****

П’ЯТИХАТСЬКА РАЙОННА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ

# ВІДДІЛ ОСВІТИ

НАКАЗ

09.03.2016 м. П’ятихатки № 45

Про підготовку та проведення

районного етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької

військово-патріотичної

гри «Сокіл» («Джура»)

Відповідно до Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13.10.2015 № 580/2015 заходів щодо реалізації концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, запроваджених наказом Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 №641, Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 13 червня 2012 року № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03 липня 2012 року за № 1094/21406 (зі змінами), Плану заходів щодо посилення національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді, затвердженого наказом департаменту освіти і науки облдержадміністрації від 08.12.2014 № 775/0/212-15, з метою патріотичного виховання дітей та учнівської молоді

НАКАЗУЮ:

1. Провести районний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») 6 травня 2016 року на базі Жовтоолександрівської ЗШ І-ІІІ ступенів.

2. Затвердити склад районного організаційного штабу (додається).

3. Затвердити склад суддівської колегії (додається).

4. Затвердити умови проведення районний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

5. Призначити відповідальною за проведення І (районного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») керівника гуртків П’ятихатського районного Центру учнівської молоді Рапацьку Світлану Олексіївну.

6. Директорам загальноосвітніх навчальних закладів:

* 1. 6.1. провести відбірковий шкільний етап гри;
  2. 6.2. подати заявки на участь у районній грі у зазначений термін;

6.3. забезпечити явку учасників для проведення гри згідно умов;

6.4. дозволити виїзд шкільних автобусів для забезпечення участі у грі.

7. Директору НКМУ «П’ятихатський РМК» Пономаренко Н.І.:

7.1. розробити умови проведення районного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»);

* 1. 7.2. провести необхідну інструктивно-методичну роботу щодо підготовки та проведення гри.
  2. 8. Координацію роботи щодо виконання даного наказу покласти на методистів НКМУ «П’ятихатський РМК» Синєколодецького А.З. та Шарій Н.М., контроль - залишаю за собою.
  3. В. о. начальника відділу освіти З. І. СІЧОВА

Додаток до наказу

відділу освіти РДА

від 09.03.2016 р. № 45

СКЛАД

районного організаційного штабу з проведення І (районного) етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри

«Сокіл» («Джура»)

1. Січова Зоя В. о. начальника відділу освіти

Іванівна П’ятихатської РДА – голова

районного штабу

1. Пономаренко директор КНМУ «П’ятихатський РМК»

Наталія Іванівна - співголова районного штабу

1. Шарій Наталія методист з виховної роботи

Миколаївна КНМУ «П’ятихатський РМК»

1. Синєколодецький методист з виховної роботи

Анатолій Захарович КНМУ «П’ятихатський РМК»

1. Рапацька Світлана керівник гуртків П’ятихатського РЦУМ

Олексіївна відповідальна за проведення гри

1. Євдокімов Віктор керівник методичного об’єднання

Леонідович вчителів предмету «Захист Вітчизни»

1. Івінська Ольга керівник методичного об’єднання

Федорівна вчителів фізичної культури

1. Невмержицький директор ДЮСШ

Олександр Васильович

1. Кришень Ольга заступник директора з НВР РЦУМу

Федорівна

Додаток до наказу

відділу освіти РДА

від 09.03.2016 р. № 45

СКЛАД

суддівської колегії з проведення І (районного) етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри

«Сокіл» («Джура»)

1. Січова Зоя В. о. начальника відділу освіти

Іванівна П’ятихатської РДА – голова

районного штабу

1. Пономаренко директор КНМУ «П’ятихатський РМК»

Наталія Іванівна - співголова районного штабу

1. Шарій Наталія методист з виховної роботи

Миколаївна КНМУ «П’ятихатський РМК»

1. Синєколодецький методист з виховної роботи

Анатолій Захарович КНМУ «П’ятихатський РМК»

1. Рапацька Світлана керівник гуртків П’ятихатського РЦУМ

Олексіївна відповідальна за проведення гри

1. Євдокімов Віктор керівник методичного об’єднання

Леонідович вчителів предмету «Захист Вітчизни»

1. Івінська Ольга керівник методичного об’єднання

Федорівна вчителів фізичної культури

1. Невмержицький директор ДЮСШ

Олександр Васильович

1. Красенко Любов заступник директора ДЮСШ

Василівна

1. Кришень Ольга заступник директора з НВР РЦУМ

Федорівна

1. Стебловська Світлана методист РЦУМ

Петрівна

1. Рапацький Олександр керівник гуртків РЦУМ

Андрійович

Додаток до наказу

відділу освіти РДА

від 09.03.2016 р. № 45

**УМОВИ ПРОВЕДЕННЯ**

**І районного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) у 2016 році**

**1. ВПОРЯД** **(СТРОЙОВА ПІДГОТОВКА - 7 ХВ.)** - змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С.П. Рудюк).

Час на виконання обов’язкового завдання - 3 хв., творчого завдання - 4 хв.

Обов’язкове завдання повідомляється рою на початку змагань.   
**Творче завдання готується командою заздалегідь.** Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий.

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою, їх перелік:

1) Стройове положення, виконання команд: «Заправитись», «Ставай», «Рівняйсь», «Струнко», «Вільно»;

2) виконання команд: «Ліворуч», «Праворуч», «Кругом»;

3) виконання стройового кроку на місці;

4) розмикання і змикання рою;

5) перешикування рою з однієї шеренги в дві та навпаки;

6) перешикування рою з однієї шеренги в три та навпаки;

7) виконання стройової маршової пісні.

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

В обов’язковому та творчому завданнях оцінюється зовнішній вигляд, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів; виконання маршової патріотичної пісні козацької тематики.

**Порядок виконання**

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

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, ВІЛЬНО, 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 рою: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі "Впоряд" готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «ВІЛЬНО!».

Ройовий дублює команду: «ВІЛЬНО! 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 (по завершенні творчого завдання).*

**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 – ШИКУЙСЬ».

*(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням 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: «ВІЛЬНО!».

*(За цією командою всі джури швидко ставлять голову прямо).*

**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 пришвидшеним 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 пришвидшеним 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: «ВІЛЬНО!».

***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: «ВІЛЬНО!».

**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: «ВІЛЬНО!».

**Крок на місці**

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

*(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).*

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

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

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «ВІЛЬНО!».

***Перешикування в колону по двоє***

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

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, в колону по двоє – ШИКУЙСЬ».

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

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

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

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

**Проходження урочистим кроком**

**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 – кроком РУШ!».

*(Рій починає рух у встановленому напрямку).*

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

*(За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до головного убору,та повертає голову вправо разом з хорунжим, інші учасники рою за цією командою одночасно з ройовим також повертають голову вправо, руки притиснуті до тіла, як при виконанні команди струнко).*

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – ВІДСТАВИТИ РІВНЯННЯ!».

*(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, колони рою повертає голову прямо,та переходять на стройовий крок з добавленям рухів руками, 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 – кроком РУШ!».

*(Рій починає співати пісню з початком руху).*

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – ВІЛЬНО!».

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

**2. СТРІЛЬБА** **З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ** виконується по мішені № 8 на дистанції 10 метрів.

**Заходи безпеки:**

Безпека під час проведення стрільби з пневматичної зброї вимагає чіткої організації, високої дисциплінованості всіх учасників стрільб.

Щоб гарантувати безпеку учасникам змагань на місці проведення стрільби, **ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:**

*підходити до зброї, торкатися її, брати зброю на вогневому рубежі, заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;*

*прицілюватися в мішені навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;*

*спрямовувати зброю в бік, або назад, а також у людей навіть коли вона не заряджена;*

*виносити заряджену зброю з лінії вогню;*

*залишати на лінії вогню заряджену зброю.*

**Умови проведення стрільб:**

Час стрільби – 5 хв. для всієї команди.

Кількість учасників – 8 (може змінюватись, залежно від наявної кількості зброї)

Кількість позицій для стрільби – 8 (може змінюватись, залежно від наявної кількості зброї)

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.

Інтервал часу між командами **„До бою !”** та **„Припинити стрільбу !”** становить 5 хвилин. Учасники змагань доповідають керівнику про завершення стрільби. Якщо команда відстріляється швидше, то стрільба припиняється раніше.

За кількістю вибитих очок визначаються індивідуальні та командні результати. Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість очок. При однакових результатах вище місце посідає команда, у якої дівчина вибила більшу кількість очок.

**3. «РЯТІВНИК» -** це змагання з цивільної оборони, долікарської допомоги та рятівництва проводиться у вигляді тестування та практичного завдання (учасники витягують картку з умовною травмою або захворюванням).

Участь беруть 8 осіб з команди.

Перелік умовних травм і захворювань:

*Кровотечі; укуси змій, комах; перелом ключиці; перелом ребер; перелом передпліччя; перелом гомілки; вивихи, розтягнення і розрив зв’язок; ураження блискавкою; термічні опіки; тепловий, сонячний удар; утоплення; зупинка серця та дихання; харчові отруєння; простудні захворювання(запалення легенів) і т д.*

Команда повинна мати при собі аптечку.

1. **СМУГА ПЕРЕШКОД ТА СПОРТИВНЕ ОРІЄНТУВАННЯ.**

**Умови проведення дистанції «Смуга перешкод»:**

1. Змагання проводяться на дистанції козацька командна смуга перешкод.

2. Команда послідовно долає етапи та виконує завдання. Кількість етапів 10-12.

3. Довжина дистанції 1500 – 2000 м.

4. Перепад висот 50м.

5. Етапи смуги перешкод розміщенні в коридорі промаркованому обмежувальною стрічкою.

6. Склад команди 6 осіб (4 юнаки та 2 дівчини), 7 й представник команди є бігунком, який несе командну картку і не втручається в дії команди.

7. Старт та фініш суміщені.

8. Порядок старту визначається жеребкуванням.

9. Стартовий інтервал біля 10 хв., остаточний інтервал вказується перед стартом.

10. Кожен етап згідно з умовами забезпечено суддями.

11. Команда прибуває на дистанцію за 10хв. до старту.

12. Всі етапи обладнано на початку та кінці контрольними та обмежувальними лініями.

13. На етапі транспортування потерпілого два умовно «потерпілих» обираються командою. Вони не мають права працювати на етапі і перестають бути «потерпілими» після виходу команди в безпечну зону.

14. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до Правил зі спортивного пішохідного туризму.

15. 1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд.

16. Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає команда з меншим технічним штрафом.

**Опис можливих етапів:**

**1.** **Подолання заболоченої ділянки з допомогою жердин**.

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 5 опор та 4 жердини, відстань між опорами від 1,5 до 2-х метрів. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б (за кожну опору). Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 6 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у болото в рамках етапу) – 10 б.

**2.** **Подолання водної перешкоди на плавзасобах**.

Обладнання етапу: спортивний водний катамаран, весла, промарковані місця посадки та висадки з судна.

Довжина етапу до 30м. Максимальна глибина до 1,5м.

Команда повинна подолати водну ділянку смуги перешкод на спортивному катамарані. Контрольними та обмежувальними лініями є лінія води. Намокання – 6 б. Падіння – 10 б.

**3.** **Подолання заболоченої ділянки по купинах**.

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 6 купин, відстань між купинами до 2-х метрів.

Команда по купинах долає заболочену ділянку. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 6 б.

**4. Транспортування потерпілого складається з двох частин: транспортування умовно потерпілого на ношах (два учасника транспортуючі, один потерпілий та один супроводжуючий) та на бухті мотузки (інші два учасника, один з яких потерпілий, другий - транспортуючий).**

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ суддівські ноші та мотузка 20 м, зона старту та напрямку руху.

Довжина етапу - 50 м.

Умовно потерпілі – учасники команди. Травма – не важка, «потерпілі» у свідомості та можуть лягти на ноші, сісти на бухту промаркованої мотузки самостійно в зоні етапу. Потерпілого до нош не кріпити. Етап поділено на дві ділянки: перша рух в гору, друга рух вниз.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; одне торкання рельєфу ношами або потерпілим - 1 б.; неправильний рух - 3 б.; допомога потерпілому - 3 б.; падіння нош - 6 б.

**5.** **Рух по пластунськи**.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ коридор з обмежувальними стрічками.

Команда повинна по пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по пластунськи - 0,3 м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1б.

Заступ обмежувальної лінії – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

**6.** **Маятник**.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ суддівською вертикальною мотузкою.

Довжина зони перешкоди 4-5м.

Команда повинна за допомогою вертикальної мотузки подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується.

Заступ обмежувальної лінії – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Падіння – 6 б.

**7. Переправа по мотузці з перилами.**

Етап обладнаний: етап обладнаний верхніми та нижніми суддівськими перилами на вихідній та цільовій ділянках КЛ.

Довжина етапу - 30 м.

Учасники переправляються на іншу сторону, здійснюючи страховку руками за верхні перила.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; торкання ґрунту (води) ногою - 6 б.; падіння - 6 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

**8.** **Навісна переправи через річку.**

Обладнання етапу: етап повністю забезпечено суддями (суддівські подвійні перила та супроводжувальна мотузка).

Довжина етапу – до 30 м. Команда долає етап з супроводженням. На вихідній та цільовій ділянці - КЛ.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

**9.** **Завал**

Обладнання етапу: суддівські мотузки на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Висота етапу: 2,5-3 м.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

**10. Фініш козацько-маршовим(гусячим) кроком**.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Довжина ділянки 50 м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1 б. Падіння – 6 б.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. *(кількість етапів може бути зменшена за рішенням суддівської колегії).*

**11. Спортивне орієнтування.**

Довжина дистанції: 1500 м.

Контрольний час: 60 хв.

Кількість контрольних пунктів: 10-12

Результат команди (командний залік) визначається за найменшим часом подолання командою всіх КП.

1. **ЗВИТЯЖНІ ЗМАГАННЯ «ЛАВА НА ЛАВУ» -** командне силове змагання, що є традиційною забавою українських козаків.

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

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.

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

Склад учасників – 6 осіб.

Керівники і заступники керівників роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді роїв сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожен рій 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 нахиляти 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, рою-порушнику робиться зауваження.

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

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для перемоги рій повинен витіснити суперника за будь-яку лінію його частини майданчика.

Рою може зараховуватись поразка у разі, 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 роям надається три спроби.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах, вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

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

1. **ТЕРЕНОВА ГРА** – класична тактично-командна гра із боротьбою за прапор та із використанням пов'язок. За видами гра комбінована. Заплановано виконання основного та декількох суміжних завдань, для чого загальна кількість учасників гри ділиться на рівноцінні групи (від 2-х до 4-х). Гра може включати дії на воді, проводитись вдень, вночі або зранку залежно від розміру території та кількості учасників.

**Суть теренової гри полягає в наступному**: всі люди діляться на 2 команди – сотні. На чолі сотні стоїть сотенний. Сотня в свою чергу поділяється на 3 чоти, якими керують чотові, а чоти на рої, якими командують ройові. Всього у сотні може бути від 100 до 200 людей.

Кожна з команд має 2 необхідні атрибути: назву сотні та прапор. Прапор – головна цінність сотні і його втрата означає програш у грі. У ході бою жоден учасник не має права бити супротивника.

Завдання команд заволодіти та втримати, до кінця гри, прапор команди супротивника, який знаходиться в спеціальному наметі, в таборі супротивника. Виконання цієї вимоги – визнається як чиста перемога однієї з команд.

Під час теренової гри сотні можуть “знищувати” гравців суперника шляхом зриву нарукавної пов’язки. Кожен “вояк” носить на руці пов’язку відповідного кольору сотні, яка є ознакою його “життя”. Втрата пов’язки “вояком” означає його “загибель”, тобто супротивник має зірвати пов’язку з руки.

Зірвані пов’язки передаються у ГСК і по їх кількості визначається результат гри. При встановленні результатів змагань ГСК використовує шкалу оцінки.

Перемагає сотня, яка набрала більше балів або здобула абсолютну перемогу.

Бали нараховуються за кількістю пов’язок, що їх передадуть у ГСК представники “ворогуючих” сотень.

**Учасники гри:** 8 осіб рою, судді, секретарі, спостерігачі (із числа дорослих – заступників керівників роїв), сотники, командири відділів, роїв.

**Пов'язки,** виготовлені з стрічки-липучки, яка легко розривається при зусиллі. Ширина 1-2 см. Спосіб кріплення має бути таким, щоб не створювати перешкод для зірвання. Місце чіпляння: рука – приблизно посередині між плечем і ліктем, нога – по середині гомілки.

**Оцінювання перемоги:**

* якість організації структури сотні та виконання "бойових" завдань по захопленні "ворожого" прапору та обороні свого;
* кількість здобутих пов'язок супротивника;
* активність у здобутті прапора супротивника. Абсолютна перемога сотні -утримання прапора в своєму стані до фінального сигналу;
* дотримання правил чесної гри та техніки безпеки;

Оцінювання дій кожної сотні здійснюється спостерігачами гри, які мають право перебувати на всьому терені гри та спостерігати за будь-якими діями учасників гри. Вони мають право призупиняти дії учасників гри в разі, якщо є порушення техніки безпеки та загроза життю чи здоров'ю. Після закінчення гри спостерігачі подають короткі звіти судді теренової гри, і він підводить підсумки.

**Оцінювання кращого рою:**

* дії кожного рою та його провідника – ройового по виконанню першого завдання – прибуття в стан своєї сотні.
* активність у діях своєї сотні. Найважливіше – ініціатива ройового та взяття на себе обов'язків провідника у виконання того чи іншого завдання, якісне виконання взятого на себе обов'язку.
* кількість здобутих пов'язок бійцями рою.
* проявлена мужність, відвага, кмітливість, хитрість та хист у виконанні "бойових" завдань членами рою, здобуття прапора членами рою.
* дотримання правил чесної гри та техніки безпеки.

Оцінювання кращого рою здійснюється на підставі звітів сотників та спостерігачів.

**Уточнені сценарій і правила проведення гри доводяться до відома команд-учасників на початку змагань.**

**7. «ВІДУН»** – інтелектуальний конкурс зі знання навчальних програм з предметів: «Історія України»; «Основи здоров’я»; «Географія».

У конкурсі беруть участь по 4 учасники від рою. Проводиться конкурс за принципом проведення гри «вікторина».

Переможці визначаються за сумою балів, набраних за правильні відповіді на питання.

Тематичні розділи:

1. Військова історія України (за програмою «Історія України» 7-9 клас);

2. Основи цивільного захисту (за програмою «Основи здоров’я» 5-9 клас);

3. Історія Українського війська, зокрема, козацтва.

4. Історія національно-визвольних змагань.

5. Традиції, звичаї, побут, заняття козацтва

6. Культура козацького бароко.

7. Лицарство в світовій та українській культурі.

8. Історія зброї, зокрема козацької.

9. Історія Збройних Сил України.

Розумова підготовка в козацькому вихованні посідає не менш важливе місце, як і інші складові. Адже справжній козак мав мати меткий і бистрий розум, мав знати супротивника, вміти розгадати його задуми, прийняти правильне рішення в екстремальних умовах.

***Варіант 1****.* Команди розміщуються зручним способом, найкраще півколом навколо ведучого. Отримують ручку і листочки для запису коротких відповідей. Кількість в колі – 8-10 команд. Ведучий називає питання і дає 30 с – 1 хв на відповідь. Команди обговорюють швидку відповідь і пишуть результат на листочку, якого гонець відносить секретарю. Опісля закінчення часу ведучий оголошує правильну відповідь і кожній з команд фіксується результат – правильно – 1 бал, неправильно – 0. Оптимальна кількість питань - 3 тури по 6-8 питань.

***Варіант 2****.* Команди розташовуються в зручному для усіх порядку. Ведучий – по центру. Готуються 8-12 тем по 5 питань, кожне з яких від 10 до 50 балів. Кожна команда за жеребом отримує право відповідати. Гравець може відповідати з кожної команди по черзі, або це не враховувати. Команда може вибрати будь-яке питання з будь-якої теми на відповідну кількість балів. Ведучий зачитує питання і дає відповідний час на відповідь. Якщо відповідь правильна, команді зараховуються відповідна кількість балів. Якщо ні, то інші команди отримують час 30 с. на роздуми. Хто швидше підняв руку, той має право на відповідь.

***Варіант 3****.* Команди сидять півколом. Кожна з них отримує прапорець різних кольорів, або інший засіб, що дасть змогу просигналізувати, хто швидше. Ведучий читає питання, після слова «ЧАС», команди мають право давати відповідь. Хто швидше підняв руку – має право відповідати першим. Якщо неправильна відповідь – черга переходить до других і т.д. Ведучому допомагають судді, які слідкують, яка з команд як реагує. Кількість балів за правильну відповідь може бути від 1 до 3. Кількість питань – 3 тури по 6-8 питань.

**8. «ВАТРА»** **("Слава Героям")** – творчо-мистецьке представлення звіту рою, що включає інформацію про навчальний заклад, особливості місця проживання, конкурси на кращу пісню, рукописну газету, кінофільм чи відеофільм про гру „Джура”.

Участь беруть 8 осіб з команди.

Кожен рій представляє театралізоване дійство (до 10 хвилин), яке відповідає темам народознавства, українського козацтва, презентує власні досягнення з життя, суспільно корисної роботи і громадської діяльності рою.

До самодіяльної композиції можуть включатися різні жанри: українська народна пісня, танок, жарти, музичний електронний супровід (або з використанням народних музичних інструментів), козацький танок з елементам бойової майстерності.

При оцінюванні також будуть враховуватися: зміст програми, артистичність, майстерність виконання, сценічні костюми, використання у дійстві власних ройових атрибутів.

Остаточні умови проведення змагань і конкурсів гри оголошуються на нарадах СК з представниками роїв, не пізніше ніж за 1 добу до їх початку.

Кожен рій повинен мати власні ройові атрибути:

1) Назву, яка відображає козацько-патріотичний зміст, ідентифікує рій.

2) Відзначки – схематичні зображення емблеми гри «Сокіл» («Джура») та власні емблеми, що містять назву та графічні кольорові зображення символів рою. Для виготовлення відзначок використовують стандартні (9х6 см) нагрудні бейджики. При цьому бейджик з емблемою гри «Сокіл» («Джура») розміщується вертикально на лівому боці грудей, а власні емблеми – горизонтально, на правому.

3) Ройовий клич-девіз, у якому можна використати народні приказки чи прислів’я.

4) Прапорець встановленої форми із своїми барвами.

Прапорець виготовляється з тканини у формі квадрату розмірами 75x75 см. Його кольори складаються з двох чи трьох барв. На правій (по ходу руху прапороносця), лицевій стороні прапорця розміщується відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщується симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій стороні прапорця ніяких зображень немає. Прапорець носиться прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Їх можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб власної ідентифікації. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова.

Типова форма – однострій, - має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та народних традицій. Для виготовлення однострою можна використати народні костюми, елементи обмундирування українського війська різних періодів (але тільки тих, що не мають специфічних військових нашивок, емблем, знаків розпізнавання).

Для участі у спортивних та польових змаганнях рекомендується використовувати спеціальний або спортивний одяг, що надійно захищатиме кінцівки учасників від можливих пошкоджень.

**9. *«*ТАБОРУВАННЯ» - КОНКУРС БІВАКІВ.**

Конкурс проводиться протягом усіх днів гри.

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

Кожен ройовий табір має облаштовуватись такими обов'язковим атрибутами: емблемою та хоругвою рою. Біля цих атрибутів обов'язкове чергування одного із учасників рою.

Оцінюється побут, чистота, доцільність розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо.

**Суддівство:**

**І. Стан табору - до 10 балів (в тому числі): '**

* чистота табору (2 б);
* постановка табору, наявність поліетиленових тентів на намети (2 б);
* дотримання режиму і розпорядку дня (3 б);
* стан та наявність предметів особистої гігієни учасників (3 б).

**П. Стан кухні - до 10 балів (в тому числі):**

* обладнання, чистота кухні(3 б);
* стан палива, нагрівальних пристроїв (2 б);
* стан зберігання особистого та командного посуду (3 б);
* наявність миючих та дезінфікуючих засобів (2 б).

**Ш. Стан зберігання продуктів харчування - до 10 балів (в тому числі):**

* гігієна зберігання харчових продуктів (3 б);
* облік продуктів харчування (розхідна книга) (3 б);
* наявність меню на кожен день (2 б);
* наявність ями для сміття, поліетиленових технічних мішків (2 б).

**По всіх критеріях визначаються три команди-переможці. В підсумку визначається краща команда по таборуванню.**

**10. КОНКУРС ЗВІТІВ ПРО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ПІД ГАСЛОМ «ДОБРЕ ДІЛО»**

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.

2. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

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

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

2.3. Титульна сторінка.

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

(навчальний заклад, організація, назва рою)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Загальна тема:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Здійснений (проведений)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(місце)

з \_\_\_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ року

Виховник \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2.4. Анотація.

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

2.5. Зміст.

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

2.6. 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; короткий зміст завдання, які виконував рій .

2.7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, 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 21х29,7 см.

2.8. Опис Доброго діла (заходу).

обґрунтування вибору;

матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

2.9. Додатки: висвітлення у ЗМІ; рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

2.10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу). Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

У форму написання звіту про «Добре діло» та умови підбиття підсумків можуть вноситись зміни організаторами цього конкурсу.

**ПРИМІТКА.**

***Команда (учасники) можуть бути зняті зі змагань або з дистанції за рішенням ГСК за: порушення порядку організації та проведення змагань;***

* ***несвоєчасну явку на старт;***
* ***використання сторонньої допомоги, за винятком медичної, або за дії, що заважали учасникам іншої команди під час виступу;***
* ***псування або навмисну зміну перешкод або облаштування дистанції;***
* ***втрату спорядження, необхідного за вимогами безпеки;***
* ***неспортивну або неетичну поведінку;***
* ***дії, які викликають небезпеку для учасників, суддів та глядачів;***
* ***травми або захворювання учасника, що вимагають кваліфікованої медичної допомоги (за вимогою лікаря змагань або служби безпеки);***
* ***порушення правил охорони природи, пам’яток історії та культури;***
* ***явну непідготовленість до змагань за визначенням головного судді.***