певним чином зумовлене розташування, узгодженість у діях, спосіб, зразок, манера та будь-яка впорядкована система звуків).

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шиккування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шиккування ройовий виходить із ладу й стежить за шиккуванням рою).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ».

(За цією командою усі, крім правокрилового, повертають голови праворуч (праве вухо вище від лівого, підборіддя трохи підняте) вирівнюючись. Під час вирівнювання джури можуть трохи пересуватися вперед, назад або в той чи інший бік).

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийомів командою: «СПОЧИНЬ!».

(За цією командою всі джури швидко ставлять голову просто).

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки розім-КНИСЬ».

(За командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до чола ладу і йдуть пришивидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-КНИСЬ».

(За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришивидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: «Рій, до двох – ВІДЛІЧИ».

(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

Ройовий подає команду: «Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ».

(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок назад, не приставляючи правої ноги, крок праворуч, щоб стати ззаду за першими номерами, й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

Ройовий подає команду: «Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ».

(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Крок на місці

Ройовий подає команду: «Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, на місці ходом-РУШ».

(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

(За виконавчою командою, до подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешиккування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шиккування повертається до рою і подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом-РУШ!».

(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом

з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним

кроком – ходом РУШ!».

(Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!».

(За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням ладової пісні

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!».

(Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою за межі розташування суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

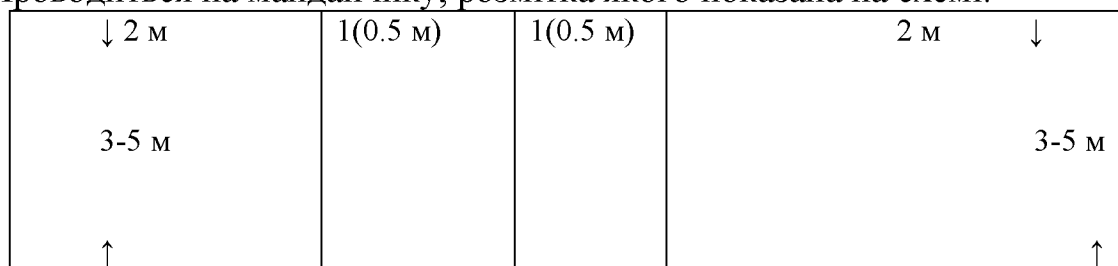
(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Звитязні змагання «Лава на лаву»

Командне силове змагання «Лава на лаву (Штовхач)» є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лава на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки.

Проводиться на майданчику, розмітка якого показана на схемі:



Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загорожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика.

Межі майданчика повинні бути чітко визначені (крейда, пісок, тирса інше).

Судять змагання не менше 4-х бокових суддів та головний суддя, який і подає команди.

Склад команди – 6 осіб.

Керівники та виховники команд безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються.

По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожна команда тактично будує лаву самостійно (однолава, дволава, «трикутник», «коло» тощо) і стає за 1 (0.5) м від середньої лінії. Руки учасників перехресно кладуться на плечі відкритими долонями до власного тіла. Учасники тісно зімкнуті (притиснуті один до одного), повернуті обличчям до суперника.

Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

За першим сигналом (свистком) судді лава починає певними загрозливими звуками (без слів, наприклад: «у-у-у-у»; «гала-гала-гала»; «гей-гей-гей»; «тупу-тупу-тупу»; «ков-ков-ков-ков» тощо) піднімати «бойовий» дух рою та психологічно тиснути на суперника.

За другим сигналом судді рої починають боротьбу.

Лава на лаву сходяться у ривку.

Учасникам змагань забороняється низько нахилити голову, виставляти лікті, виносити вперед кулаки, наступати на ноги супротивників, повертатись до суперників спиною.

Будь-які удари заборонені. Навіть при намірі нанести удар боротьба припиняється, команді-порушниці робиться зауваження.

Про порушення правил сигналізують судді, боротьба зупиняється, суть порушення роз'яснюється головному судді і команді, головний суддя приймає рішення.

Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка.

Для перемоги команда повинна витіснити суперника за будь-яку лінію його частини майданчика.

Команді може зараховуватись поразка у спробі, якщо учасники зробили заступ двома ногами за середню лінію до сигналу судді, хтось із учасників упав на землю (торкнувся землі коліном чи рукою), якщо розірвана лава.

Для виявлення переможця командам надається три спроби.

Команда, яка отримала перемогу у двох спробах вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих визначаються переможець та призери.

Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

Для учасників збору проводиться майстер-клас із цього виду змагань

Силове змагання «Перетягування линви»

У змаганнях бере участь дві команди: 8 х 8. Додаткові умови можуть бути оголошені командам за 1 год. до початку змагань. (Наприклад: склад команди – 9 чоловік (8 – безпосередньо беруть участь у змаганні, один учасник команди (керівник чи виховник) – запасний, що може замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

Линва стандартна. Окружність – 10-12 мм; довжина – не менше 33 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається – «пулер».

На линві позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передплілля.

Команда сама визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують команду в тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) команди перетягують линву на свою сторону.

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вверх), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») команді робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

У змаганнях перемагає команда, що виграла дві спроби із трьох. Якщо команда виграла дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

Туристсько-спортивна смуга перешкод («смуга перешкод з використанням козацької легенди»)

Умови проведення:

1. Змагання проводяться на дистанції «командна смуга перешкод».
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Перепад висот до 100 м.
4. Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Всі етапи на початку та в кінці обладнані контрольними лініями.
6. Старт та фініш суміщені.
7. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до старту першої команди.
8. Порядок старту визначається жеребкуванням.
9. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 12 год. до старту).
10. Склад команди 6 осіб, із них не менше 2-х дівчат. 7-й представник команди є «бігунком», несе командну картку, слідкує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії команди.
11. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.
12. Команда долає етапи за порядком, визначеним СК (суддівською колегією).

13. Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів.

14. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал = 30 сек.)

15. Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені ГСК (головна суддівська колегія) напередодні.

Можливі етапи:

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. Підйом – траверс – спуск по схилу.
6. Переправа через річку вброд.
7. Рух по-пластунськи певною ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).
8. Рух на фініш гусячим кроком
9. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання – «Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука, визволення полоненого тощо).

Стрільба

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені № 6 або № 8 для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стрільби – 6.

Пострілів – 8 (3 – пристрілочні, 5 – залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – «П», залікова – «З») (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Положення – лежачи з упору.

Гра «Пластун» - комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристськими елементами та використанням методик гри «Квест».

Теренова гра – тактична гра на місцевості із елементами топографії та орієнтування.

«Рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги та елементи рятувальних робіт.

Час виконання буде визначений напередодні (орієнтовно 5 – 8 хвилин).

Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х дівчат.

Команда витягує картку і одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

2. Практичний тур (можливі завдання):

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

Кожну помилку суддя вказує команді та про «штраф» (зняття балів з команди) сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

3. Після виконання завдань команда проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого через яр (іншу перешкоду – буде вказана за 1 год. до початку змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормівок) або шматка брезенту. Потерпілий визначається командою, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу команді.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння гравця – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого (супроводжувач знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого – 3 бали.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Враховується час виконання завдань, проходження швидкісного етапу та штрафні бали.

Команда, що перевищила ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

2. Конкурсні види:

Гра «Відун» - інтелектуальні змагання зі знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?» та ін.

Ватра («У колі друзів») – представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Бівак. Таборування – обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва), біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком СК, який попередньо не оприлюднюється.

Командам виставляються штрафні бали (очки):

- чистота табору (до 2-х балів);
- постановка табору (до 3-х балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 5-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 5-ти балів);
- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 5-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Конкурс звітів «Добре діло» (про виконання завдань відповідно ідейним принципам лицарства).

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Звіт складається у письмовій формі.

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути друкованим та, бажано, на електронних носіях (формат RTF, документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

II. ЗМІСТ ТА СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ЗВІТУ.

1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- титульна сторінка;
- анотація;
- довідкові відомості (сторінка 2) ;
- фотографії;
- опис доброї справи (сценарій заходу);
- додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;
- підсумки, висновки, рекомендації.

2. Текстова частина повинна носити діловий характер. Опис та розповідь про цікаві події та учасників може мати нарисовий характер.

3. Титульна сторінка.

На титульній сторінці дається назва регіону, повна назва навчального закладу чи організації, де рій був створений, загальна назва Доброго діла (заходу), місце, термін проведення, прізвище, ім'я, по батькові виховника, його посада, домашня адреса, контактний телефон, E-mail за формою:

(область, м. Київ)

(навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід) _____

Загальна тема: _____

Здійснене (проведений) _____

(місце)

з _____ до _____ року

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: _____

4. Анотація.

В анотації у стислій формі викладається головна суть та ідея доброго діла (проведеного заходу). Обсяг – до 0,5 сторінки.

5. Зміст.

У змісті вказуються назви всіх розділів, підрозділів та елементів звіту, номер сторінки, з якої вони починаються.

6. Довідкові відомості про:

- місце та адресну спрямованість;
- час та тривалість;
- особливі умови проведення;
- список рою (де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас учасників);
- назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, проведеного заходу, відображати зміст та конкретну участь кожного.

Фотографії повинні мати підписи об'єктів, містити пояснення, мати нумерацію.

У звіті фотографії розміщуються у хронологічному порядку в місцях, де на них є посилання.

Розмір фотографій від 13х18 см до А-4.

8. Опис Доброго діла (заходу).

- обґрунтування вибору;
- матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

9. Додатки.

- висвітлення у ЗМІ;
- рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу).

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

Якщо під час виконання Доброго діла (проведення заходу) та за їх підсумками відзнятий відеофільм (кліп) тощо, вказати його постійне місцезнаходження, можливість перегляду, умови виготовлення відеокопії.

Захист звіту публічний у формі, визначеній роєм.

1. Попереднє оцінювання письмового звіту враховується при визначенні підсумкової оцінки.

2. Критерії попереднього оцінювання оголошуються в день реєстрації звітів, а публічного захисту - за день до його проведення.

3. Детальний опис видів змагань та конкурсів, умови заліку та визначення результатів визначаються СК напередодні (не пізніше ніж за день до проведення).

4. Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються СК за 30 хвилин до початку проведення певного виду програми.

Конкурси (змагання) гри «Джура», умови проведення, суддівство (варіант № 2)

Подолання схилу гори

На схилі гори крутизною 30 - 40 градусів паралельно землі на висоті 90 – 100 см туго натягається туристська мотузка. Унизу та на вершині схилу мотузка прикріплюється до опори (до вертикальної труби, дерева). Вид змагання – естафета (учасники долають етап по черзі).

Рій, що складається з 5 учасників, шикується внизу схилу (прокреслюється лінія старту). Перший учасник з макетом автомата за спиною після команди стартового судді біжить у гору, одночасно допомагає собі підтягуванням руками за мотузку. Піднявшись на вершину схилу до кінця мотузки, знімає автомат через спину, перестрибує через купу хмизу, пробігає 20 - 30 метрів вершиною схилу, підлазить боком під горизонтальною колодою, що встановлена на висоті 45 - 50 см, встає, продовжує біг униз до місця старту і передає автомат наступному учаснику. Змагання закінчуються, коли останній учасник подолає дистанцію та підніме автомат вгору на фінішній лінії. Суддя фіксує час і визначає місце рою. За перемогу команді нараховується одне очко, за друге – два і т.д. Тут і надалі підсумки підводять аналогічно.

Для того, щоб змагання з подолання схилу відбулися цікаво, у гострій спортивній боротьбі, на схилі бажано обладнати дві паралельні смуги, для одночасного подолання етапу двома роями. Довжина дистанції для куренів молодшого віку до 150 м, старшого до 200 м. Дистанція повинна бути прокладена по колу і розмічена кольоровими прапорцями (стрічками).

Метання в ціль по хисткій мішені

В якості мішені використовується обруч діаметром 90 - 100 см. До нього по колу пришивається легкий кольоровий матеріал із запасом, утворюючи за формою мішок. Він необхідний для затримування снарядів, що потрапили в мішень. До однієї сторони обруча на відстані 30 - 40 см один від одного прикріплюють дві мотузки, довжина яких близько 2-х метрів. За вільні кінці мотузок підвішують обруч на поперечині з таким розрахунком, щоб нижній кінець обруча розташовувався на висоті 2-х метрів від землі. Для стійкого і тривалого хитання до нижньої частини обруча прив'язують вантаж вагою 400-500 грамів.

Рій у складі 5 осіб викликається на вогневий рубіж і шикується в колону по одному. Кожному учаснику команди видаються по 3 тенісних м'яча (можна використовувати і шишки, кеглі, гумові м'ячі, дерев'яні легкі гранати, порожні консервні банки тощо). Для розгойдування мішень відводиться у крайнє бокове положення і згодом сильним поштовхом руки створюється маятникоподібний рух, одночасно подається команда: «Вогонь!». Перший учасник з лінії вогневого рубежу кидає м'ячі по мішені і швидко йде в кінець колони, а згодом метає другий і т.д. На виконання всіх кидків команді дається 1 хвилина, після закінчення цього часу снаряди, що залишилися, кидати не дозволяється. Після завершення роєм всіх кидків суддя зупиняє мішень, витягає з неї снаряди і підраховує їх. За найбільшою кількістю м'ячів, що потрапили до мішені, визначається команда-переможець.

Дистанція для метання в ціль для молодшого віку - 8 м, старшого – 10 м. Під час метання в ціль необхідно дотримуватись наступних правил:

1. Метання здійснюється з місця вогневого рубежу по одному один за одним.
2. Якщо м'яч потрапив в обруч, але не застряг у мішені, влучення не зараховується.
3. Заступ за лінію метання — влучення не зараховується, а спроба вважається використаною.

Крос з протигазом

Рій у складі 8 осіб бере участь у кросі. У кожного учасника — протигаз на боці. Крос проводиться слабо пересіченою місцевістю. Дистанція для старшого віку — 500 м, для молодшого — 300 м. Уся траса кросу розмічена кольоровими смужками паперу, що прикріплений до товстого шпагату. Старт відбувається одночасно всім роєм. Фіксується час подолання дистанції кожним учасником. За найменшою сумою результатів всіх учасників визначається переможець.

Буксирування босприпасів

Рій у складі 8 учасників (лише середня та старша групи) у купальних костюмах (можна й у тренувальних) з плавальними дошками в руках заходить з мілкої сторони басейну (водойми), горизонтально на воду кладе дошки, а згодом на них по одній надутій автомобільній камері. Після

команди стартового судді учасники, одночасно тримаючись за дошки, пливуть до протилежної сторони басейну (водойми), наприкінці роблять поворот, утримуючи камеру на дошці, і повертаються до місця старту. Суддя фіксує час проходження дистанції кожним учасником окремо, згодом результати складають, і за найменшою сумою часу визначається рій-переможець. Якщо під час буксирування камера звалилася з дошки, учасник припиняє рух і встановлює її в попереднє положення, і тільки після цього суддя дозволяє продовжити змагання.

Біг на 60 метрів

Рій, що складається з 8 осіб, пробігає дистанцію 60 метрів. Перед початком бігу учасник займає положення лежачи на животі, руками, що зігнуті в ліктьових суглобах, опирається на землю, ноги випрямлені. Після команди стартового судді учасник швидко встає і біжить по дистанції. Кожному джурі за секундоміром визначається час, згодом результати складаються і за найменшою сумою часу визначається рій-переможець.

Встановлення намету

Рій у складі 8 осіб, після команди судді, встановлює двомісний намет протягом визначеного часу. Для встановлення намету необхідно мати дві стійки і 10 металевих кілочків. Намет вважається встановленим правильно у тому випадку, якщо в ньому немає перекосів і складок. За наявності помилок під час установки намету суддя дає команду виправити їх і тільки після цього дозволяє рою продовжити змагання. Після встановлення намету, рій в повному складі біжить дистанцію 100 метрів і по одному долає повітряну переправу. Повітряна переправа здійснюється на двох мотузках довжиною по 10 м кожна, які натягнуті паралельно на висоті півтора метра від землі. Для подолання повітряної переправи перший учасник наступає на нижню мотузку, утримуючись руками за верхню, і переправляється в протилежний бік. Забороняється долати повітряну переправу одночасно двом і більше учасникам. Якщо учасник не закінчив подолання, зістрибнув на землю, суддя його повертає назад і вимагає повторити переправу.

Після переправи весь рій, один за одним, по-пластунськи долає горизонтально встановлені на висоті 50 см від землі десять паралельних планок. Якщо учасник зачепив і скинув на землю планку, суддя повертає його, вимагає встановити планку на місце та після цього дозволяє почати подолання перешкоди.

Після подолання перешкоди учасники пробігають дистанцію 60 м і фінішують після зняття намету. Суддя фіксує час і за кращим часом визначає рій-переможець.

На цьому змагання першого дня закінчуються, і протоколи із загальними результатами здаються в штаб гри. Суддівська колегія заносить результати з кожного виду в підсумкову таблицю таборової гри «Джура».

Змагання із спеціальностей джур

Змагання починається із загального шиккування і повідомлення підсумків минулого дня. Тут же куреням вручають маршрутні листи, аналогічні листам першого дня.

За умовою гри, у випадку хвороби або травми джури, який брав участь у першому дні змагань, курінним дозволяється замінити вибулих учасників запасними зі складу свого куреня.

Після збірки всі курені під звуки маршу розходяться до місць змагань першого виду програми.

Змагання розвідників

Рій розвідників у складі 8 учасників змагається у точності та швидкості пересування за визначеним азимутом.

Для проведення змагань з цього виду програми суддівська бригада облаштовує два місця. Одне – для джур старшої та середньої вікових груп, інше – для молодшої. Вони ж заздалегідь готують таблиці з азимутами окремо для кожного куреня (рою). У таблиці зазначають назву куренів (роїв), записують вихідну точку руху, згодом заносять азимути (у градусах) і відстань у парах кроків.

Куреням (роям) молодшого віку даються три азимути й устанавлюється загальна дистанцію – 300 м. Куреням (роям) старшого віку - п'ять азимутів і відповідно дистанція 500 м.

Азимути для куренів (роїв) підбирають з таким розрахунками, щоб маршрут руху був по замкненому колу і закінчувався на місці старту.

З метою контролю над точністю пересування рою за зазначеним маршрутом в кінцевій точці кожного азимута для кожної вікової групи вбиваються в землю контрольні кілочки (висота 15 - 20 см) з прибитою до них фанеркою, на якій написаний номер азимута та назва куреня (рою).

На старті рою вручають компас і таблицю з азимутами. Для підготовки до руху за заданим маршрутом дається не більш трьох хвилин. За цей час учасники виходять на вихідну (стартову) точку, визначають за компасом напрямок руху і, зорієнтувавшись, чекають команди судді. Після доповіді ройового про готовність суддя вмикає секундомір і дає команду: «Руш!». Після цього, рій розвідників, відраховуючи зазначену кількість пар кроків, доходить до кінцевої точки першого азимута і відшукує контрольний кілочок з дощечкою та забирає його з собою, згодом визначає напрямок руху за другим азимутом, і так до останнього азимута.

Пройшовши за азимутом весь маршрут, рій прибуває на фініш. Тут він відшукує останній контрольний кілочок і піднімає його вгору. За цим сигналом суддя зупиняє секундомір, перевіряє наявність і відповідність контрольних позначок (назва куреня) і після цього результат, показаний роєм, записує до протоколу. У випадку відсутності повної кількості контрольних кілочків, рою надається останнє місце.

Після фінішу рою розвідників необхідно відповісти на три теоретичних запитання (ройовий тягне квиток з питаннями). За правильну і повну

відповідь на одне з питань рою даються 15 заохочувальних секунд, які знімаються з результату, показаного на дистанції. За відповідь на оцінку «добре» команді даються 10 заохочувальних секунд. За відповідь на «задовільно» – 5 секунд.

Час, отриманий розвідниками за відповіді на теоретичні запитання, суддя підраховує і з результату, показаного роєм на дистанції азимута, його віднімає.

Остаточний результат з урахуванням заохочувальних секунд суддівська бригада заносить в підсумкову таблицю і за кращим часом визначає переможця.

Перелік орієнтовних питань:

1. Які є способи і методи ведення розвідки?
2. Визначити «на око» відстань до зазначеного орієнтира.
3. Що таке маскування?
4. Яку роль відіграють маскувальні костюми для розвідників?
5. Які є способи орієнтування на місцевості для розвідника?
6. Читання топографічних знаків на мапі.
7. Як орієнтуватися на місцевості за сонцем?
8. Як орієнтуватися на місцевості за Полярною зіркою?
9. Як можна орієнтуватися в лісі?
10. Як орієнтуватися в населеному пункті?
11. Як орієнтуватися в горах?
12. Як виміряти відстань за допомогою бінокля?
13. Як визначити відстань за звуком?
14. Які можуть бути природні перешкоди? Як долаються природні перешкоди?
15. Які є способи пересування розвідників на місцевості?
16. Які обов'язки варті?
17. Які існують сигнали виявлення супротивника?
18. Як позначаються проходи в мінному полі?
19. Як вести спостереження за полем бою?
20. Які необхідно подати сигнали, якщо виявлені: «хімічний напад», «танки!», «повітря!» і «шлях вільний»?
21. Що таке «сектор спостереження»?
22. Як визначити відстань на мапі?

Змагання зв'язківців

Рій у складі чотирьох джур на старті отримує два діючі переносні телефонні апарати, дві котушки з проводами по 50 м кожна, ізоляційну стрічку і заклеєний конверт із «секретним» повідомленням. На конверті написані позивні телефоністів. На підготовку апаратів, зачищення проводів, уточнення маршруту руху рою даються три хвилини.

Після доповіді курінного зв'язківців щодо готовності до змагань суддя дає команду: «Руш!» і вмикає секундомір. Телефоніст № 1 з апаратом залишається на старті (на командному пункті), бере у своїх товаришів два

кінці дроту, закріплює їх до нерухливого предмета (до дерева) і потім підключає кінці проводів до апарата, готує планшет з папером для запису повідомлення.

Інші зв'язківці, рухаючись за зазначеним маршрутом, одночасно розмотують телефонний дріт з першої котушки. Після розмотування першої котушки другий зв'язківець залишається на цій місці, бере два кінці дроту другої котушки, закріплює їх до нерухливого предмета і з'єднує із кінцями першої. З'єднання дротів обов'язково ізолюється стрічкою.

У цей момент двоє, що залишилися, на ходу закінчують розмотувати дріт з другої котушки, згодом підключають до іншого апарата і встановлюють зв'язок.

Переконавшись у надійності зв'язку й обмінявшись позивними, телефоніст № 2 розкриває конверт і голосом передає повідомлення на командний пункт (на старт). Телефоніст на командному пункті записує зміст телефонограми і вручає її судді. Переконавшись у правильності тексту повідомлення, суддя дає команду: «Згорнути зв'язок!». Телефоніст командного пункту дублює команду телефоном і від'єднує дріт від апарата. Згортання зв'язку починається у зворотному порядку.

Закінчивши згортання зв'язку, курінь телефоністів прибуває на командний пункт (на старт). Про прибуття рою і виконання завдання курінний командир доповідає судді, який зупиняє секундомір і заносить результат до протоколу змагань. Загальний результат визначається за кращим часом, показаним зв'язківцями на дистанції.

Змагання стрільців

Рій у складі 8 учасників змагається в точності метання гранатою по цілі і стрільбі з пневматичної гвинтівки (двоєборство).

Для метання по цілі використовуються саморобні дерев'яні гранати вагою 120 - 150 грамів. Усі учасники отримують по три металеві снаряди. На лінії метання встановлюються стійки для позначення вогневого рубежу. Вони з'єднуються білою лінією, переступати яку не можна. На вогневий рубіж суддя викликає по одному джурі. Метання відбувається з відстані: 12 метрів для учасників молодшої групи і 15 метрів для старшої та середньої вікових груп. Перша спроба проводиться з положення стоячи, друга – з коліна, третя – з положення лежачи. Метання ведеться по вертикальній цілі.

Вертикальна ціль висотою 120 см і шириною 100 см виготовлена з фанерного аркуша товщиною 3 - 5 мм. Для міцності фанерний щит прибивається до двох вертикальних стійок. Нижні кінці стійок виступають за межі аркуша і зариваються в землю на глибину 50 - 60 см. Щит фарбується в яскравий колір.

За одне влучення в ціль з будь-якого положення рою нараховується 5 заохочувальних очок. Таким чином, рій при вдалому влучанні всіх гранат може отримати максимальну кількість — 75 очок. Усі очки, здобуті роєм в метанні, підсумовуються і заносяться до суддівського протоколу.

Змагання зі стрільби проводиться з пневматичної гвинтівки в положенні стоячи з упору. Дистанція для стрільби єдина для всіх вікових груп і дорівнює 2 - 6 метрам. Вогонь ведеться по єдиній мішені з чорним колом розміром 28 мм. Учасникам даються два пробні і три залікові постріли.

Підраховується загальна сума очок у стрільбі. Згодом, до загальної суми очок додаються заохочувальні очки за метання в ціль. За найбільшою сумою очок у стрільбі і метанні визначається рій-переможець.

За обладнання вогневого рубежу, стрільби і підтримки відповідної дисципліни відповідає суддівська бригада.

Вогневий рубіж обладнують на території табору на торцевій частині цегельної стіни нежитлового будинку (стіна без вікон) або за межами табору, у спеціально обладнаному місці. З усіх боків рубіж захищається мотузкою з прикріпленими до неї кольоровими прапорцями. Для стрільби стоячи з упору встановлюють столи з накинутими на них гімнастичними матами. Мішені кріпляться до спеціальних ящиків, підвішених до стіни, усередині ящики заповнені мотлохом або відходами з поролону.

Крім суддів, на вогневому рубежі перебувають судді-посередники з числа військовослужбовців, які контролюють кількість виданих куль, стежать за правилами заряджання і здійснення пострілу, за дисципліною і рахують очки, вибиті учасниками. Після стрільби посередники сумують очки і записують їх до протоколу.

Змагання санітарних постів

У кожному курені формується санітарний пост з чотирьох учасників. Санітари повинні вміти правильно і швидко надавати долікарську допомогу «постраждалому». Підготовкою членів санітарного поста займається медичний персонал табору. Для цього в таборі постійно діє санітарний гурток, де навчаються санпостівці.

Санітарний пост куреня для участі в грі зобов'язаний мати похідну санітарну сумку, шини й аптечку. В аптечці мають бути марлеві стерильні бинти, гігроскопічна стерилізована вата, нашатирний спирт, 5% настойка йоду, гумовий джгут. Медичний кабінет забезпечує змагання ношами.

Прибувши на старт, начальник санпоста віддає звіт суддям. Старший суддя — лікар табору знайомить учасників зі змістом і правилами гри, вказує маршрут руху.

Усвідомивши завдання, санпостівці приймають старт, а суддя в цей момент вмикає секундомір. Сандружинники з ношами в руках і з сумкою на плечі біжать по дистанції і наприкінці її, на пункті № 1, накладають пов'язку «постраждалому» при опіку кисті руки. Надавши допомогу, начальник санпоста вказує дорогу потерпілому в «медсанбат», а самі забирають ноші і сумку і прямують до пункту № 2. Тут, на другому пункті, сандружинники приступають до надання медичної долікарської допомоги «важко постраждалому» при відкритому переломі правої (лівої) гомілки й артеріальній кровотечі. «Постраждалому» накладається пов'язка, шина і

джгут. Прибинтовується до ноги записка із вказівкою дати і часу надання допомоги. Дбайливо укладають «постраждалого» на ноші й учотирьох несуть (транспортують) в «медсанбат», тобто на фініш. Тут суддя приймає звіт начальника санпоста про виконання завдання і фіксує час.

На пунктах надання допомоги за діями сандружинників спостерігають судді, які контролюють їхні дії. При порушенні правил суддя вимагає від санітарів все повторити, а на це йде додатковий час, що впливає на загальний результат.

Дистанція змагань для джур молодшого віку – 300 м, для старшого – 500 м. Статистів, «потерпілих» чи «постраждалих», курені виділяють із запасних свого куреня.

Згодом команда санпоста відповідає на три питання з теорії. За відповідь на оцінку «відмінно» з результату, показаного роєм на практичних змаганнях, знімається 15 секунд, за хорошу відповідь — 10 і за задовільну — 5 секунд. Час за теоретичні відповіді (заохочувальні) і практичні дії заноситься до суддівського протоколу. За найкращим часом, показаним роєм на змаганні, визначається переможець.

Перелік орієнтовних питань:

1. Які є види ран?
2. Які є види перев'язних матеріалів?
3. Які правила накладання пов'язок?
4. Що таке відкритий і закритий перелом?
5. Яка перша допомога при розтягненні?
6. Яка перша долікарська допомога при вивиху?
7. Яке призначення шин?
8. Яка перша допомога при опіках?
9. Яка перша допомога при обмороженнях?
10. Як надати першу допомогу при теплових і сонячних ударах?
11. Як надати першу допомогу при ураженні блискавкою та електрикою?
12. Як надати першу допомогу потопаючому?
13. Як робиться штучне дихання?
14. Які є правила виносу пораненого з поля бою?
15. Як уберегтися від кишкових захворювань?
16. Що таке хвороба брудних рук?
17. Хто може бути донором?
18. Яке значення крові донора?
19. Чому необхідно починати день з руханки (фізкультурної зарядки)?
20. Що таке загартовування і засоби загартовування?
21. Які є правила харчування в похідних умовах?
22. Як попередити обмороження в похідних умовах?

Змагання пожежників

Рій в складі чотирьох осіб змагається в естафеті «пожежників». Вона проводиться на території табору по замкненому 250-метровому колу, старт і

фініш розташовані в одному місці. Дистанція обирається таким чином, щоб наприкінці третього етапу розташовувався відвід водопровідної труби або гідрант. Кожний учасник естафети пробігає один етап довжиною не більше 60 метрів. Роль естафетної палички виконує пожежний ствол. Зони передачі естафети позначаються червоними прапорцями.

На старті першого етапу учасники змагань займають положення лежачи. Тут поруч з ним на землі пожежний ствол і легкі дерев'яні сходи. Після команди судді пожежник першого етапу швидко встає, хапає однією рукою сходи, іншою — пожежний ствол і біжить по дистанції. У середині дистанції в зазначеному місці встановлює до дерева сходи у вертикальне положення, а згодом продовжує біг до кінця дистанції. Другий учасник, прийнявши естафету, біжить на своєму етапі й у середині розбирає обладнаний завал з 4 - 5 дощок, трьох дерев'яних ящиків і двох картонних коробок з-під цукерок. Пожежник добігає до завалу, переносить усі розташовані предмети убік, звільняючи собі шлях, і після цього продовжує біг до кінця дистанції.

На третьому етапі учасник хапає пожежний рукав і, розмотуючи, перетаскує його в кінець свого етапу. Розмотавши шланг, приєднує до відводу водопровідної труби, відкриває воду і бере кінець поливального шланга в руки. Направляє струмінь води на волейбольні (можна кулі, кеглі і ін.) м'ячі, що лежать на дерев'яних підставках у 1,5 м від землі. По черзі збиває струменем води три м'ячі, закриває кран і передає естафету учаснику четвертого етапу.

На останньому етапі пожежник у протигазі добігає до середини своєї дистанції, бере відро, що стоїть поруч з купою піску, насипає в нього пісок і біжить до «вогнища пожежі». Місце «пожежі» позначається на землі шматком червоного матеріалу розміром 50х50 см. Засипає повністю весь матеріал і після команди судді «Вперед!» залишає відро і фінішує.

Суддівська бригада фіксує результат і заносить його до протоколу.

Після закінчення естафетного бігу юні пожежники відповідають на запитання з теорії (три питання). За відповідь на оцінку «відмінно» з результату, показаного на естафеті, знімається 10 секунд, за відповідь на оцінку «добре» - п'ять, за відповідь на оцінку «задовільно» — три секунди.

Остаточні підсумки з урахуванням відповідей з теорії суддівська бригада заносить до зведеного протоколу і визначає переможні місця.

Перелік орієнтовних питань:

1. Вогонь: яку він приносить користь і шкоду?
2. Які є запобіжні заходи у поводженні з вогнем?
3. Чому не можна дозволяти дітям грати із сірниками?
4. Чому відбуваються пожежі?
5. Що таке коротке замикання?
6. Які є способи захисту електричних мереж від короткого замикання?
7. Які є заходи протипожежної безпеки в лісі?
8. Які є заходи протипожежної безпеки під час туристських походів?

9. Які є заходи протипожежної безпеки під час святкування Нового року (чи інших свят)?

10. Чому забороняється перевозити в транспорті легкозаймисті речовини?

11. Які існують підручні засоби гасіння пожеж?

12. Яке призначення ручних вогнегасників?

13. Чим відрізняються ручні пінні, вуглекислотні вогнегасники; опишіть їх місце застосування?

14. Які дії юного пожежника при виявленні пожежі?

15. Які існують сигнали оповіщення про пожежу?

16. Як поводитися під час гасіння пожежі?

17. Де розташовані засоби пожежогасіння, протипожежне обладнання та інвентар у вашому таборі?

18. Як має вчинити джура при виявленні непогашеного багаття в лісі?

Цивільний захист

У змаганнях із цивільного захисту беруть участь 8 учасників, одягнених у тренувальні костюми.

Мета змагань – перевірити навички, уміння і знання з використання підручних засобів захисту тіла та швидкості надягання протигаза.

У зв'язку з тим, що в більшості таборів немає достатньої кількості необхідних розмірів спеціального захисного одягу, організатори гри можуть використовувати для змагань звичайну спортивну куртку з каптуром, гумові чоботи, рукавиці.

Після команди судді учасник розкладає в суворо встановленій послідовності: куртку, протигаз, чоботи, каптур і рукавиці. Усе це одягається на швидкість за секундоміром.

Час, показаний всіма учасниками змагань, з урахуванням штрафних секунд, підсумовують і заносять до протоколу. За кращим часом визначається рій-переможець.

За одну припущену помилку під час одягання захисного одягу або протигаза суддя нараховує дві штрафні секунди (кожному учаснику). Усі помилки підсумовують і додаються до результатів, показаних усіма учасниками.

Після практичної частини рою пропонують дати відповідь на три питання з теорії. За відповідь на оцінку «відмінно» з рою знімають результат п'ятнадцять секунд, за відповідь на оцінку «добре» — десять і за відповідь на оцінку «задовільно» — п'ять секунд.

Перелік орієнтовних питань:

1. Які ви знаєте сигнали оповіщення?

2. Чи можна сховатися від ударної хвилі, якщо ви побачили спалах на значній відстані?

3. Чи можна в умовах радіоактивного зараження місцевості вживати для пиття воду з річки?

4. Що належить до найпростіших засобів захисту від радіації?

5. Вплив якого вражаючого фактора ядерного вибуху може спричинити опіки шкіри?
6. Що таке ударна хвиля?
7. Чи захищає респіратор органи дихання від отруйних речовин?
8. Яка зброя належить до зброї масового ураження?
9. Які вражаючі фактори ядерного вибуху ви знаєте?
10. Для чого потрібен протигаз?
11. Для чого необхідно мати запасний вихід із сховища?
12. Коли і де була вперше застосована ядерна зброя?
13. Які види ядерних вибухів ви знаєте?
14. Для чого призначений протихімічний пакет?
15. Як виготовити самому ватно-марлеву пов'язку і для чого вона потрібна?
16. Що робити при розриві протигазної трубки?
17. Навіщо закривають очі і затримують дихання після команди: «Гази!»?
18. Як підбирають протигаз?
19. Яким чином перевіряється справність протигазу?
20. Як захистити квартиру від проникнення радіоактивного пилу?
21. Як захистити продукти харчування і воду від зараження?
22. Як здійснюється і для чого потрібне світломаскування приміщення?
23. Яких заходів необхідно вжити під час виходу з вогнища радіоактивного ураження?

На цьому дводенні змагання закінчуються. Перш ніж перейти до опису гри на місцевості, необхідно мати на увазі, що успішному проведенню змагань з фізичної підготовки і спеціальностей джур сприяє хороша підготовка суддів, місць змагань і дисципліна самих джур.

Гра на місцевості — «Паралельним маршем»

За планом останній день присвячується грі на місцевості. Гра називається «Паралельним маршем». Напередодні ввечері перед джурами виступає похідний отаман (начальник табору) і зачитує наказ.

Наприклад:

НАКАЗ № 4 від (дата) «Про проведення військово-патріотичної гри на місцевості».

1. На підставі таборового плану і відповідно до Положення та Умов проведення дитячо-юнацької військово-спортивної гри «Сокіл» («Джура») НАКАЗУЮ:

1) Гру на місцевості під назвою «Паралельним маршем» провести (дата).

2) Для проведення гри сформувати чотири сотні: перша сотня — «Десантники», у неї входять 1, 3, 5 курені (джури старшого віку), друга сотня — «Морська піхота» 2, 4, 6 курені (джури молодшого віку), третя сотня — «Піхотинці» — 7, 9, 11 курені (джури молодших і середніх класів), четверта сотня «Авіація» — 8, 10, 12 курені (джури молодших і середніх класів).

3) Для керівництва і керування сотнями під час гри призначити старшинами виховників (перелічуються прізвища).

4) З метою охорони «військових об'єктів» у таборі створити вартову сотню, призначити осавула (прізвище, ім'я).

5) Осавулу після збірки отримати всі необхідні відомості з охорони табору похідного отамана.

6) На випадок проведення нічної тривоги місцем шикування встановлюється (зазначається місце).

7) Усім джурам підготувати одяг, взуття, «зброю», «боєприпаси» і бути готовими до проведення гри на місцевості о 24.00.

У зазначений час (день і година) оголошується таборова тривога («Сполах», «Алярм»). За тривоною всі курені в повній «бойовій формі» із саморобними автоматами, саморобними гранатами, з протигазами, міношукачами, саперними інструментами прибувають на шикування. За правильні і швидкі дії за тривоною кожному куренню призначається місце, яке він посів, і результат записується в підсумкову таблицю гри.

За діями джур під час тривоги стежать посередники і судді.

Після здачі звітів сотниками, перед джурами зачитується наказ такого змісту:

НАКАЗ № 5 (дата) «Про проведення таборової гри на місцевості».

Відповідно до плану гри «Джура» (дата) провести гру на місцевості під кодовою назвою «Паралельним маршем».

1. Враховуючи ситуацію, що склалася, перевести табір на «воєнний стан».

2. Сотникам (ройовим) отримати «секретні пакети» і розкрити їх перед початком висунання на вихідні позиції.

3. Усі подробиці про зміст гри джури отримають на вихідних позиціях від своїх сотників.

4. Усім джурам, що беруть участь у грі, суворо дотримуватись правил гри, чітко і вчасно виконувати вимоги та накази своїх отаманів.

5. Сотникам і курінним вжити всіх запобіжних заходів щодо травм і нещасних випадків під час гри.

6. Про всі події, що сталися в куренях і сотнях, негайно повідомляти до штабу гри через своїх посильних.

7. Санітарний пункт сотні розташувати (зазначається точне місце).

8. Виділити в розпорядження похідному отаману (начальнику табору) джур, звільнених лікарем від гри на місцевості.

9. Начальнику табору організувати упродовж дня вартову службу.

10. Осавулу не пропускати на територію табору осіб, які не мають перепустки.

11. Осавулу вжити всіх заходів щодо охорони особливо важливих об'єктів: прапору, їдальні, джерел питної води, складських приміщень, медпункту, таборового басейну (водойми), приміщення штабу гри, стадіону і т. ін.

12. На період «воєнного стану» у таборі запровадити пароль.

13. Гру на місцевості закінчити (зазначається точний час).
14. Після закінчення гри провести стройовий огляд кожного куреня.
15. Обозному забезпечити джур харчуванням у польових умовах у районі (зазначається час і місце).

16. Підсумки триденної гри підвести сьогодні, на урочистій лінійці.

17. Штабу гри підготувати перехідні призи, кубки, грамоти, подарунки.

Після оголошення наказу дається дозвіл на розкриття «секретних пакетів», вивчення змісту і доведення їх до відома отаманів куренів.

У змісті пакетів наводяться короткі характеристики гри, ставляться конкретні завдання для кожної сотні, зазначаються вихідні позиції перед грою і сигнали: «повітряна тривога», «танковий напад», «хімічний напад». Установлюється загальний сигнал про початок гри — «червона ракета». До тексту пакета додається схема-мапа цієї місцевості, на якій зазначається маршрут руху сотні (рою) і позначаються місцеві предмети для орієнтування.

Чітко усвідомивши зміст і завдання гри, всі сотні під звуки українських національних маршів проходять перед трибуною і прямують за зазначеними маршрутами на вихідні позиції для початку гри.

З метою контролю над діями джур і обліку результатів гри для кожної сотні виділяють трьох посередників, по одному на курінь. Посередники — солдати військової частини (волонтери, представники партнерської громадської організації) і дорослі працівники табору. Перед грою всі отримують необхідні відомості про правила суддівства гри. Потім посередникам видаються докладні схеми-мапи з позначенням «заражених ділянок», «зруйнованих переправ», «мінних полів», дротових загороджень, «танкових атак» і «повітряного десанту». Тут же на схемі зазначено вихідні позиції перед грою і кінцевий пункт. Крім того, зазначений час початку і закінчення гри.

Завдання посередників - точно враховувати штрафні очки і фіксувати їх у своїх протоколах, стежити за точним рухом за маршрутом, не припускати порушень правил гри, контролювати недисципліновану поведінку джур, суворо карати (давати штрафні очки порушникам), вчасно вказувати ройовим на порушення правил техніки безпеки, що можуть призвести до нещасних випадків.

Якщо в грі на місцевості беруть участь 12 куренів, можна провести її чотирма лініями, дві лінії для джур молодшого віку і дві — для старшого. Довжина маршруту відповідно дорівнює 4 і 5 км. На всіх маршрутах завчасно слід обладнати однакову кількість однотипних перешкод (станцій).

За кілька днів до гри відповідальні за лінії проводять рекогносцировку (від лат. *reconosco* — оглядаю) на місцевості, роблять виміри маршрутів, позначають місця для облаштування перешкод, призначають і інструктують старших на перешкодах, виготовляють необхідний інвентар і різні покажчики. Готуючись до цього головного етапу таборової гри «Джура», необхідно звернутися до будь-якої військової частини або волонтерської організації. Вони виділять або допоможуть знайти посередників і суддів,

імітаційні засоби: димові шашки, вибух-пакети (дитячі петарди), сигнальні ракети.

У день гри, за 2 години до її початку, відповідальні за лінії разом із суддями на окремих станціях проходять за всіма маршрутами, розставляють необхідні знаки, позначають місця змагань покажчиками й установлюють усі необхідні перешкоди, які джури мають подолати.

Прибувши в зазначений час на вихідні позиції, сотники ставлять перед джурами «бойове завдання». Після сигналу «червона ракета» сотня в складі трьох куренів робить марш-кидок за маршрутом (вказуються орієнтири на місцевості і час прибуття в зазначене місце в тил «супротивника»), де мають об'єднатися з іншими куренями сотні. Подальші бойові завдання ставлять безпосередньо на місці.

Під час маршруту можливі зустрічі з «супротивником» і з ділянками «зараженої» місцевості, «мінними полями», різними природними і штучними перешкодами, – попереджають сотники. За відомостями, що надійшли від нашої розвідки, передбачається зустріч з «танковим» і «повітряним» нападом «супротивника». Крім того, можливі й інші несподіванки.

У зв'язку з вищезгаданим, необхідно всім джурам бути пильними, уважно стежити за навколишньою ситуацією, поданими сигналами, намагатися по можливості рухатися швидко і потайки від «супротивника», використовуючи рельєф місцевості і ділянки лісу. Під час зустрічі з «зараженими» ділянками долати їх швидко, використовуючи індивідуальні засоби захисту. Під час зустрічі з живою силою «супротивника» нав'язати йому «бій», «знищити» його і продовжити шлях проходження за зазначеним маршрутом.

У разі появи десанту «супротивника» по команді відкрити вогонь з вогневих засобів, що є в наявності сотні, знищити десант і рухатися далі.

Згодом сотник знайомить учасників з умовами заліку.

За умовами змагань до початку гри на місцевості кожному куреню нараховується 150 очок. Під час «бою» за неправильні дії джур, припущені ними помилки, порушення правил і умов гри, недисциплінованість, посередники карають учасників штрафними очками. Після закінчення гри всі штрафні очки, отримані під час марш-кидка, підсумовуються, а згодом віднімаються від первісної суми 150. За найбільшої кількості очок, що залишилися після вирахування штрафних, визначається курінь-переможець гри на місцевості. За найбільшою сумою очок трьох куренів однієї сотні визначається сотня-переможець.

В обумовлений час (о 8.00 ранку) після сигналу «червона ракета» всі курені одночасно рухаються за своїми маршрутами. Шиккування сотні в колону по три з кожного куреня. Попереду куренів – отамани і їх заступники.

Для успішного проведення марш-кидка за наміченим планом від кожного куреня виділяють по два розвідники й одному зв'язковому. Завдання розвідки — точно вести курені, не збивати з маршруту, вчасно виявляти і сповіщати командирів про всі зміни на шляху проходження. Рух розвідки поперед своїх куренів — на відстані 250 - 300 м.

Просуваючись за маршрутом, курені виходять на відкриту ділянку місцевості – скошений луг. Раптом осторонь лунає сильний постріл. Негайно дається команда: «Міни!». «Супротивник» розпочав мінометний обстріл колони на марші. Негайно всі учасники повинні залягти, використовуючи захисні властивості місцевості. Тут здійснюється перша перевірка знань, умінь і дій джур в умовах обстрілу «супротивника». За всіма діями джур суворо спостерігають посередники, фіксуючи всі припущені помилки. За одну помилку, згідно з установленими правилами, джура карається двома штрафними очками.

Можливі помилки, яких припускаються джури:

1. Не використані захисні властивості місцевості (канави, камені, балки, пні, вилучення і т. ін.).
2. Несвоєчасно ліг на землю.
3. Не сховав кисті рук під себе.
4. Не ліг на землю обличчям донизу.

Після «обстрілу» всі встають, обтрушують одяг від пилу і продовжують марш-кидок.

На шляху проходження розвідка виявила суцільний дим (горять димові шашки). Зв'язківці прапорцевим семафором (кожне положення рук сигнальника відповідає одній букві або, якщо дивитися глибше, – одній фонемі мови, таким чином можна транслювати мовне висловлювання, за допомогою елементарних візуальних сигналів) передаються обстановку отаманам куренів. Приймавши сигнал розвідки, курінні (ройові) вирішують подолати «ділянку зараження» в індивідуальних засобах захисту. Учасники, які мають протигази, долають ділянку в них, інші одягають ватно-марлеві пов'язки. За їх відсутності долають «заражену ділянку», закривши органи дихання хусткою, рушником або іншими засобами захисту. Ділянку долають на максимальній швидкості, в колоні по одному. *Під час проходження необхідно дотримуватись запобіжних заходів: не торкатися предметів, що розташовані на ділянці, рухатися стежкою, уникаючи високої трави і чагарнику, не піднімати пил.*

За припущені помилки під час подолання «зараженої ділянки» посередники карають винних штрафними очками.

Не закінчивши подолання «зараженої ділянки», розвідка виявила «танкову засідку» «супротивника» (фанерні щити, що імітують танки). Курінні (ройові) ухвалюють рішення: не знімаючи індивідуальних засобів захисту, розвернутися в ланцюг, короткими перебіжками і по-пластунськи наблизитися впритул до «танків» та закидати їх гранатами. Для цього курені виділяють по два гранатометника.

До вогневого рубежу гранатометники наближаються по-пластунськи в протигазах, згодом знімають їх і метаять гранати по цілі. Метання ведеться з положення лежачи. Вага гранати: для старшого віку – 500 грамів, для молодшого – 300. Перед кидком учасникам дозволяється піднятися на коліна, метнути гранату по цілі і знову швидко лягти. Дистанція для метання гранати

дорівнює 15 метрів (для старшого віку) і 13 метрів (для молодшого віку). За кожний промах по цілі курінь карається двома штрафними очками. Після першого влучання гранати по «танку» ціль вважається ураженою і подальше метання припиняється. Одному учаснику дається змога метати не більше трьох раз. Метання ведеться по черзі. Якщо обидва гранатометника не вразили ціль з шести спроб, курінь карається 12 штрафними очками. Час на метання обмежується однією хвилиною, після чого гранати, що залишилися, кидати не дозволяється. У цьому випадку куреню нараховується також 12 очок. У той момент, коли гранатометники ведуть бій з «танками», курені, розвернувшись у ланцюг, залягають і чекають результату «бою». Закінчивши «бій» з «танками», отаманам сотень дається сигнал до подальшого просування, згідно із зазначеним маршрутом.

Пройшовши близько 500 м, на узліссі розвідка виявляє «диверсійну групу супротивника» і сповіщає про це через зв'язних командирів куренів.

Для боротьби з диверсантами курені виділяють по три стрільці (снайпери). На вогневому рубежі, який позначений покажчиками, учасникам видається по одній пневматичній гвинтівці з пульками.

Із зазначеного місця, після команди судді, з положення стоячи стрільці по черзі ведуть вогонь по кульках, прив'язаних до мотузки на висоті 5 метрів від землі.

Трьом снайперам (одного куреня) з відстані 20 м за 2 хвилини необхідно вразити 12 куль, кожному по 4 кулі. Після закінчення двох хвилин вогонь припиняється, а учасники за кожну нерозбиту кулю караються двома штрафними очками. Перезарядження гвинтівок під час стрільби здійснюють самі стріляючі. Надавати допомогу один одному не дозволяється.

За правилами ведення стрільби, дотриманням заходів безпеки стежать судді і посередники. Крім того, посередники контролюють час, відпущений на стрільбу, і ведуть рахунок нерозбитих куль. Для того, щоб стрільці не переплутали кулі, кожному куреню надається певний колір кулі.

Після стрільби гвинтівки у відкритому виді здаються судді. Він перевіряє їх, і після цього учасникам дозволяють повернутися до своїх куренів для подальшого проходження за маршрутом.

Під час руху сотні розвідники виявляють установлені пастки, долати які необхідно тільки по-пластунськи. За умовами гри пастку долає весь курінь, один за одним. Пастка виготовляється з волейбольної сітки, натягнутої над землею на висоті 50 см і довжиною 10 м.

Час для подолання пастки обумовлюється в правилах гри і дорівнює не більш 2 хвилинам.

Джура, який не встиг за встановлений час повністю подолати пастку, карається двома штрафними очками, крім того, якщо під час подолання пастки учасник зачепив перешкоду будь-якою частиною тіла, він також карається двома штрафними очками.

Вмикання секундоміра і контроль над правильністю подолання пастки здійснюють посередники і судді на етапі.

Після подолання пастки на шляху проходження сотня долає «мінне поле». Необхідно упродовж 5 хвилин виявити 4 «міни», витягти їх із землі, пред'явити посереднику і тільки після цього продовжувати подальший шлях. Для «розмінування» курені виділяють по два «мінери».

Площа ділянки 4 кв. метра позначається по кутах покажчиком з написом «міни». До покажчиків прив'язані червоні стрічки. На цій ділянці в землі на глибині 15-20 см зариті і ретельно замасковані 4 алюмінієві миски (по дві), всередині яких закладені цукерки в обгортці. Після виявлення «міни» її вміст стає надбанням учасників.

Після команди, «мінери» прощупують гострим металевим стрижнем всю ділянку (міношукачами) і, наткнувшись на «міну», витягають її із землі, передають своєму посереднику. Після закінчення 6 хвилин (час, установлений умовами гри) за невиявлену одну «міну» курінь карається 4 штрафними очками.

Після розмінування курені, слідуючи за своїм маршрутом, зустрічають водну перешкоду, перейти яку необхідно за умови спорудження тимчасової переправи.

Водна перешкода — струмок, глибиною 20 - 30 см і шириною близько 4 м. Упродовж 10 хвилин джури, використовуючи підручний матеріал (сухі стовбури дерев), мають навести переправу і подолати її.

За кожну хвилину понад встановленого часу куреню нараховується два штрафні очки, крім того, за одного джуру, який не зумів правильно (звалився у воду) подолати переправу, куреню нараховуються також штрафні очки. Контроль над часом і правилами подолання водоймища здійснює суддя і посередник. Під час переправи джурам дозволяють надавати допомогу один одному.

Переправившись через струмок, курені прямують за своїм маршрутом на передостанній етап. Тут курінним надають по одній мапі-схемі. За нею курінь відшукує пакет, заритий у землі під листами в радіусі 15 - 20 м від вихідної точки. На схемі нанесені всі наявні на цій ділянці орієнтири, зазначена вихідна точка і позначене місце пакета. Користуючись мапою-схемою і компасом, курені розшуковують пакет, розкривають його і, прочитавши зміст, довідавшись азимут і відстань до кінцевого пункту, прямують туди. На цю операцію куреням дається 10 хвилин. Якщо за зазначений час пакет не знайдено, курінь здобуває 12 штрафних очок.

Тут же на етапі сандружинники куреня отримують від суддів завдання з надання першої медичної допомоги «пораненому». Надавши допомогу, «постраждалого» укладають на носі і виносять з поля «бою» на кінцевий пункт збору. За порушення правил з надання першої медичної допомоги курені караються штрафними очками, максимальна кількість — 12 очок.

Про прибуття куренів на кінцевий пункт і завершення марш-кидка сотник доповідає головному судді. Він вітає джур, поздоровляє з успішним проведенням гри, коротко підводить підсумки, відзначає кращих джур і дає команду на привал.

У момент звіту суддівська колегія фіксує час, витрачений куренем на гру, і результати заносить до протоколу. За запізнення на контрольний пункт на одну хвилину від зазначеного часу курінь штрафується двома очками.

Прибувши на кінцевий пункт, джури розташовуються на привалі, де їх чекає смачний сніданок, пісні і танці. Після годинного відпочинку курені шикуються в колону по чотири і беруть участь у стройовому огляді (конкурсі «впоряд»).

Під час проведення огляду суддівська бригада оцінює якість стройового кроку, підтягнутість, рівняння в рядах і вміння виконувати стройову пісню. За припущені помилки під час впоряду курені штрафуються додатковими очками. Суддівство здійснюється відкрито, тобто після проходження строєм, судді показують штрафні очки на аркушах паперу.

Штрафні очки за впоряд складаються зі штрафними очками за гру на місцевості, отриману суму віднімають із загальної кількості очок, нарахованих куреням перед грою, і за найбільшою кількістю очок, що залишилися після відрахування, визначається курінь-переможець. Наприклад: восьмий курінь за гру на місцевості здобув 64 штрафних очка і 16 за впоряд. Складаємо $64 + 16 = 80$ штрафних очок. Потім від загальної кількості 150 віднімається 80, і отримана сума 70 є показником підсумків гри.

Після впоряду джурам дається час на загальне шиккування, а спеціально створене журі оглядає курінні стіннівки-блискавки, визначає місце кожного куреня і результат заносить до підсумкової таблиці.

У цей же час суддівська колегія разом з посередниками підсумовує штрафні очки за гру на місцевості з очками, отриманими за шиккування, підводить підсумки і визначає курінь-переможець.

Після загального сигналу курені кожної сотні шикуються в чотири шеренги для зачитування наказу про підсумки гри на місцевості. Тут похідний отаман (начальник табору) робить короткий розбір гри, оголошує подяку особовому складу батальйону за успішне виконання «бойового завдання».

Для прямування до табору курені шикуються по сотнях, згідно з місцями, що посіли, у грі на місцевості. На правому фланзі іде сотня, що посіла перше місце, згодом сотня, що посіла друге місце, і так далі. Колону очолюють члени штабу «Джури», суддівська колегія і запрошені гості. Під звуки маршу учасники строєм проходять вулицями населеного пункту і прибувають у розташування табору до встановленого часу. Коротке шиккування - і джури розходяться для підготовки до обіду і денного відпочинку.

У цей же час члени штабу, судді і посередники підводять підсумки триденної «Джури». За умовами гри, змагання проводять за двома віковим групами: молодшою і старшою. У зв'язку з цим і результати підводять також для кожної вікової групи окремо. Сума місць за всіма видами програми додається, і за найменшою сумою визначається курінь-переможець.

Увечері на урочистій збірці підводять підсумки гри. Двом куреням, що посіли перші місця у своїх підгрупах, вручають перехідні призи, засновані

керівництвом або спонсорами табору. Курені, що посіли 2 і 3 місця, нагороджують кубками і грамотами.

Учасникам, які відзначилися в конкурсах і змаганнях, вручають грамоти і коштовні подарунки. Особовий склад куренів, що посіли перші місця, фотографується біля розгорнутого прапора України. Світлини вручать наприкінці зміни на урочистій збірці.

«Джура» закінчилась. За традицією всі курені «Джури» зі своїми курінними під звуки українських національних пісень крокують урочистим маршем, рівняючись на трибуну, на якій перебувають гості.

МАРШРУТНИЙ ЛИСТ ЗМАГАНЬ з фізичної підготовки джур табору (приклад)

Курінь № _____ Сотня № _____ Дата проведення _____

№ з/п	Назва видів	Місце проведення	Час
1	Подолання схилу гори	Схил гори біля стадіону	10.00–10.20
2	Метання по хисткій мішені	Літня відкрита естрада	10.30–10.50
3	Крос з протигазом	Старт біля баскетбольного майданчика	11.00–11.20
4	Буксирування боєприпасів	Наливний басейн	11.30–11.50
5	Біг 60 метрів	Стадіон табору	12.00–12.20
6	Установка намету	Біля волейбольного майданчика	12.30–12.50

Усі переходи від виду до виду відбуваються ладом (строєм) за сигналом сурми, час для переходу 10 хвилин.

ПІДСУМКОВА ТАБЛИЦЯ

дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Джур» в таборі

Дата проведення _____

Змагання з фізпідготовки та спеціальностей джур

№№ куренів	№№ сотень	Подолання схилу гори	Метання по хитній мішені	Крос з протигазом	Буксирування боєприпасів	Біг 60 метрів	Установка намету	Змагання розвідників	Змагання зв'язківців	Змагання стрільків	Змагання санпостів	Змагання пожежників	Цивільна оборона	Проведення тривоги	Гра на місцевості	Огляд стіннівки-блискавки	Сума місць куренів	Загальне місце куреня	Сума місць сотні	Місце сотні
------------	-----------	----------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	---------------	------------------	----------------------	----------------------	--------------------	--------------------	---------------------	------------------	--------------------	-------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------	------------------	-------------

1 група

1	1	2	1	3	6	1	2	6	4	3	3	4	1	1	6	3	47	1		
3	1	6	3	4	5	2	1	5	3	4	5	6	2	1	6	6	58	6	162	3
5	1	1	4	5	1	6	3	4	2	6	4	5	3	2	2	4	57	5		
2	2	4	5	2	2	3	4	3	1	5	6	4	4	6	3	1	53	3		
4	2	5	6	1	3	5	5	1	6	2	2	1	3	5	4	5	52	2		
6	2	3	2	6	4	6	6	2	5	1	1	3	2	4	5	5	56	4	161	2

2 група

7	3	5	3	6	3	2	6	1	2	5	1	2	3	1	2	2	47	2		
9	3	1	2	1	2	3	3	1	1	3	1	2	4	1	2	1	31	1	133	1
11	3	2	4	2	1	6	3	4	3	4	3	4	5	3	3	3	55	3		
8	4	4	1	3	4	5	2	5	5	3	6	4	6	2	5	4	63	5		
10	4	3	5	4	5	4	6	3	6	6	5	6	5	6	6	6	77	6	202	4
12	4	6	6	5	6	1	4	3	4	2	6	4	1	3	4	5	62	4		

Поради для виховників (вожатих) таборів, закладів оздоровлення та відпочинку

Етика виховника:

Зовнішній вигляд

Він оцінюється перш за все по тому, чи відповідає зовнішній вигляд конкретній ситуації, в якій опинився виховник (спортивний захід, зустріч з батьками у батьківський день, похід і т.д.). Акуратність, продуманість в одязі – це візитна картка виховника, особливо при першій зустрічі з дітьми та їх батьками. Проте зовнішній вигляд складається не лише з одягу, а з уміння рухатись, керувати власною мімікою. Діти звертають увагу на доброзичливість, привітний вираз обличчя, увагу до кожної дитини.

Культура мови

Між учасниками гри «Джура» та на території таборування мова спілкування – українська.

Людина, яка працює з колективом дітей, просто зобов'язана звертати особливу увагу на культуру своєї мови. Виховник повинен навчитися використовувати граматично правильні конструкції речень, лексичне багатство і виразність рідної мови. Важливим моментом в усній мові є чітке вимовляння слів, правильне інтонування (паузи, логічні наголоси), а також вміння ясно і виразно читати літературний текст. Категорично забороняється використання нецензурних виразів, слід утримуватись від слів-паразитів («ну», «розумієш», «от»).

Слід пам'ятати, що у спілкуванні з дітьми неприпустимі підвищений та роздратований тон. Криком або, навпаки, грізним мовчанням важко добитися від дітей бажаного результату. Вони скоріш за все перестануть сприймати слова свого виховника, через що з'явиться психологічний бар'єр. Виховнику завжди потрібно пам'ятати, що дитина – це особистість, що розвивається, і якій необхідно допомогти формувати характер і навчити загальнолюдським цінностям, а не вимагати ідеальної поведінки і чіткого виконання завдань виховника. Тому слід уникати публічних зауважень, обговорень вчинків дитини, а тим більше іронії по відношенню до інших. Дитині завжди можна тактовно пояснити, що вона зробила неправильно і чому не слід так чинити в подальшому. Розмова наодинці з максимумом такту, сердечності і терпіння принесе більше результатів, ніж публічне висміювання чи категоричні заборони.

Відносини із Таборовою старшиною та колегами

Відношення до людей має бути ввічливим, доброзичливим, розважливим (навіть якщо ви відчуваєте не зовсім дружні почуття до цієї людини). Виховник повинен дотримуватися правил внутрішнього розпорядку табору, виконувати загальні правила і обов'язки. Неприпустима критика керівника, колег у присутності дітей.

Стосунки між виховниками мають будуватися на взаємоповазі та взаєморозумінні, ввічливості, вибагливості, перш за все, до себе, прагненні створити єдиний колектив. Відношення до інших має бути максимально тактовним, доброзичливим, розважливим (навіть якщо ви відчуваєте не зовсім дружні почуття до цієї людини). Неприпустима критика керівника, колег у присутності дітей. Необхідно ділити відповідальність за роботу в роях, загоні, разом планувати роботу на день та визначати хто за що відповідає, щоб не робити одну й ту саму роботу вдвох.

Поради з організації роботи:

- Визначте цілі та завдання майбутньої роботи.

Вихідними даними для планування можуть служити:

- державні, регіональні та місцеві документи про заплановані на цей період заходи;
- календар свят;
- поточні й очікувані події в країні і в світі, вашому місті, селі;
- інформація про дітей;
- очікування дітей;
- завдання періоду.
- Використовуйте дані з дитячих анкет (захоплення, конкретні очікування, бажані доручення, уміння та ін.).
- Складіть модель поведінки та співпраці.
- Створіть творчу атмосферу в загоні (рою).
- Приїхавши до табору, залиш свій образ вдома і керуйся загальноприйнятою ідеологією і відносинами.
- Прийми все, що є в дитині (крім того, що загрожує життю).
- Пам'ятай, що ти існуєш заради дитини, а не заради себе.
- Вважай своїм педагогічним методом свідоме спостереження за дитиною. Не тільки оберігай від чогось поганого, а й вчи протистояти йому.
- Ставлячи вимоги до дітей, в першу чергу виконуй їх сам.
- Кожен має право сказати іншому, що, на його думку, погано, але лише в тому випадку, якщо знає, як зробити так, щоб стало краще.
- Не обговорюй своїх товаришів у присутності дітей, не говори погано про свого колегу, краще знайди можливість співпрацювати з ним.
- Сприймай питання й твердження дітей серйозно.
- Привчай дитину міркувати самостійно. Допмагай складати власні плани й приймати рішення, нести відповідальність за них.
- Не обіцяй дітям того, чого не зможеш виконати.
- Припустився помилки – визнай її. Не бійся змінити своє рішення, погодившись із доводами дітей.
- Вмій здивувати і вразити дітей, а якщо треба – покорити.
- Будь життєрадісною людиною, і нехай діти знають і бачать це.
- Не принижуй дитину, не давай йому відчуття, що він у чомусь гірший за тебе.

- Не вважай себе розумнішим. Можливо, у тебе більше життєвого досвіду, проте розум дається від природи.
- Хвали дитину тільки за конкретні успіхи і вчинки і роби це щиро.
- Працюючи з дітьми, частіше згадуй, яким ти був у цьому віці.

Додаток 2

СЦЕНАРІЙ ЗАХОДІВ

СЦЕНАРІЙ ВІДКРИТТЯ ТАБОРУВАННЯ

Відкриття таборування проходить безпосередньо у таборі у день заїзду роїв-учасників на загальному шикуванні табору, яке відбувається перед вечерею.

Шиккування йде по колу, як показано на мал. 1. Ліворуч від місця шиккування таборової старшини встановлюються три щогли для прапорів. Рої шикуються по колу в дворяд, як показано на мал. 2.

Порядок шиккування на коло для урочистого відкриття таборування

На перше таборове коло для урочистого відкриття таборування рої-учасники шикує головний суддя фінального етапу гри.

Головний суддя подає команду «ЗБІРКА» – рої швидко займають свої місця. Головний суддя – «ТАБІР, РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! До середини – ГЛЯНЬ!»

Пане _____! Рої-учасників гри від 24 областей України та міста Києва для відкриття _____ етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») вишикувані!

Особа, яка приймає доповідь Головного судді, вітається з учасниками: «Слава Україні!» (відповідь – Героям Слава!) «Рої! СЛУХАЙ НАКАЗ!»

(За наказом викликається таборова команда. Всі, кого оголошено в наказі, виходять з загальної лави і шикуються в одну лаву на крок за Головним суддею)

Головний суддя: «Прапорonosній групі приготуватися до внесення козацького прапору! На прапор ГЛЯНЬ! Ходом – РУШ!»

(Оркестр виконує козацький марш. Прапорonosна група крокує вздовж лави джур на встановлене місце).

Особа, яка приймала доповідь Головного судді: «СПОЧИНЬ! Вітаю організаторів і учасників табору з відкриттям _____!»

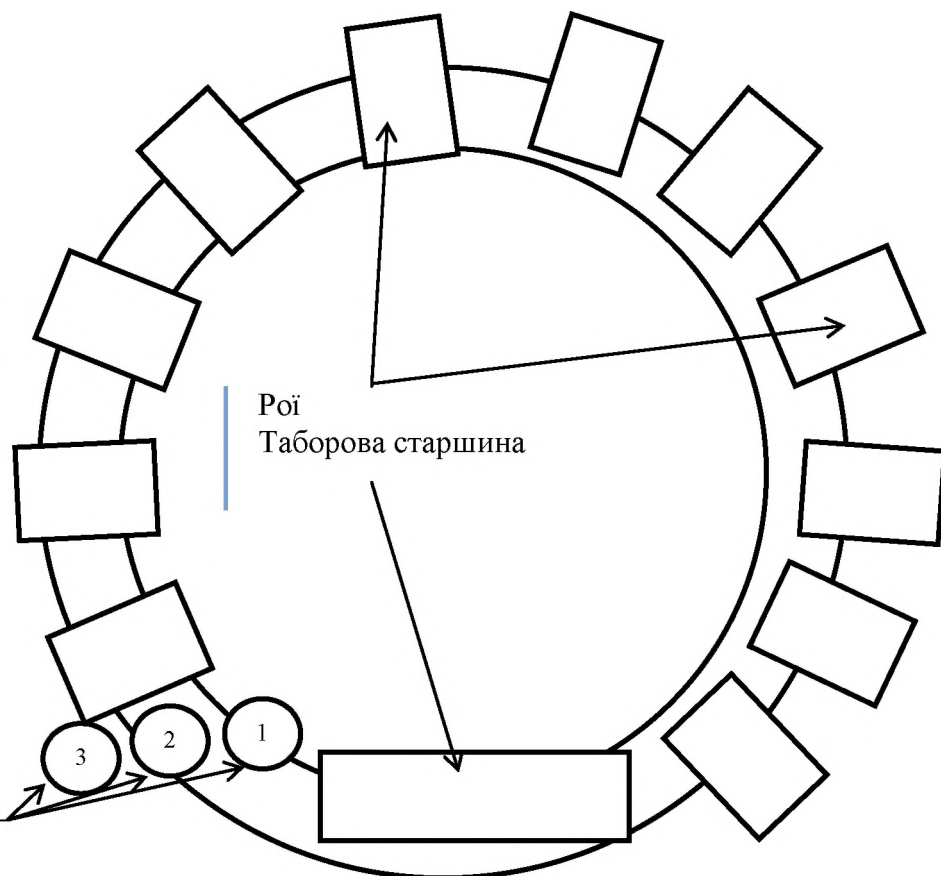
Бажаю всім учасникам успіхів і наполегливої боротьби у змаганнях, хорошого настрою і чудових вражень від нашої спільної праці.

Українському Козацтву СЛАВА!»
(відповідь – «Слава! Слава! Слава!»)

Головний суддя – «Право підняти Державний прапор України і Прапор _____ етапу гри надається _____».

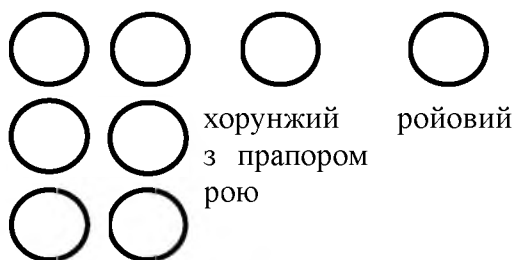
Головний суддя: «Урочисте козацьке коло з нагоди відкриття _____ етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») ОГОЛОШУЮ, ВІДКРИТИМ! РОЇ! На прапор ГЛЯНЬ! Державний прапор України, підняти!»

(Всі учасники співають Державний гімн України. Піднімається державний прапор України. Учасники гри співають гімн, тримаючи праву руку зігнутою в кулак на лівій стороні грудей, а ройові – приклавши руку до картуза).



Прапори: _____
1. Державний
2. Гри «Джура»
3. Місцевої адміністрації

Мал. 1. Лад табору під час шикування на коло



Мал. 2. Лад рою під час шикування на коло.

Головний суддя – СПОЧИНЬ!

Вітальна частина.

Ведуча – Для привітання учасників гри слово надається:

Головний суддя – «Похідному отаману та старшині табору перебрати команду над табором!»

Похідний отаман: «ТАБІР, СТРУНКО! ПИСАРЮ ЗАЧИТАТИ НАКАЗ ПО ТАБОРУ!»

Писар відчитує наказ.

Похідний отаман: «СПОЧИНЬ!»

Хорунжий: «ТАБІР, СТРУНКО! ХОРУНЖИМ ДО ПРАПОРІВ ВИСТУПИТИ! НА ПРАПОРИ СТРУНКО! ПРАПОРИ ОПУСТИТИ! ДЕРЖАВНИЙ ГІМН УКРАЇНИ!»

(Всі учасники співають Державний гімн України. Піднімається державний прапор України. Учасники гри співають гімн тримаючи праву руку зігнуту в кулак на лівій стороні грудей, а ройові – приклавши руку до картуза).

Хорунжий: «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!»

(Всі учасники відповідають голосно – «Слава!» і швидко покидають місце шикування).

ВРАНІШНЄ (ВЕЧІРНЄ) КОЛО

Кожного дня вранці перед сніданком і ввечері перед вечерею табір у повному складі шикується відповідно на вранішнє коло та на вечірнє коло.

Шикування відбувається по колу, як показано на мал. 1. Рої шикуються по колу в дворяд, як показано на мал. 2.

На коло рої шикує хорунжий табору.

Порядок шикування на вранішнє коло

Хорунжий подає команду «ЗБІРКА» – рої швидко займають своє місце.

Старшина табору шикується на встановленому для них місці біля прапорів.

Хорунжий: «УВАГА, ТАБІР, СТРУНКО! РОЙОВИМ ДО ЗВІТУ ВИСТУПИТИ! СПОЧИНЬ».

Ройові біля рою: «РІЙ, СТРУНКО!» «ДО ЗВІТУ ХОРУНЖОМУ ГЛЯНЬ!».

Всі ройові стають у лаву перед Хорунжим і почергово доповідають: «ДРУЖЕ, ХОРУНЖИЙ, РІЙ «_____» (назва рою) У КІЛЬКОСТІ _____ ЧОЛОВІК (якщо є відсутні, повідомити, скільки та де вони) ДО РАНКОВОЇ ЗБІРКИ ВИШИКУВАНІЙ! ХВОРИХ НЕМАЄ (якщо є, то представити хворого лікарю)! РОЙОВИЙ _____ (своє прізвище та ім'я)».

Хорунжий після прийняття звіту від усіх ройових подає команду: «ДЯКУЮ, СТАТИ ДО ЛАДУ!»..

Ройові підходять до своїх роїв та подають команду роям: «РІЙ, СПОЧИНЬ!».

Хорунжий: «ТАБІР, СТРУНКО! РІВНЯННЯ ДО СЕРЕДИНИ!» «ПАНЕ ОТАМАНЕ, ТАБІР НА ВРАНІШНЮ ЗБІРКУ ВИШИКУВАНИЙ».

Похідний отаман: «СПОЧИНЬ!».

Хорунжий: «ТАБІР, СТРУНКО! ХОРУНЖИМ ДО ПРАПОРІВ ВИСТУПИТИ! НА ПРАПОРИ СТРУНКО! ПРАПОРИ ПІДНЯТИ! ДЕРЖАВНИЙ ГІМН УКРАЇНИ!».

(Всі учасники співають Державний гімн України. Піднімається державний прапор України. Учасники гри співають гімн, тримаючи праву руку в кулак на лівому боці грудей, а ройові – приклавши руку до картуза).

Хорунжий: «ТАБІР, СПОЧИНЬ!».

Похідний отаман підводить підсумки нічного чергування та доводить учасникам Програму на поточний день; запрошує до слова членів Таборової старшини та Головного суддю.

Хорунжий: «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!».

(Всі учасники відповідають голосно – «Слава!» і швидко покидають місце шикування).

Порядок шикування на вечірнє коло

Хорунжий подає команду «ЗБІРКА» – рої швидко займають своє місце.

Старшина табору шикується на встановленому для них місці біля прапорів.

Хорунжий: «УВАГА, ТАБІР, СТРУНКО! РОЙОВИМ ДО ЗВІТУ ВИСТУПИТИ! СПОЧИНЬ».

Ройові біля рою: «РІЙ, СТРУНКО!» «ДО ЗВІТУ ХОРУНЖОМУ ГЛЯНЬ!».

Всі ройові стають у лаву перед Хорунжим і по чергово доповідають: «ДРУЖЕ, ХОРУНЖИЙ, РІЙ «_____» (назва рою) У КІЛЬКОСТІ _____ ЧОЛОВІК (якщо є відсутні, повідомити, скільки та де вони) ДО ВЕЧІРНЬОЇ ЗБІРКИ ВИШИКУВАНИЙ! ХВОРИХ НЕМАЄ (якщо є, то представити хворого лікарю)! РОЙОВИЙ _____ (своє прізвище та ім'я)».

Хорунжий після прийняття звіту від усіх ройових подає команду: «ДЯКУЮ, СТАТИ ДО ЛАДУ!».

Ройові підходять до своїх роїв та подають команду роям: «РІЙ, СПОЧИНЬ!».

Хорунжий: «ТАБІР, СТРУНКО! РІВНЯННЯ ДО СЕРЕДИНИ!» «ПАНЕ ОТАМАНЕ, ТАБІР НА ВЕЧІРНЮ ЗБІРКУ ВИШИКУВАНИЙ».

Похідний отаман: «СПОЧИНЬ!».

Похідний отаман підводить підсумки виконання Програми дня; запрошує до слова членів Таборової старшини та Головного суддю.

Похідний отаман: «ТАБІР, СТРУНКО! ПИСАРЮ ЗАЧИТАТИ НАКАЗ ПО ТАБОРУ!»

Писар зачитує наказ.

Похідний отаман: «СПОЧИНЬ!»

Хорунжий: «ТАБІР, СТРУНКО! ХОРУНЖИМ ДО ПРАПОРІВ ВИСТУПИТИ! НА ПРАПОРИ СТРУНКО! ПРАПОРИ ОПУСТИТИ! ДЕРЖАВНИЙ ГІМН УКРАЇНИ!».

(Всі учасники співають Державний гімн України. Піднімається державний прапор України. Учасники гри співають гімн, тримаючи праву руку зігнутою в кулак на лівому боці грудей, а ройові – приклавши руку до картуза).

Хорунжий: «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!».

(Усі учасники відповідають голосно – «Слава!» і швидко покидають місце шикування).

ВИНЕСЕННЯ (ПІДНЯТТЯ) ДЕРЖАВНОГО ПРАПОРА УКРАЇНИ ТА ІНШИХ ПРАПОРІВ

У ладу на місці хорунжі тримають прапори біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (мал. 1).

Дія руху за попередньою командою «Ходом» хорунжий переносить прапор на ліве рам'я й тримає її лівою рукою, витягнутою до держака, а праву руку опускає.

Під час руху роїв прапори несуть у положенні на плечі (мал. 2).

Під час проходження урочистим ходом на парадах прапори несуть, як показано на мал. 3.

Опис черезплічника для ношення прапорів:

Черезплічник хорунжого для ношення прапорів складається з довгого й короткого плечових ременів і шкіряного циліндрика, куди вставляють долішній кінець держака прапора. Плечові шкіряні ремені шириною 80 мм обтягають голубою шовковою тканиною й обшивають краї золотистим галуном шириною 12 - 15мм. Черезплічник для товаришів хорунжого такий самий, як і для хорунжого, але замість шкіряного циліндрика пришивають китицю золотавого кольору.

Порядок винесення (віднесення) прапорів:

Коли почесний рій з прапором наблизиться на 40 - 50 кроків до кола, отаман командує: «Табір, на прапор, СТРУНКО. Вправо (вліво, до середини) — ГЛЯНЬ».

Після цієї команди ройові прикладають руку до шапки, повертають голову в бік прапора й проводжають його поглядом, повертаючи слідом за ним голову; звучить «Зустрічний стрілецький марш».

Почесний рій зупиняється біля лівого крила кола. Хорунжий з товаришами продовжує рух до правого крила вздовж чола ладу. Вийшовши на праве крило кола, хорунжий з товаришами стає на місце, визначене для

них у ладу. Коли хорунжий стане на місце, отаман дає знак для припинення музики й командує: «СПОЧИНЬ». Після команди отамана «Спочинь» ройовий почесного рою відводить рій на своє місце в ладу табору.

Для віднесення прапора отаман подає команду: «Почесний рій — ВПЕРЕД». За цією командою ройовий виводить почесний рій дворядом. Зайшовши правим крилом уперед, він стає обличчям до чола кола і зупиняється на віддалі 20 - 25 кроків перед серединою лівокрилового джури.

Коли почесний рій зупиниться, отаман командує: «Табір, на прапор, СТРУНКО. Вправо — ГЛЯНЬ». За цією командою табір діє так: звучить «Зустрічний стрілецький марш»; хорунжий з товаришами крокує вздовж чола кола до почесного рою.

Коли хорунжий із прапором зрівняється з почесним роєм, його ройовий командує: «Рій, ходом — РУШ!» Рій йде з прапором до місця його зберігання.

Коли почесний рій відійде на 40 - 50 кроків, отаман дає знак припинити музику й командує: «СПОЧИНЬ».



Мал. 1. Постава прапора в ладу на місці



Мал. 2. Положення прапора на плечі



Мал. 3. Постава прапора для руху

Конкурси, ігри для різних вікових категорій учасників

Молодша вікова група (козачата):

Гра «Привітання»

Давайте дружно у одвіт
Дуже голосно скажемо ... (Привіт)!
Тепле слово розтопить і лід
Тож дружно ми скажемо слово ... (Привіт)!
З усмішкою дивись на світ
І говори йому ... (Привіт)!
Сонце дарує нам захід і схід,
Посилаючи нам свій ... (Привіт)!
До друзів манить нас магніт
Ти крикни другові ... (Привіт)!

«Горить»

Усі учасники забави сидять, крім ведучого, який ходить в середині кола й розказує видуману історію. Коли він скаже: «горить», - всі міняють свої місця. Ведучий теж займає чуже місце. Хто не зірветься з місця та не змінить його – вибуває або отримує покарання. Хто залишиться без місця, - розповідає свою історію та проводить гру далі.

«Речення»

Пишемо речення або приказку, розриваємо слова і розкидаємо на столі. З розкиданих слів скласти речення.

«Кіт і миша»

Діти встають в кілька рядів на відстані одного кроку – створюються певні вулички. Ведучий вирішує як саме будуть розміщені ці ряди. Вибираємо двох гравців: один – кіт, другий – миша. Ведучий дає наказ іншим учасникам: «Руки вбік! Так повстають поміж лавами вулички. Тими вуличками втікає миша, а її гонить кіт». Коли миша в небезпеці, ведучий дає наказ: «вправо чи ліворуч!». По виконанні наказу вулички рухаються, повстають нові вулички. Не можна перебігати між руками тих, хто стоїть в ряду. Ведучий повинен часто змінювати вулички кота і миші. Якщо кіт впіймає мишу, їх змінюють інші гравці, що на думку ведучого були найповільнішими.

«Польові коники»

Ділимо юнаків і дівчат на кілька груп, по 4 - 6 учасників у кожній. Групи ставимо на лінії старту. На відстані 15 кроків визначаємо другу лінію. Перший учасник з кожної групи тримає між колінами маленький м'ячик. За

сигналом ведучого всі скачуть до фінішу, вертаються назад і передають м'ячик наступному зі своєї групи, а цей скаче як попередній. Коли м'ячик випав з-поміж колін, треба його підняти, повернути на старт, продовжити змагання. Виграє група, у якій всі учасники пройдуть дану дистанцію.

«Квач»

Одного з юнаків вибирають «квачем», який ловить усіх. Кого доторкнеться рукою, той кричить: «я квач», підносячи руку до гори. Тоді всі втікають від нового «квача», що їх ловить.

«Великі пальці вгору, шепечемо всі разом»

Траплялося у вас, що всі юнаки одночасно вигукують відповідь на поставлене запитання? Ця гра допоможе вам навчити їх зосередженості і витримки.

Задавайте нескладні запитання. Кожен, хто знає відповідь, повинен підняти руку (при цьому скласти її в кулак, а великий палець підняти догори). Коли побачите багато піднятих рук, починайте рахувати «Один, два, три..!». На рахунок «три» всі разом повинні прошепотіти відповідь.

Для вироблення ефективної співпраці між членами гуртка, можна задавати питання, відповідь на які юнаки знаходять по парах.

«Гучний двигун»

Чи були ви колись на автогонках? Чи відчували ви себе напруженим від хвилювання водієм спортивного авто або сповненого енергії вболівальника.

Всі учасники гри сідають у коло. Ведучий, починаючи гру, говорить «Вррум!» і швидко повертає голову до свого сусіда зліва, який тут же «вступає в гонку», підхоплюючи «Вррум» і повертається до наступного сусіда. Таким чином, «гул двигуна» швидко передається по колу. Але у спортивного автомобіля є ще й гальма. Коли хтось під час «руху автомобіля» раптом вимовить «Ііііі», він тим самим зупиняє машину і розвертає її в протилежну сторону. Будь-хто з учасників має право «зупинити автомобіль» тільки двічі за всю гру.

В кінці «перегонів» можна запропонувати «проїхати» коло особливо швидко, і всім разом гучним «Ііііі» завершити гру.

Це також можуть бути звуки коня: «цок-цок», «ігого» і ін.

«Передай маску»

Юнацтво любить грати в ігри, де можна поводити себе спонтанно, виявити своє почуття гумору. Отож, надаємо їм таку можливість.

Всі учасники гри сідають в коло. Перший гравець надає своєму обличчю особливого виразу, повільно повертає голову до свого сусіда зліва, щоб він зміг краще роздивитися. Сусід повинен в точності повторити цей вираз на своєму обличчі, а далі - повільно повертає голову вліво, змінюючи при цьому вираз обличчя на новий. Так само діють і всі інші учасники гри:

спочатку учасники в точності повторюють вираз обличчя свого сусіда справа, потім придумують власний вираз обличчя (може бути комічним або погрозливим, страшним або смішним).

«Ми веселі козачата»

Одна команда шикується у шеренгу на середній лінії поля це «ловці»; інша – на кінці майданчика – це «перебіжчики». Команда, яка стоїть на кінці площадки, вигукує такі слова: «Ми веселі козачата, любим бігати і стрибати, так спробуй нас впіймати!». Після цих слів команда перебігає через майданчик і шикується на протилежній стороні. «Ловці» намагаються спіймати якнайбільше «перебіжчиків» і посадити на лавку. Після двох разів команди міняються ролями.

«Естафета з м'ячем»

Команди шикуються в колони і розставляють широко ноги. Кожному направляючому дається волейбольний м'яч. По сигналу ведучого направляючий посилає м'яч останньому учаснику, той бере м'яч в руки і робить присідання (або певний рух гопака чи іншу танцювальну позу) і біжить на початок колони. Ставши попереду, він теж посилає м'яч останньому. Виграє команда, яка перша прийме вихідне положення.

«Вишиванка»

Команди стають в дві шеренги. Їм дається по одному фломастеру (різних кольорів). Напроти на папері намальовані контури сорочок. Завдання учасників – намалювати орнамент – «вишити сорочку». При цьому перший учасник біжить, розфарбовує одним кольором і повертається, далі – наступні учасники. Переможе команда, котра першою і краще «вишиє сорочку».

«Вірю – не вірю»

Гра може застосовуватись як для закріплення матеріалу, так і на початковому етапі заняття – для підвищення пізнавальної мотивації.

Умови гри: вихованцям пропонується відповісти на запитання керівника (вихованця), що починається словами «Чи вірите ви в те, що...». Якщо дитина не вірить, вона повинна пояснити свою точку зору.

Запитання можуть стосуватися як історії, так і особистого характеру учасників.

«Уявна подорож»

Вихованцям (або групам) пропонується уявити себе в деякій ситуації (історичній епосі, місцевості, історичній події) і написати, а потім розповісти про оточуюче його середовище, людей, настроїв оточуючих, свою роль у цій картині.

«Слова»

Учасники гри по черзі називають слова. Кожне наступне слово починається на ту літеру, на яке закінчувалося попереднє, тому слова мають закінчуватись на букви, які можна в подальшому відтворити в грі. Хто не справився із завданням за 30 секунд - вибуває. Не можна повторювати вже сказані слова.

Також діти можуть просто закінчувати приказки один одного та ін.

«Подоляночка»

Діти беруться за руки й стають у коло. Вибирають «подоляночку». Діти співають, а «подоляночка» робить все те, про що вони співають:

Десь тут була подоляночка,

Десь тут була молодесенька.

Тут вона стояла,

До землі припала,

Личка не вмивала,

Бо води не мала.

Ой встань, встань, подоляночко.

Обмий личко, як ту шкляночку.

Візьмися в бочки, -

За свої скочки,

(Стій на одній нозі 3 хв., дістань не присідаючи до п'ятки і таке інше),

Підскочи до раю,

Бери сестру скраю.

«Подоляночка» вибирає когось з кола, і та стає на її місце.

На наступний раз діти можуть вивчити інший вірш (можливо із української класичної літератури, все збільшуючи складність вірша), в якому у тексті буду вказівні слова для гравця. Так само додавати нові і нові завдання.

«Все навпаки»

Роїв – 2, у кожному рою приблизно 7 - 10 чоловік. Вихідне положення: гравці кожного рою лежать у ряд, обличчям униз.

За сигналом керівника крайні гравці (№ 1) у кожному ряді починають перекинутися по спинах учасників свого рою на вільне місце за останнім гравцем. Перемагає той рій, який першим закінчить перекидання й гравець № 1 буде лежати в ряду першим.

«Кіт у мішку»

Гра сприяє розвитку уваги, пам'яті, уяви.

Умови гри: виховник пропонує вихованцям на клаптику паперу написати певне слово, намалювати тварину, персонаж і ін., що стосується певної теми. Складає в попередньо підготовлений мішечок. Кожен з учасників витягує з цього ж мішечка один аркуш.

Учасник, не використовуючи слів та не показуючи аркуш, має жестами показати написане.

Також, якщо учасники знайомі між собою, на аркуші можна написати своє ім'я та кинути до мішка.

«Пошта»

Гравці беруть аркуш паперу і олівець. Розраховуються за годинниковою стрілкою, присвоюючи в такий спосіб кожному відповідний номер адресату. Тепер кожен задає запитання по вивченій темі, коротко, бажано з гумором, і будь-кому адресує запитання, поставивши відповідний номер і зворотну адресу. Можливо адресувати двом, трьом гравцям, тобто, чим більше, тим краще. Виграє той, хто встиг задати більше запитань і більше дав відповідей. Листи передають листоноші ведучому.

«Боротьба вужів»

Два «рої» (однакова кількість учасників) утворюють два «вужі». Юнаки та дівчата стають один за одним та тримають за пояс того, що стіть попереду, крім першого в черзі. Перший в черзі намагається руками схопити «хвоста» противника (останнього в черзі іншого «вужа»), обороняючи власний «хвіст» перед противником.

«Поцілювання»

Юнаки та дівчата утворюють коло, стаючи на 3 - 5 кроків один від одного так, щоб простір в середині кола був приблизно 12 кроків. Один з учасників стає в середині кола, де може вільно рухатись. Юнаки та дівчата в колі подають один одному м'яч. Через певний час, націлюючись на юнака, який стоїть в середині кола, намагаються зачепити його м'ячем. Учасник, що поцілював, міняється місцем з гравцем в середині кола. Гравець в середині кола може ловити м'яч руками.

«Корабель серед скель»

Всі учасники гри, тримаючись за руки, стають в коло. Так утворюється Берег, всередині якого знаходиться небезпечне море зі скелями (їх роблять за допомогою кількох стільчиків). Один з юнаків грає роль Корабля, який із зав'язаними очима повинен дістатися “неушкодженим” до Гавані (цю роль виконує юнак, який стоїть в колі разом з усіма). Ще один гравець – це Капітан, який буде керувати за допомогою слів своїм Кораблем. Завдання виховання в цій нелегкій грі - створити помірної складності перешкоди (скелі). Взагалі, можна дозволити Кораблю і Капітану попередньо визначати, скільки “скель” вони хотіли б оминати.

Коли Корабель досягне кінцевої точки свого маршруту, Гавань радісно кричить: “Ти досяг своєї мети!”, і міцно його обіймає. За один раз “відправляти у плавання” можна не більше двох-трьох юнаків.

Середня та старша вікові групи (джури козацькі та молоді козаки)

«Переспівки»

Рої по черзі виконують по стовпчику козацьких пісень. Переможе рій, що знає більше пісень.

«Переправа»

Обидва рої шикуються в колону по одному, за зростом. Учасник, який стоїть першим, бере собі на спину наступного учасника і переносить його на протилежний бік території.

Той учасник, якого несли на спині, вертається назад і переносить наступного учасника своєї команди і т. д.

Перемагає команда, яка швидше зробить переправу.

«Розмова детективів»

Ця гра дає можливість попрактикуватись в умінні встановлювати вербальний контакт з малознайомою людиною, крім того, вияснити в неї потрібну інформацію, так щоб вона цього не помітила.

Перед початком гри учасники діляться на пари. Кожному дають завдання, яку саме інформацію вони мають дізнатися з розмови (чи вміє твій співбесідник грати на гітарі, що смачненького їв сьогодні на сніданок, чи вміє вишивати хрестиком тощо). Час розмови – 5 - 10 хвилин. Юнаки можуть задавати будь-які питання аби вони конкретно не відносились до теми завдання. Після розмови кожен учасник намагається відгадати, про що мав дізнатися його співбесідник і говорить свої версії на загал.

«Правда – неправда»

Чи знають ваші юнаки, яка різниця між переконанням і вмовлянням? Як можна відрізнити правду від вмілої брехні? Як пов'язати довіру до інших людей і впевненість у собі? На ці питання допоможе знайти відповідь запропонована гра.

Виберіть трьох бажаючих. Один з них - Шукач скарбів, який із зав'язаними очима повинен знайти скарб. Скарб (наприклад, монетка) потрібно покласти перед Шукачем на підлозі на відстані двох метрів. Двоє інших учасників гри виконують роль Доброго і Злого Чарівників. Добрий Чарівник підказує Шукачу найкращий шлях до скарбу. Завдання Злого Чарівника збити Шукача з правильного шляху. Для всіх трьох юнаків завдання є складним. Шукачу потрібно з'ясувати, кому можна довіряти, щоб якнайшвидше віднайти скарб, не знаючи напевне хто з його друзів Добрий, а хто – Злий Чарівник. Добрий Чарівник говорить правду, однак, що він може протиставити брехні Злого Чарівника? А Злому Чарівнику як обманути, щоб це було схоже на правду? Отож, невідомо, як швидко Шукач знайде свій скарб.

«Знайти помилку»

Гравцям дається заздалегідь підготовлений короткий сценарій в залежності від кількості учасників. Тема сценарію має стосуватись історії України, основана на реальних подіях. В сценарії є помилка.

Завдання: знайти помилки, відтворити даний сценарій вже з виправленими помилками. За кожен помилку рій може втратити одного учасника. Обмеження за часом - 15 хв. Обмеження за кількістю спроб - 2-3 спроби.

«Перехресний вогонь»

Гра виконується на футбольному полі, учасники об'єднуються у два рої, учасник першого рою має пробігти через усе поле, а учасники іншої команди, стоячи з одного боку повздож поля, повинні влучити в нього м'ячем (у кожного гравця по одному м'ячу). Після того як гравець подолає перехресний вогонь і добіжить до воріт навпроти, йому там отаман рою-суперника поставить якесь запитання (теми запитань попередньо обумовлені). Якщо гравець відповідає, то рої міняються ролями. Так кожний учасник обох роїв має пройти перехресний вогонь. Виграє той рій, у якій більше учасників виконали завдання.

Завдання: пробігти перехресний вогонь і не бути зачепленим м'ячем.

«Рецепт приготування друга»

Учасники гри розбиваються на пари. Кожен вибирає собі партнера, якого мало знає. Завдання для всіх - якнайбільше дізнатися про свого партнера (зовнішній вигляд, його смаки, вподобання, риси характеру). У кінці гри кожен пише "рецепт" на "приготування" свого партнера. Можливо, не всім вдасться точно наслідувати стилістичну форму рецепта. Але всі відхилення допустимі.

Наприклад: Рецепт приготування Андрія

Інгредієнти:

- риже волосся середньої довжини;
- двоє карих очей;
- один рот, який завжди посміхається;
- 28 блискучих гарних зубів;
- одне сильне струнке тіло;
- пара ковбойських чобіт;
- картата сорочка.

Спосіб приготування:

Обережно розчеши волосся так, щоб воно рівномірно спадало в обидві сторони. Потім обома руками скуйовдь його до максимуму. Обличчя поверни до сонця, щоб очі яскраво світилися. 1 – 2 години потренуйся перед дзеркалом, щоб рот посміхався завжди гарно і широко. Не забудь одразу вдягнути начищені ковбойські чоботи і випрасувати картату сорочку, інакше ти ніколи не отримаєш справжнього Андрія. Тепер збери 28 великих

зерняток рису і увіткни їх півколом під носом. Тримай їх сильніше і сам посміхайся якомога ширше, тому що Андрію це подобається.

«Прикордонники і контрабандисти»

Ця гра вимагає від юнаків та дівчат зосередити свою увагу на експресіях людини, які зазвичай важко помітити: зміна голосу, роздратування, невпевненість рухів, вимушена посмішка, загальна напруженість людини.

Юнак, який грає роль Контрабандиста, що перевозить через кордон цінний пакунок, виходить з кімнати і майже одразу повертається до інших, які грають Прикордонників. Усього він виходить 5 разів, і тільки під час одного повернення (якому – він вибирає сам) у нього під одягом повинен бути прикріплений цінний конверт. Завдання Прикордонників - задаючи різні питання Контрабандисту, здогадатися, в який саме раз був схований конверт. Обшукувати вони не мають права. Свої думки кожен Прикордонник записує (можна вказувати тільки два варіанта, які здалися найбільш вірогідними). Цінний конверт може містити приз для кращого Контрабандиста або Прикордонника.

«З одного сірника»

На великій галявині в лісі, а краще на дні сухого ярка, потрібно приготувати місця впоперек нього вбивають кілочки і натягують дві нитки: одна на відстані 30 см від ґрунту – це контрольна лінія над складеним паливом; друга на висоті 30 см над першою. Саме її учасникам гри потрібно перепалити.

Після цього кожен учасник гри повинен назбирати хмизу та розпалювання для свого багаття. Кожен гравець збирає матеріал для багаття самостійно та на свій розсуд. Щоб ця справа не затягувалася на довгий час, визначається час збирання. Зібране паливо учасники складають окремо купками у радіусі визначеного місця для багаття.

Суддя видає по одному сірнику та пустій сірниковій коробці кожному гравцеві; попереджає, що сірники видаватися більше не будуть і що забороняється користуватись вогнем із сусідніх багать. Якщо учасник готовий, він попереджає про це суддю і починає розкладати багаття та розпалювати його.

Переможцями гри-вправи визначаються учасники, чиї багаття перепалили другу нитку.

Рекомендації щодо проведення гри-вправи:

- тренувальну гру-вправу можна проводити в будь-яку пору року;
- місце для багаття повинно готуватися правильно з урахуванням вимог протипожежної безпеки;
- гра проводиться не на швидкість, а на вміння приготувати місце для багаття та розпалювання багаття;
- у залежності від здібностей дітей, гру можна проводити з двома або трьома сірниками;

- про початок і кінець тренування гри-вправи можна сповіщати свистком, при можливості можна засікати час приготування та розпалювання багаття учасником;
- суддя повинен дати оцінку кожного місця для багаття з точки зору його естетичності;
- із учасниками, які не справилися із завданням, суддя повинен проаналізувати причини їхньої невдачі;
- після гри ліквідувати залишки багать і місця для багать;
- після достатнього рівня сформованості практичних навичок можна провести тренувальну гру-вправу на швидкість.

«Лабіринт»

Рої шикуються в колони. На відстані 4 м від старту стоять помічники і тримають обручі у вертикальному положенні (8 - 10 шт. на відстані 1м. Поміщикам дозволено трішки зміщатись вправо чи вліво, головне, щоб з обручів утворився певний лабіринт). За сигналом ведучого перший учасник рою повинен пройти лабіринт, тримаючи в руках булаву, повернутись назад через той же лабіринт, віддати естафету (булаву) наступному учаснику. Виграє той рій, учасник якого останнім покинув коло.

«Літературний суд»

Проходить по одному із творів відомого письменника.

На початку гри розповідаються ролі: «судді», «захисники», «позивачі», вирішується хто буде залучатись «у справі» у якості «свідків», яких саме – звинувачення чи захисту, хто з учасників буде грати ці ролі. Роз'яснюється роль усіх дійових осіб, «публіки в залі суду»: вони мають ставити запитання всім, кому забажають, висловлювати свою думку, по їхньому проханню можуть програватись (читати у ролях) деякі уривки із твору.

Хід гри відтворює судове засідання.

«Наслідування»

Рої по 5 - 7 чоловік. У кожного є аркуш паперу або один ватман на один рій і олівці. Звучить відомий один куплет пісні на іноземній мові (завдання поступово може бути ускладнене – використання різних пісень на різних мовах). Учасники уважно слухають та роблять собі нотатки на аркуші. Дається час на підготовку в 1 - 2 хв. Потім кожна команда має гуртом відтворити куплет під музику вже без слів. Виграє рій, що найкраще виконає завдання.

Конкурсно-розважальна програма «Лідери, вперед!»

Конкурс складається з 10 різних завдань. У кожному з них братимуть участь різні учасники, таким чином, щоб мав можливість позмагатися зі своїми суперниками і приблизити свій рій до перемоги.

1. **Я – поет** (скласти вірш на задану тему (наприклад: «За нами майбутнє». «Ми завжди поруч») за даними римами).

2. **Я – режисер** (створити і показати рухливу картинку на задану тему).
Ток-шоу «Свобода слова» на тему «Вже дорослі, але діти».
Ток-шоу «Заборонена зона» на тему «Чи справді вони дорослі?».

3. **Оратори** (говорити, не запинаючись на задану тему протягом 1 хв.).
Перше кохання. Дитячі звички у дорослих.

4. **Я – митець** (естафета: намалювати малюнок по частинах).
Дружба. Любов.

5. Пантоміма

Зірка, морозиво, мишеня, кактус, фотоальбом, клей, «Несквік», телефон, шторм, принтер.
Вітер, чупа-чупс, змія, пшениця, телевізор, скотч, молоко, автомобіль, зорепад, банкомат.

6. **Я – модельєр** (двом учасникам зав'язують очі, один з них виймає з купи речі і надіває на другого. Хто більше і правильніше надіне речей).

7. **Пінг-понг** (слова на задану тему).
Журналіст. Юрист.

8. **Чия стрічка довша** (зв'язати стрічку з предметів одягу членів свого рою).

9. **Повітряний танець** (танець по парах з повітряними кульками).

10. **Найуважніший** (замінювати поступово по одному слову віршика до тих пір, доки всі слова не буде показано. Представник від команди має показати весь віршик, не збившись:

*Вночі всі наші діти сплять,
Адже вночі сплять наші діти,
А не наші діти не сплять
Адже ці діти – не наші діти*

Тренінг згуртованості колективу

Впасти на руки партнеру

Діти стають в парах один за одним, необхідно впасти в руки того, хто стоїть позаду, після цього партнери міняються місцями.

Впасти на «ліжко» з рук

Одна дитина стає на стілець або на стіл, всі інші стають у дві шеренги обличчям один до одного і беруться за руки, з'єднуючи ці шеренги у «ліжко», дитина, що стоїть повинна впасти на це імпровізоване «ліжко» з рук.

Міст

Всім дітям пропонують стати на «місток» (мотузка, розкладена на підлозі), якщо діти стали таким чином, що дівчата з одного боку, а хлопці з іншого, то ведучий пояснює, що в цьому випадку вага розподіляється нерівномірно і «місток» може обірватися, тому необхідно перерозподілити вагу, тобто стати в порядку хлопчик-дівчинка, але зробити це необхідно не сходячи з «містка», якщо котрась дитина «зірвалася» - її необхідно врятувати (якщо діти не схочуть цього робити, поясніть, що вага буде розподілена нерівномірно і зірвуться всі, тому цю дитину все ж таки необхідно врятувати), діти повинні придумати як це зробити і продемонструвати це.

Скеля

Всі стають в шеренгу – це скеля, а один – скелелаз, повинен перейти з одного боку скелі до іншого, скеля повинна стояти непорушно, скелелаз може чіплятися за скелю, але іти повинен обережно, щоб не зірватися, якщо це відбувається діють аналогічно до вправи «міст».

Викинути однакову кількість пальців

Усі стають в коло, за команду ведучого всі викидають будь яку кількість пальців. Завдання полягає в тому, щоб всі викинули однакову кількість пальців; ведучий рахує спроби, необхідні для досягнення бажаного результату.

Дзеркало

Діти стають по парах обличчям один до одного, один з них – ведучий - водить долоньками, а інший повинен повторити всі його рухи, після чого партнери міняються місцями (завдання легко виконати якщо партнери дивляться один одному в очі).

Поводир

Діти діляться по двоє, один з них - поводитир – тримає руку над партнером і водить його по кімнаті, можна присідати або ставати на пальці, розвертати і т.д.

Маятник

Усі учасники розташовуються тісним колом, а один з них у центрі. Йому пропонується розслабитися і довіритись іншим, які починають його повільно розгойдувати ніби годинниковий маятник. Підтримувати необхідно обережно, не різкими турботливими рухами.

Масаж

Усі стають у коло один за одним. Кладуть руки на плечі учасника, що стоїть попереду. Далі всі йдуть по колу і роблять масаж. Потім повертаємося в інший бік і «віддячуємо» за бадьорість своїм партнерам.

Знайди собі пару

Дітям роздають картки з назвами тварин і просять прочитати подумки. Завдання кожного: знайти собі пару, але при цьому не можна говорити (можна користуватися лише характерними жестами тварини). Коли ви знайшли свою пару лишайтесь поруч і не перемовляйтесь, поки всі інші теж не знайдуть собі пару.

Нормативна база

1. Закон України «Про оздоровлення та відпочинок дітей». / Верховна Рада України. - Відомості Верховної Ради України, 2008. - № 45. - ст.313. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/375-17>

2. Закон України «Про засудження комуністичного та націонал-соціалістичного (нацистського) тоталітарних режимів в Україні та заборону пропаганди їхньої символіки». / Верховна Рада України. - Відомості Верховної Ради України, 2015. - № 26. - ст.219. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/317-19>

3. Закон України «Про увічнення перемоги над нацизмом у Другій світовій війні 1939 - 1945 років». / Верховна Рада України. - Відомості Верховної Ради України, 2015. - № 25. - ст.191. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/315-19>

4. Закон України «Про правовий статус та вшанування пам'яті борців за незалежність України у XX столітті». / Верховна Рада України. - Відомості Верховної Ради України, 2015. - № 25. - ст.190. [Електронний ресурс] - Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/314-19>

5. Указ Президента України від 20.01.95 р. № 14/95 «Про відродження історико-культурних та господарських традицій Українського козацтва». [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/14/95>

6. Указ Президента України від 07.08.99 № 966/99 «Про День Українського козацтва». [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/966/99>

7. Указ Президента України від 25.10.02 № 948/2002 «Про Концепцію допризовної підготовки і військово-патріотичного виховання молоді». [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/948/2002>

9. Указ Президента України «Про заходи щодо поліпшення національно-патріотичного виховання дітей та молоді» від 12.06.2015 № 334. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/334/2015>

10. Указ Президента України від 13.10.2015 № 580 «Про Стратегію національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016 – 2020 роки». [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/580/2015>

11. Постанова Верховної Ради України від 12.05.2015 № 373-VIII «Про вшанування героїв АТО та вдосконалення національно-патріотичного виховання дітей та молоді». / Верховна Рада України. - Відомості Верховної Ради України, 2015. - № 28. - ст.256. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/373-19>

12. Розпорядження КМУ від 25.12.2015 № 1400-р «Про затвердження плану заходів щодо національно-патріотичного виховання молоді на 2016

рік». [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1400-2015-%D1%80>

13. Наказ Міністерства України у справах сім'ї, молоді та спорту, Міністерства оборони України, Міністерства культури та туризму України, Міністерства освіти і науки від 27.10.2009 № 3754-981-538-49 «Про затвердження Концепції національно-патріотичного виховання молоді».

14. Наказ Міністерства оборони України від 11.01.2012 року № 14 «Про затвердження Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах України на 2012 - 2017 роки та Перспективного плану реалізації Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах України на 2012 - 2017 роки».

15. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.08.2012 № 687 «Про затвердження Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)), зареєстрований у Міністерстві юстиції України 03.07.2012 року за № 1094/21406.

16. Наказ Міністерства освіти і науки України від 31.03.2014 № 276 «Про внесення змін до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)), зареєстрований у Міністерстві юстиції України від 18.04.2014 за № 436/25213.

17. Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 № 641 «Про затвердження Концепції національно-патріотичного виховання дітей та молоді, Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей та молоді та методичні рекомендації щодо національно-патріотичного виховання у загальноосвітніх навчальних закладах».

18. Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2015 № 768 «Про національно-патріотичне виховання в системі освіти».

19. Лист Міністерства освіти і науки України від 08.05.2014 № 1/9-242 «Про рекомендації щодо проведення II етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»))».

20. Лист Міністерства освіти і науки України від 21.05.2015 № 3/3-9-339-15 «Про проведення III (Всеукраїнського) етапу дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»))».

21. Лист Міністерства освіти і науки України від 31.07.2015 № 1/9-365 «Про кошти на проведення заходів із національно-патріотичного виховання дітей та молоді».

22. Лист Міністерства освіти і науки України від 25.09.2015 № 1/9-455 «Методичні рекомендації до відзначення Дня захисника України».

23. Лист 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».

Список рекомендованої літератури

- 24 Бех І., Чорна К. Програма патріотичного виховання дітей та учнівської молоді // Світ виховання. – 2007. – №1. – С. 23 – 34.
- 25 Вдовенко Н. Національна культура як необхідна складова багатогалузевої системи патріотичного виховання студентів // Коледжанин. – 2004. – №4. – С. 18 – 21.
- 26 Виховання громадянина: сутність громадянського виховання / П. Ігнатенко, В. Поплужний, Н. Косарева, Л. Крицька // Шкільна бібліотека. – 2003. – № 8. – С. 3 – 19.
- 27 Гнатюк В. Національне виховання як складова у побудові громадянського суспільства // Світ виховання. – 2004. – №1. – С. 33 – 36.
- 28 Дубина М., Руденко Ю. Патріотичне виховання молоді // Освіта України. – 2006. – №8. – С. 5.
- 29 Калінічев А. Знаймо і пам'ятаймо свою історію! Про патріотичне виховання в сучасній школі // Директор школи, ліцею, гімназії. – 2005. – №2. – С. 35 – 36.
- 30 Качур М. Патріотичне виховання молодших школярів у художньо-красознавчій діяльності // Педагогіка і психологія. – 2002. – №4. – С. 47 – 55.
- 31 Коркішко О. Становлення патріотичного виховання в XIX – XX ст.: (Історичний аспект) // Рідна школа. – 2004. – № 2. – С. 60 – 62.
- 32 Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) Українського козацтва (навчально-методичний посібник) / Упор. Рудюк С.П. – К., 2010. – 95 с.
- 33 Навчальна програма гуртка козацько-лицарського виховання «Джура» (автор Бондарчук О.С.) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://ukrjuntur.org.ua/nasha-bbloteka/programi-gurtkv>
- 34 Петренко О., Дежнюк Г. Національно-патріотичне виховання учнівської молоді // Позакласний час. – 2005. – №3-4. – С. 28 – 29.
- 35 Рогальська Н. «Виростеш ти, сину ...» // Дошкільне виховання. – 2003. – № 8. – С. 12 – 13.
- 36 Сироватський С. Роль і значення православ'я у патріотичному і громадянському вихованні молоді в Україні: Духовні цінності // Православний вісник. – 2004. – № 1. – С. 55 – 64.
- 37 Тимофєєв В. Задністрова Січ. – У 3-х ч. – Білгород-Дністровський, 2008 – 2010.
- 38 Тимофєєв В. Козацький вишкіл. – Білгород-Дністровський, 2009. – 242 с.
- 39 Тимофєєв В. Теорія та практика козацького вишколу. В 2-х тт. – Білгород-Дністровський, 2009.
- 40 Тимофєєв В. Дитячий та юнацький козацький рух. – Білгород-Дністровський, 2009. – 180 с.
- 41 Тимофєєв В. Козацький гарт. – Білгород-Дністровський, 2011. – 184 с.
- 42 Тимофєєва С., Тимофєєв В. Архіви козаччини Задністров'я. У 20 кн. – Білгород-Дністровський, 2003 – 2010.
- 43 Тимофєєв В., Ушанова С. Довідник козака Буджаку. – Білгород-Дністровський, 2011. – 160 с.

44 Ушанова С. Сучасне козацтво Задністров'я. – Білгород-Дністровський, 2010. – 92 с.

45 Ушанова С., Тимофєєв В. Архіви козаччини Буджаку. У 5 кн. – Білгород-Дністровський, 2011 – 2012.

46 Ушанова С., Тимофєєв В. Архіви козаччини Одещини. У 7 кн. – Білгород-Дністровський, 2010-2012.

47 Фізичне і військово-патріотичне виховання молоді: Навч. - метод. посіб. – К.: Книга пам'яті України. – 464 с.

Сценарії виховних справ

48. Аксьоненко О. Державні символи України: Усний журнал // Історія України. – 2004. – № 4. – С. 15-17.

49. Боровська О. Живи моя державо, Україно // Позакласний час. – 2008. – №1. – С. 19-20.

50. Гордєєва Л. «Україно, ти моя молитва ...»: Сцен. літ.-муз. композ. // Укр. л-ра в загальноосвіт. шк. – 2003. – № 5. – С. 19-22.

51.57. Грушко Н. Нема ціни святині дорогій... // Позакласний час. – 2007. – №6. – С. 9-12.

52. Дерев'янка Т. «Лицарське товариство»: Посвячення у козачата // Шкільний світ. – 2002. – № 15. – С. 12.

53. Замуля Л. Наша берегиня // Позакласний час. – 2006. – №1-2. – С. 85-86.

54. Коршак Н. Можна все на світі вибирати, сину, вибрати не можна тільки Батьківщину: Сцен. бесіди // Завуч. – 2002. – № 10. – С. 4-10.

55. Крижанівська Г. Нічого в світі кращого нема – як захищати рідну Батьківщину: Сценарій до Дня захисника Вітчизни // Шкільний світ. – 2002. – № 29- 32. – С. 11 – 12.

56. Лемешенко Н. Славетні імена країни // Позакласний час. – 2006. – №1-2. – С. 102 – 105.

57. Мілінчук В. Вона на світі одна-єдина, ненька-Україна: Виховна година: 5 кл. // Позакласний час. – 2003. – № 23. – С. 1 – 2.

58. Прокопченко Л. Україно, соборна державо, сонценосна колиска моя // Позакласний час. – 2006. – №1-2. – С. 99 – 101.

59. Холодько П.С. Національна символіка України: Усний журнал // Все для вчителя. – 2003. – № 24. – С. 4 – 6.

60. Шошина Л. Подорож по храмах України // Позакласний час. – 2006. – №1-2. – С. 97 – 98.

61. Щербак Л. Ми – українці // Позакласний час. – 2007. – №6. – С. 13 – 17.