

УМОВИ ПРОВЕДЕННЯ

МІСЬКОГО ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО- ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО – ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ» («ДЖУРА») У МІСТІ ХЕРСОНІ



ХЕРСОНСЬКИЙ МІЖШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНО-ВИРОБНИЧИЙ КОМБІНАТ
ХЕРСОНСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

ХЕРСОН 2021

ЗМІСТ

- I. ВСТУП
- II. Загальні рекомендації
- III. Місце та час проведення
- IV. Умови прийому команд
- V. Учасники Гри
- VI. Програма Гри
- VII. Умови проведення змагань та конкурсів
- VIII. Підведення підсумків гри
- IX. Нагородження
- X. Додатки

ВСТУП

На сучасному етапі українського державотворення надзвичайно актуальною є проблема виховання у молодого покоління патріотичних почуттів, активної громадянської позиції, сприяння усвідомленню учнями свого громадянського обов'язку на основі національних і загальнолюдських духовних цінностей.

Патріотизм є нагальною потребою держави, якій необхідні національно свідомі громадяни, здатні забезпечити країні гідне місце в цивілізованому світі, особистості, які своєю діяльністю, любов'ю до Батьківщини прагнуть створити суспільство, зацікавлене в тому, щоб саморозвиток особистості, становлення її патріотичної самосвідомості здійснювалися на моральній основі та визнанні пріоритету прав людини. Розглядаючи механізми реалізації виховного ідеалу, «треба так перебудувати навчально-виховний процес, щоб учні не були пасивним об'єктом, щоб вони брали активну участь у ньому під керівництвом педагогів. Школа мусить стати для них маленькою Батьківщиною, яку вони люблять і честю якої вони дорожать, яку вони разом з педагогами розбудовують»

Патріотизм – це любов до Батьківщини, свого народу, турбота про його благо, сприяння становленню й утвердженню України як суверенної, правової, демократичної, соціальної держави, готовність відстояти її незалежність, служити і захищати її, розділити свою долю з її долею. Метою патріотичного виховання є становлення громадянина-патріота України, готового самовіддано розбудовувати та забезпечувати її національну безпеку, знати свої права і обов'язки, цивілізовано відстоювати їх, сприяти єднанню українського народу, громадянському миру і злагоді в суспільстві, бути конкурентоспроможним, успішно самореалізуватися в соціумі як громадянин, сім'янин, професіонал, носій української національної культури. На даний момент Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») є одним з найбільш ефективних засобів впровадження військово-патріотичного виховання серед учнів закладів загальної середньої освіти України та відповідає усім основним напрямам військово-патріотичного виховання для сучасних школярів, а саме: Етнічний патріотизм, територіальний патріотизм державний, патріотизм.

УМОВИ ПРОВЕДЕННЯ МІСЬКОГО ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО – ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ» («ДЖУРА») У МІСТІ ХЕРСОНІ

I. ЗАГАЛЬНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1.1. Міський етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – Гра) проводиться з метою активізації

національно-духовного виховання молоді та підвищення рівня її готовності до захисту Батьківщини.

1.2. Загальне керівництво підготовки та проведення Гри здійснює управління освіти Херсонської міської ради.

1.3. Безпосередня організація та проведення Гри покладається на Міжшкільний навчально-виробничий комбінат Херсонської міської ради та Головну суддівську колегію, склад якої затверджується наказом комбінату.

II. МІСЦЕ ТА ЧАС ПРОВЕДЕННЯ

2.1. Міський етап гри проводиться з 14 жовтня по 25 травня на базі опорних закладів з військово-спортивного напрямку.

III. УМОВИ ПРИЙОМУ КОМАНД

3.1. До участі у Грі допускаються команди (рої), які подали до мандатної комісії заявку встановленого зразка до 14 жовтня включно.

3.2. Команда в обов'язковому порядку повинна мати ройові атрибути. Для участі в змаганнях та конкурсах Гри слід використовувати спеціальний одяг (парадна, польова військова форма, спортивна форма).

IV. УЧАСНИКИ ГРИ

4.1. Рій старшої вікової групи складається із учасників віком 15-17 років, які навчаються разом у одному і тому ж навчальному закладі, яким на початок I етапу Гри не виповнилось повних 18 років.

Рій середньої вікової групи складається із учасників віком 11-14 років, які навчаються разом у одному і тому ж навчальному закладі, яким на початок I етапу Гри не виповнилось повних 15 років.

Склад рою – 8 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі).

Рій супроводжує керівник або заступник керівника рою з числа педагогів.

4.2. Для участі у Грі надсилається підтвердження на електронну адресу: hmnvk@ukr.net.

4.3. Керівник рою у день змагань подає до мандатної комісії іменну заявку на участь рою у даному конкурсі.

V. ПРОГРАМА ГРИ

5.1. До програми Гри включені такі види змагань та конкурсів:

5.1.1. Змагання «Штурм».

5.1.2. Змагання «Воєнізована смуга перешкод».

5.1.3. Змагання «Перетягування линви».

5.1.4. Змагання «Чумацький шлях».

5.1.5. Змагання «Рятівник».

5.1.6. Змагання «Влучний стрілець».

5.1.7. Конкурс «Впоряд».

5.1.8. Конкурс «У колі друзів».

5.1.9. Конкурс «Відун».

5.1.10. Конкурс «Таборування».

VI. УМОВИ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ

Конкурс «Впоряд»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації знань та вмінь зі стройової підготовки.

Конкурс проводиться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (далі – Муштровий впоряд), 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) *або за вимогами Стройового статуту Збройних Сил України, затвердженого Законом України від 24 березня 1999 року № 549-XIV (зі змінами) (далі – Статут) відповідно до умов, накази ройового та стиль доповіді змінюється відповідно до Статуту.*

У конкурсі бере участь увесь рій. Усі накази подає ройовий. Типова форма-однострій з елементами однострою Збройних Сил України без видових офіційних нашивок.

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою, час виконання не обмежено.

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів, стройових прийомів, згідно Муштрового впоряду або Статуту в складі рою під супровід барабанного бою чи під музику. Кожній команді начисляються балів за кожний ідеально виконаний прийом, за умови участі усіх учасників у синхронному стройовому елементі. Один елемент оцінюється один раз. Час виконання 4 хвилини.

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

Результати кожної команди від кожного судді в суддівській колегії додаються, а після, ділять на кількість суддів виводячи тим самим середній бал за конкурс

Перемагає рій, який набирає найбільший середній бал за конкурс.

КРИТЕРІЇ СУДДІВСТВА (БАЛИ):

1. Обов'язкове завдання (75 балів):

- **зовнішній вигляд команди (5 балів);**
- **виконання обов'язків ройового (10 балів);**
- **якість виконання впорядових наказів («РІВНЯЙСЬ», «СТРУНКО» «СПОЧИНЬ» «ЗАПРАВИТИСЬ», «РОЗІЙДИСЬ») (кожного стройового прийому (5 балів) (25 балів);**
- **якість виконання стройових прийомів (кожного стройового прийому**

(5 балів) (35 балів);

- рух рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні (5 балів).

2. Виконання творчого завдання:

- елементи на місці без зброї (макетів) кожен 1 бал;

- елементи на місці зі зброєю (макетів) кожен 5 балів;

- елементи в русі кожен 5 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! Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність команди: «Товаришу (військове звання)! Рій (повна назва рою, школи, міста, району) до участі в конкурсі «Впоряд» готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!» («ВІЛЬНО!»). Ройовий (повертається до ладу (строю) дублює команду: «СПОЧИНЬ! РІЙ – РОЗІЙДИСЬ», рій розбігається, хорунжий рою ставить Хоругву рою у відведене завчасно організаторами місце.

Після цього рій виконує прийоми у такій послідовності:

- ✓ шиккування в однолаву;
- ✓ розмикання і змикання лави;
- ✓ перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- ✓ повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- ✓ крок на місці;
- ✓ перешиккування в колону по двоє;
- ✓ проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- ✓ рух рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні.

Шиккування в однолаву

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

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, 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 лави

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «РІЙ, ВЛІВО (вправо, від середини – один варіант на вибір) 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 здійснюють рух рівним кроком, 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, ВЛІВО (вправо, до середини) ЗІМ-КНИСЬ». (За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним стройовим кроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

Ройовий подає команду: «РІЙ, ДО ДВОХ – ВІДЛІЧИ». (Відлік починається з правого крила: кожен 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, роблять рівний крок вперед й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

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

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

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, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці лівою ногою).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування в колону по двоє

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

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), хорунжий рою забирає Хоругву рою і стає з нею до строю.

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 шикування 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

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий Хоругву рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), 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).

Рух рою стройовим кроком із виконанням маршової пісні

Бальна оцінка: максимально – 5 балів від кожного судді.

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), 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 суддів ройовий подає команду: «РІЙ – СПОЧИНЬ!». (За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільшу кількість балів.

РЕКОМЕНДАЦІЇ З ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ КОНКУРСУ «ВПОРЯД»

Атрибутика рою: назва, відзначка, прапорець, типова форма-однострій.

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

Відзначка – схематичне, символічне зображення назви.

Прапорець – встановленої форми із своїми барвами полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв.

На правій (лицевій) стороні прапорця нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тому самому боці розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри літер по висоті–10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця нічого не поміщується. Прапорець носить як прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова, її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

Типова форма-однострій має бути простою у виготовленні може містити елементи козацької тематики та традиції з основним елементом – вишиванка. Представники команд від молодіжних та козацьких організацій чи навчальних закладів, де є визначені однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри.

Для виготовлення однострою можна використати елементи однострою Збройних Сил України чи силових структур різних часів, але без видових офіційних нашивок.

Постава Прапорця (Козацької Хоругви) в ладу.

В ладу на місці хорунжий тримає Козацьку Хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (мал. 1).

За попередньою командою «Ходом» хорунжий переносить Козацьку Хоругву на ліве рамя й тримає її лівою рукою, витягнутою до держака, а праву руку опускає. При цій поставі Козацької Хоругви долішній кінець держака повинен бути на висоті 50-60 см від землі (мал. 2). За виконавчою командою «РУШ» хорунжий крокує попереду рою за ройовим. Під час проходження урочистим ходом Козацьку Хоругву несуть як показано на мал. 3.



Мал. 1. Постава Козацької Хоругви в ладу на місці



Мал. 2. Постава Козацької Хоругви на плечі



Мал. 3. Постава Козацької Хоругви для руху урочистим ходом

**ПЕРЕЛІК НАКАЗІВ ТА ДІЙ, ЯКІ ПЕРЕВІРЯЮТЬСЯ З МУШТРОВОГО
ВПОРЯДКУ ТА НАЙБІЛЬШ ХАРАКТЕРНІ ПОМИЛКИ ПІД ЧАС ЇХ
ВИКОНАННЯ**

№ з/п	Накази та дії	Недоліки
1.	Муштрова постава	Носки ніг розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи. Підбори не поставлені разом. Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях
2.	«Рівняйсь» «Струнко»	Голова повертається не чітко, підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях
3.	«Спочинь»	Учасник зійшов з місця. Послаблена увага. Змінилося положення рук. Розмовляє в ладу
4.	«Заправитись»	Не вірні дії під час виконання наказу. Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. Учасник без дозволу вийшов з ладу. Розмовляє без дозволу
5.	Повороти на місці	Повороти здійснюються не синхронно та не в правильну сторону; Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг. Ноги в колінах згинаються. Руки відходять від стегон. Нога приставляється не найкоротшим шляхом. Поворот проведено не на 90 або 180°
6.	Розмикання та змикання ладу	Рій здійснює розмикання не в правильну сторону відносно команди ройового. Лад рою розімкнуто не на задану кількість кроків. Відсутність стройового кроку при виконанні вправи при змиканні та розмиканні ладу. При змиканні ладу учасники не дотримали заданий інтервал. Не синхронний поворот в сторону змикання, розмикання.
7.	Маршовий крок	Корпус відведено назад. Немає координації в русі рук та ніг. Голова опущена вниз. Рух руками біля тіла проводиться не від плеча, а за рахунок згинання у ліктях. Підйом ноги значно нижче 15 см. Розмір кроку менше (більше) 70-80 см. Нога заноситься за ногу. Рух руками

№ з/п	Накази та дії	Недоліки
		вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад - не до упору в плечовому суглобі
8.	Позначення кроку на місці	Підйом ноги проводиться значно нижче 15см від землі. Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву. Рух руками не у такт кроку. Корпус не тримається прямо. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі
9.	Віддання вітання в русі	Не чіткі і не одночасні повороти голови. Не зафіксовані руки на стегнах, нога не підіймається на встановлену відстань від землі
10.	Виконання маршової пісні	Пісня не відповідає тематиці, не звучить одноголосно, рух не в ногу. В'яле звучання пісні
11.	Надання наказів ройовим	Неправильний наголос під час надання наказів, накази надаються не під ліву ногу

**Витяг з навчально-методичного посібника «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва», рекомендованого 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).*

Змагання «Влучний стрілець»

Виконується стрільба з пневматичної гвинтівки джурами рою лежачи з упору по мішені № 6 на дистанції 6 метрів (відстань від краю упору до мішені). Час стрільби – 5 хв. Пострілів – 8 (3 – пристрілочні, 5 – залікових). Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З).

Підчас проведення стрільб, керівник стрільб подає такі команди:

«НА ВОГНЕВИЙ РУБІЖ КРОКОМ РУШ!» - команда в одну колону здійснює перехід на вказане керівником місце.

«ЗАЙНЯТИ ВОГНЕВИЙ РУБІЖ» - за цією командою учасники команди займають вогневий рубіж у положенні лежачи, кожен навпроти себе.

«ЗБРОЮ ЗАРЯДЖАЙ, ДО ЗБРОЇ» - за цією командою інструктори (судді) заряджають гвинтівки та передають учаснику стрільби зі словами: **«Зброя заряджена, знята з запобіжника»**.

Учасники стрільб подають звіт у такому вигляді: **«Джура Коваленко до стрільби готовий».**

Керівник стрільби: «Перших три пробних постріли по лівій мішені, за готовністю вогонь!» (за цією командою учасники змагань здійснюють постріли у положенні лежачи, за своєю готовністю, а інструктори (судді) здійснюють перезарядку гвинтівок).

По завершенні трьох залікових пострілів учасники що здійснювали стрільбу подають звіт у такому вигляді: **«Джура Коваленко стрільбу завершив!»** - очікує подальших команд.

«ВСТАТИ, ДО МІШЕНІ БІГОМ-РУШ!» (за цією командою учасники стрільби підводяться, легким бігом рухаються до мішені, здійснюють аналіз прицільної точності попадання в мішень).

«ЗАЙНЯТИ ВОГНЕВИЙ РУБІЖ» (за цією командою учасники стрільби легким бігом рухаються до вогневого рубежу, займають вогневий рубіж у положенні лежачи на своїх місцях).

«П'ЯТЬ ЗАЛІКОВИХ ПОСТРІЛИ ПО ПРАВІЙ МІШЕНІ, ЗА ГОТОВНІСТЮ ВОГОНЬ!» (за цією командою учасники змагань здійснюють постріли у положенні лежачи, за своєю готовністю, а інструктори (судді) здійснюють перезарядку гвинтівок).

По завершенні п'яти залікових пострілів учасники що здійснювали стрільбу подають звіт у такому вигляді:

«Джура Коваленко стрільбу завершив!» (очікує подальших команд).

«Джури встати!» (учасники стрільб встають).

«До мішені бігом, зняти мішень» (за цією командою учасники стрільби легким бігом рухаються до мішені, знімають мішень).

«Право-руч, на вихід кроком-руш!» (учасники стрільб повертаються праворуч, здійснюють рух на вихід та здають мішені секретарю стрільби для підрахунку).

При виконанні пострілу без команди керівника стрільби, порушені правил поведіння зі зброєю, самовільному русі територією місця проведення стрільб, виявлені навмисного пошкодження мішені учасником стрільби, керівник стрільби припиняє стрільбу та дискваліфікує такого учасника.

При попаданні кулі в мішень у спірну зону двох очок, учаснику зараховується вищий бал за умови перебитої всієї товщини розмежувальної лінії між спірними зонами.

За результатами змагань визначатиметься особистий залік учасника (окремо серед юнаків та дівчат) та командний залік.

Особистий результат визначатиметься за сумою вибитих очок. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробойн у мішені.

У командному заліку місце рою визначатиметься за сумою результатів учасників рою. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає рій, у

якого кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий, то вище місце займає рій, у якому кращий особистий результат серед юнаків.

Змагання «ШТУРМ»

Змагання проходить у вигляді естафети. Роль естафетної палички виконує туристичний карабін.

Завдання: кожному учаснику рою необхідно подолати дистанцію естафети, долаючи природні та штучні перешкоди на етапах з техніки пішохідного туризму (далі - ТПТ) за якомога коротший відрізок часу та передати естафету наступному учаснику рою.

Орієнтовний перелік етапів з ТПТ: рух по купинах, рух по жердинах; переправа по вірьовці з перилами; навісна переправа через річку (яр); переправа по колоді через річку (яр); подолання перешкоди з використанням підвішеної вірьовки (маятником); спуск або підйом по вертикальних перилах.

Перелік необхідного туристського спорядження на кожного учасника: страхуюча система зблокована, петля прусика, карабіни, рукавиці.

Суддівство проходження етапів з ТПТ здійснюється згідно з Настановами з проведення змагань з пішохідного туризму, затвердженими рішенням Виконкому Федерації спортивного туризму України від 11 квітня 2015 року.

При підведенні підсумків 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.

Змагання «Воєнізована смуга перешкод»

Змагання проходить у вигляді естафети на смузі перешкод. Форма одягу – військова польова або спортивна (закриті лікті та коліна).

Орієнтовний перелік етапів

До смуги перешкод входять: ділянка швидкісного бігу довжиною 20 м; рів шириною вгорі 2, 2,5, 3 м, глибиною 1 м; лабіринт довжиною 6 м, шириною 2 м, висотою 1,1 м (кількість проходів – 10, ширина проходу – 0,5 м); паркан висотою 2 м, товщиною 0,25 м, з похилою дошкою довжиною 3,2 м, шириною 0,25-0,3 м; зруйнований міст висотою 2 м, що складається з трьох відрізків (прямокутних балок 0,2х0,2): перший довжиною 2 м, другий – 3,8 м зі згином 135° (довжина від початку до згину – 1 м), третій – 3,8 м зі згином 135 (довжина від початку до згину – 2,8 м), розриви між відрізками балок – 1 м на початку другого і третього відрізків балок і в кінці перешкоди – вертикальні драбини з трьома східцями; зруйнована драбина шириною 2 м (висота східців – 0,8 м, 1,2 м, 1,5 м і 1,8 м, відстань між ними 1,2 м; нахилена драбина довжиною 2,3 м з чотирма східцями; стінка висотою 1,1 м, шириною 2,6 м і товщиною 0,4 м з двома проломами (нижній – розміром 1х0,4 м, розташований на рівні землі, верхній розміром 0,5х0,6 м – на висоті 0,35 м від землі з прилягаючою до неї площиною 1х2,6 м); колодязь і хід сполучення (глибина колодязя – 1,5 м, площа перетину вгорі – 1х1 м, у задній стінці колодязя щілина розміром 1 х 0,5 м,

довжиною 8 м з одним згином); траншея глибиною 1,5 м; бігова доріжка шириною 2 м.

При підведенні підсумків вище місце займають рої з меншим часовим результатом проходження смуги перешкод.

Змагання «Рятівник» (Рятування потерпілого з сектору обстрілу)

Змагання проводяться після участі рою в навчально-тренувальних заняттях «Рятування потерпілого з сектору обстрілу», організованому фахівцями Центру військово-патріотичного виховання Херсонського міжшкільного навчально-виробничого комбінату відповідно до програми Гри. Надання першої медичної допомоги в умовах бойових дій (в секторі обстрілу)

Надання домедичної допомоги на полі бою є основною запорукою врятування життя пораненому. Аналіз причин загибелі солдатів під час ведення бойових дій вказує на те, що значну їх частину можна було б врятувати при своєчасному та якісному наданні домедичної допомоги. Близько 90 % смертей в бою відбуваються до того, як поранені дістануться медичної установи. Більшість з них несумісні із життям (обширна травма, обширна травма голови тощо). Проте деякі стани, такі як кровотеча з рани на руці або нозі, напружений пневмоторакс і проблеми з дихальними шляхами можна усунути на полі бою. Така допомога і становить різницю між смертю солдата на полі бою і його одужанням у медичній установі. За умови вживання належних заходів самодопомоги, взаємодопомоги і навичок бійця-рятувальника смерті на полі бою можна зменшити на 15–18 %.

Було підраховано, що з усіх потенційно можливих причин смерті, до 90 % з них можна уникнути простим застосуванням джгута при кровотечі з кінцівок, швидкого лікування напруженого пневмотораксу і створення прохідності дихальних шляхів.

Правила надання першої медичної допомоги в зоні вогневого контакту

Правило перше

У секторі обстрілу слід у максимально стислий час надати тільки той мінімальний обсяг допомоги, який дозволить пораненому дожити до закінчення бою або забезпечить його життєздатність під час транспортування в укриття.

Якщо на пошкоджену стегнову артерію протягом 2-х хвилин не накладений джгут, то поранений обов'язково загине від непоправної втрати крові.

Якщо на пошкоджені артерії плеча та передпліччя протягом 30-40 хвилин не накладений джгут, то поранений може загинути від непоправної втрати крові.

Якщо поранений у стані коми протягом 5-6 хвилин не буде повернутий на живіт, то він може загинути від западання язика і потрапляння блювотних мас у дихальні шляхи.

Правило друге

У секторі обстрілу слід у максимально стислий час надати тільки той мінімальний обсяг допомоги, який дозволить пораненому дожити до закінчення бою або забезпечить його життєздатність під час транспортування в укриття. У тимчасовому укритті час надання першої медичної допомоги для підготовки пораненого до транспортування на наступний етап евакуації не повинно перевищувати 4-х хвилин.

Тактика дій у секторі обстрілу, коли поранений не подає ознак життя
Якщо поранений не подає ознак життя: не кричить, не ворухиться і не реагує на навколишні подразники, то можна припустити тільки три варіанти його стану:

Перший варіант стану пораненого – клінічна смерть

Побачити ознаки клінічної смерті можна тільки в укритті. Нанести прекардіальний удар і проводити серцево-легеневу реанімацію, можна тільки після звільнення пораненого від бронежилета.

Дії: Повернути на живіт і залишити до закінчення бою або транспортувати в укриття в положенні «лежачи на животі».

Другий варіант стану пораненого – він живий

У пораненого немає свідомості, але є пульс на сонній артерії (кома). У положенні на спині він у будь-яку секунду може загинути: удавитися язиком або захлинутися блювотними масами. Пораненого в умовах бою може врятувати тільки поворот на живіт. Цей мінімальний обсяг допомоги можна виконати в секторі обстрілу

Дії: Повернути на живіт і залишити до закінчення бою або транспортувати в укриття в положенні «лежачи на животі».

Третій варіант стану пораненого – він мертвий

Будь-яка допомога втратила всякий сенс, але побачити ознаки біологічної смерті можна тільки в укритті.

Дії: Повернути на живіт і залишити до закінчення бою або транспортувати в укриття в положенні «лежачи на животі».

Пояснення: У секторі обстрілу не можна зняти шолом-маску, бронежилет, подивитися зіниці і промацати пульс на сонній артерії. Поворот на живіт і транспортування пораненого в положенні «лежачи на животі» дозволить зберегти життя в стані коми – найчастішої причини смерті на полі бою.

Чому поранені в стані коми, що лежать на спині, часто гинуть у перші хвилини після втрати свідомості

Розвиток коми обов'язково супроводжується блювотою, пригніченням ковтального і кашльового рефлексів. Поранений, що лежить на спині, обов'язково захлинеться блювотними масами. Багатовікове солдатське повір'я: «Якщо убитий воїн впав на спину, то він швидше за все убитий», – на жаль, часто відповідає дійсності.

Увага! Поранені в стані коми, що лежать на спині, часто гинуть протягом 5-10 хвилин.

Чому поранені в стані коми, що лежать на животі, частіше виживають на поле бою

У пораненого, лежачого на животі, відбувається мимовільне очищення дихальних шляхів. У цьому випадку солдатська прикмета, яка стверджує, що убитий воїн, що впав обличчям вниз, швидше за все живий – часто має практичне підтвердження.

Увага! Поранені в стані коми повинні чекати надання кваліфікованої медичної допомоги або транспортуватися з поля бою в положенні «лежачи на животі».

Правила повороту пораненого на живіт з наступним залишенням його на місці до закінчення бою

Правило перше

Завести руку пораненого за його голову.

Пояснення: У стані коми або клінічної смерті не можна виявити ознаки пошкодження шийного відділу хребта. Тому поворот на живіт слід здійснювати з обов'язковою підстраховкою шийного відділу хребта. Заведена за голову рука підстраховує шию і відіграє роль осі, яка значно прискорює і полегшує поворот пораненого на живіт.

Правило друге

Щільно притиснувшись до землі, захопити пораненого за далеке від себе плече і різко повернути його на живіт не піднімаючи свою голову і плечі вище голови пораненого.

Норматив: Час повороту пораненого на живіт не повинен перевищувати 5-ти секунд.

Залишити пораненого в положенні «лежачи на животі» і продовжити вирішення бойового завдання, якщо немає можливості транспортувати його в безпечне місце.

Пояснення: У пораненого в стані коми і, лежачого на животі, відбувається мимовільне очищення дихальних шляхів. За відсутності несумісних з життям ушкоджень, у нього є реальний шанс дожити до закінчення бою.

Правила повороту пораненого на живіт для транспортування в укриття

Правило перше

Завести руку пораненого за його голову і захопити його за далеке від себе плече.

Пояснення: У стані коми або клінічної смерті не можна виявити ознаки пошкодження шийного відділу хребта. Тому поворот на живіт слід здійснювати з обов'язковою підстраховкою шийного відділу хребта. Заведена за голову рука підстраховує шию і грає роль осі, що значно прискорює і полегшує поворот пораненого на живіт.

Правило друге

Захопити пораненого за далеке від себе плече, щільно притиснутися до його тулуба і ногою захопити його гомілку.

Пояснення: Захоплення за далеко від себе плече і захоплення гомілки своєю ногою дозволять максимально швидко і з мінімальними зусиллями перекотити пораненого на себе.

Правило третє

Захопити своєю ногою гомілку пораненого і різко повернутися з ним на спину.

Норматив: Час повороту пораненого на живіт у положенні лежачи для подальшого транспортування в укриття не повинно перевищувати 5-ти секунд. В секторі обстрілу домедичну допомогу надають у вигляді само чи взаємодопомоги у відповідності до тактичної обстановки, в подальшому поранений транспортується в укриття, де ризик контакту із ворогом зведений до мінімального, а рятувальник і поранений знаходяться в безпеці.

У М О В И проведення конкурсу «Рятівник»

До участі у конкурсі запрошуються команди школярів у кількості 6 чоловік (з них не менш 1 дівчини). Переможець визначається за найкращім часом проходження дистанції та найменшою сумою штрафних балів. Виконання вправ кожної командою буде починатись тільки за командою судді. За порушення правил безпеки під час конкурсу учасники будуть дискваліфіковані, а їх результати анульовані.

Склад дистанції наступний: **Поранений у касці та бронежилеті без свідомості у секторі обстрілу.**

1 Достатися пораненого у секторі обстрілу, зайняти оборону 2 спробувати встановити комунікацію з пораненим, 3 відібрати зброю, 4 накласти джгут на кінцівку пораненому(за вибором команди), 5 зафіксувати час, 6 транспортувати пораненого **з сектору обстрілу до прихованого простору у положенні лежачі**, транспортувати пораненого до **сектору укриття** **любим способом** 7 зняти каску та бронежилет 8 здійснити повний огляд пораненого, 9 накласти пов'язку на голову («вуздечкою»). Оцінюються: Висота силуету у секторі обстрілу: Під час виконання будь-якої маніпуляції в секторі обстрілу поранений і той, хто його рятує, перебувають у небезпеці, тому все необхідно робити максимально швидко з дотриманням правил особистої безпеки (**рятувальник не підіймається вище тіла пораненого, який лежить на землі**). правильність заняття оборони поряд з потерпілим, встановлення комунікації з пораненим, вилучення зброї у пораненого, фіксація часу та правильність накладання джгута на кінцівку, правильність транспортування пораненого до сектору укриття, правильність огляду пораненого у секторі укриття та надання йому допомоги.

Штрафи (у секундах) надаються за: Перевищення висоти силуету 5, неправильно занята оборона 5, не встановлення комунікації 5, не роззброєння пораненого 10, незафіксований час накладання джгута 15, неправильно накладена пов'язка на голову 5, невиконання вимог огляду пораненого -3 секунди за пункт.

Порядок повного огляду пораненого у зоні укриття:

(1) Промацайте верх голови, стежачи за тим, чи є відхилення, кров і слухаючи,

чи є крепітація.

(2) Промацайте боки голови, стежачи за тим, чи є відхилення, кров і слухаючи, чи є крепітація.

(3) Промацайте потилицю, стежачи за тим, чи є відхилення, кров і слухаючи, чи є крепітація, проте не піднімайте голову.

(4) Промацайте шийний відділ хребта, від основи черепа до початку грудних хребців, промацуючи кожен хребець на наявність відхилень від норми чи кровотечі.

(5) Загляньте у вуха, чи є там рідина – кров або спинномозкова рідина.

(6) Перевірте, чи є за вухами гематоми (внутрішня кровотеча, що збирається у цьому місці).

(7) Тепер візьміть рукою лоб і зафіксуйте голову для наступних чотирьох кроків.

(8) Фіксуєючи голову, відкрийте очі і перевірте, чи зіниці однакового розміру, круглі і реагують на світло.

(9) Тримаючи голову, візьміть ніс і порухайте його в боки, дивлячися, чи є відхилення.

(10) Тримаючи голову, натисніть ребром іншої долоні на верхню щелепу під носом, перевірте, чи є відхилення (пам'ятайте, що через відхилення, кістки рухатимуться дуже швидко, тож готуйтеся забрати руку).

(11) Тримаючи голову, візьміть нижню щелепу та порухайте її повільно в боки, стежачи, чи є відхилення.

(12) Потім ми перевіряємо шию на наявність зміщення трахеї або напухання яремних вен.

(13) Тепер складаєте руки чашечкою і заводите їх під плечі пацієнта, щоб перевірити, чи є там кров.

(14) Потім покладіть долоні на плечі і натисніть в напрямку ніг, стежачи за відхиленнями.

(15) Тепер покладіть долоні на плечі по боках і стисніть до центру, стежачи за відхиленнями.

(16) Тепер покладіть долоні на плечові суглоби і натисніть вниз, стежачи за відхиленнями.

*Тепер вам потрібно розвести руки, щоб мати кращий доступ до ребр.

(17) Тепер покладіть долоні на ребра під пахви і стисніть їх до середини, стежачи за відхиленнями.

(18) Тепер покладіть долоні на грудну клітку, пальці торкаються ключиць, натисніть вниз, стежачи за відхиленнями.

(19) Тепер покладіть руки на боки нижче пахв і стисніть ребра до середини, стежачи за відхиленнями.

(20) Тепер покладіть руки на передню частину грудної клітки під грудьми, натисніть вниз, стежте, чи є відхилення.

(21) Тепер покладіть руки на нижні ребра і стисніть їх до середини, стежачи, чи є відхилення.

(22) Потім покладіть одну долоню ребром в центр грудної клітки, на грудину і

натисніть вниз, перевіряючи, чи є відхилення.

(23) Тепер наمالюйте уявний хрест в центрі живота, промацайте кожен квадрат, склавши долоні одна на іншу, щоб створити рівномірний тиск. Усі чотири квадрати повинні бути однакові на дотик.

(24) Тепер переходите до тазового поясу. Знайдіть виступаючі місця на кістках тазу і натисніть спершу до середини, потім зверху вниз. **РОБІТЬ ЦЕ ДУЖЕ ПОВІЛЬНО!** Якщо кістки почнуть зміщатися, ви зразу ж це відчуєте і мусите негайно зупинити тиск!

(25) Далі промацайте по черзі руки і ноги, стежачи, чи є відхилення і кров.

Повний огляд, не дивлячись на його довгий опис, повинен проходити швидко і займати не більше хвилини.

Конкурс «Відун»

Конкурс проводиться у вигляді інтерактивної вікторини з військової історії за такими періодами: козацька доба, ХХ століття, історія сучасної української армії (1991-2018).

Запитання можуть стосуватися подій та персоналій, озброєння та військової техніки, військової символіки та нагород.

Питання готуються організаторами відповідно до програми предмету «Історія України» (7-9 класи). Крім того, передбачається пошук інформації в додаткових джерелах (Іван Крип'якевич «Історія українського війська» Львів 1992., Д. Яворницький «Історія запорозьких козаків»).

Переможець конкурсу визначається за найбільшою сумою балів, набраних роєм.

Змагання «Перетягування линви»

Склад команди – 5 осіб. Змагання проводяться за олімпійською системою. Сітка з розподілом команд затверджується за результатами роботи мандатної комісії (після з'ясування кінцевої кількості команд) та жеребкування.

Форма одягу – спортивна. Взуття – кросівки, кеди («шиповане» взуття – не допускається).

Розміщення учасників: линва знаходиться з правої сторони від учасників.

Жодний із учасників не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка.

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

Кожен учасник 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.

Кінцевий учасник називається «якірним». Линва має проходити вздовж тіла, діагонально через спину та через плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вгору).

Командам надається три спроби (до двох перемог). Між спробами

команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає команда, яка перетягне середній маркер лінву за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

Місця між командами розподіляються за кращим часом спарингу.

Змагання «Чумацький шлях»

Тактична гра на місцевості із елементами орієнтування: рух по заданому азимуту і відстані; рух в заданому напрямі по карті; орієнтування по маркірованому маршруту; рух по «легенді»; рух по лінії, позначеній на карті; визначення азимуту по карті. Обов'язкова наявність **компасу та годинника**.

Конкурс «У колі друзів»

Представлення творчо–мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій представляє театралізоване дійство відповідне до теми Українського козацтва, про життя і організацію свого рою.

У самодіяльну композицію повинні включатися різні жанри: козацький марш (можливо на власні вірші), українська народна пісня, танок, жарти, музичне оформлення (краще на народних інструментах), елементи бойової майстерності.

Виступ повинен тривати до 7 хв.

Критерії суддівства (бали): інформативність композиції (5); майстерність виконання, сценічна культура (5); колективний характер дійства (3); використання ройових атрибутів, пісень, танців тощо (4); наявність та відповідність костюмів (4); дотримання регламенту (1).

Конкурс «Таборування»

У конкурсі «Таборування» оцінюються: організоване чергування; чистота, доцільність розміщення, дотримання санітарно–гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди таборів проводяться систематично протягом усіх днів Гри окремо визначеними суддями.

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

Переможець визначається за найбільшою середньою сумою балів, набраних роєм протягом усього терміну проведення Гри.

КРИТЕРІЇ СУДДІВСТВА (БАЛИ):

- **постановка табору (30) - оцінюється один раз при постановці табору;**
- **чистота табору (5) - оцінюється щоденно;**
- **дотримання розпорядку дня (10) - оцінюється щоденно. При порушенні правил розпорядку дня, форми одягу, при виявленні фактів не нормативної поведінки (куріння, бійка, нецензурна лайка тощо) з команди знімаються бали;**
- **стан зберігання особистих та командних речей та посуду (5) - оцінюється щоденно;**
- **своєчасність видалення сміття у контейнери (5) - оцінюється щоденно.**

VII. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ ГРИ

7.1. Результат участі рою у загальнокомандному заліку визначається за сумою місць, набраних роєм під час виступу у всіх видах змагань та конкурсів.

7.2. У разі, якщо два або більше роїв наберуть однакову суму місць, перевага надається рою, що має більше призових місць.

VIII. НАГОРОДЖЕННЯ

8.1. Рої, які посіли призові місця у загальному заліку, нагороджуються грамотами та дипломами Управління освіти Херсонської міської ради.

8.2. Керівники та заступники керівників роїв, рої яких посіли призові місця у загальному заліку, нагороджуються грамотами та дипломами Управління освіти Херсонської міської ради.

8.3. Учасники роїв-переможців нагороджуються грамотами та дипломами Херсонського міжшкільного навчально-виробничого комбінату.

8.4. Рої, які посіли призові місця в окремих видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами та дипломами Херсонського міжшкільного навчально-виробничого комбінату.

8.5. Учасники роїв-переможців в окремих видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами та дипломами Херсонського міжшкільного навчально-виробничого комбінату.

УКЛАДАЧ: Третьяков О. Л., методист Херсонського міжшкільного навчально-виховного комбінату Херсонської міської ради

Додаток
до листа Міністерства освіти і науки України
від 17.02.2015 № 1/9-78

Примірний розподіл функцій адміністративно-педагогічних працівників закладу

Керівник навчального закладу розподіляє обов'язки педагогів з організації гри «Джура», забезпечує необхідні умови для її проведення згідно з нормативними документами з організації гри «Джура» та дотримання норм охорони праці та техніки безпеки.

Заступник директора навчального закладу з навчально-виховної роботи скеровує роботу з дотримання ідейних принципів козацької педагогіки в організації навчально-виховного процесу; вносить у порядок денний педагогічних рад, засідань методичних об'єднань розгляд питань козацької та народної педагогіки, контролює наявність матеріалів національно-патріотичного змісту в навчальних кабінетах, світлицях, музеї навчального закладу (за наявності такого) та їх використання в навчальному процесі. Організовує лекції, навчальні семінари тощо для педагогів, батьків, громадського активу. Залучає працівників Центрів туризму та краєзнавства учнівської молоді, Будинків дитячої творчості, шефів, спонсорів, батьків, громадські організації до проведення заходів у рамках гри «Джура».

Педагог-організатор закладу здійснює організаційні заходи гри «Джура» в позаурочний та канікулярний час; сприяє ефективній роботі з патріотичного виховання в гуртках, творчих об'єднаннях, секціях, клубах тощо; організовує заходи з пропаганди здорового способу життя та козацьких традицій серед дітей та учнівської молоді, педагогів, батьків, громадськості.

Відповідальний за проведення гри «Джура» (призначається наказом керівника навчального закладу за його згодою) за сприяння адміністрації, досвідчених педагогів та представників громадського активу складає план роботи щодо проведення заходів у рамках гри «Джура», пропонує завдання на навчальний рік та перспективу, проводить заняття з учителями-предметниками, класними керівниками, вихователями груп продовженого дня, а також з учнівським активом закладу з підготовки їх до проведення гри; готує проекти відповідних документів до департаментів, управлінь, відділів освіти; організує проведення операцій та масових заходів у рамках гри, туристські походи, краєзнавчі експедиції, екскурсії, змагання, вікторини, конференції, тематичні вечори; проводить інструктажі з техніки безпеки; веде облік роботи, здійснює безпосереднє керівництво проведенням фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель фізичної культури організовує фізичну підготовку та контроль фізичного стану учасників гри; забезпечує необхідним спорядженням та інвентарем заходи у рамках гри «Джура», організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель навчального предмету «Захист України» організовує стрийовий вишкіл, проводить заняття з вогневої підготовки (обладнання тирів та стрільби із різних видів зброї), організовує співпрацю з військовими частинами, підрозділами МВС, морського флоту, прикордонних військ тощо, проводить практичні заняття на їх базі; організовує та проводить польове таборування, навчає практичним навичкам застосування засобів індивідуального захисту, способів виживання у несприятливих умовах, роботи з топографічними матеріалами, знайомить вихованців з поняттям тактики ведення змагань, слідує за наявністю в навчальному закладі необхідного спорядження та інвентарю, його поповненням та зберіганням; організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри «Джура» у навчальному закладі.

Учитель (відповідно до спеціальності) впроваджує ідейні принципи козацької педагогіки в навчально-виховний процес, викладає предмет з урахуванням національно-патріотичних інтересів держави, є консультантом одного із напрямів роботи з організації та проведення гри «Джура»; бере участь у проведенні заходів, передбачених планом роботи з організації гри у навчальному закладі.

Класний керівник проводить роз'яснювальну, інформаційну, агітаційно-пропагандистську роботу і може (за його згодою) бути виховником чи керівником рою.

Бібліотекар навчального закладу комплектує у бібліотеці тематичний розділ (література та наочний матеріал) національно-патріотичного спрямування, методичних матеріалів; організовує тематичні виставки, зустрічі з письменниками, вченими-краєзнавцями, істориками, спортсменами, працівниками музеїв, активістами національно-патріотичних організацій та об'єднань, ветеранами тощо.

Медичний працівник здійснює медичний контроль за станом здоров'я учасників масових заходів, обслуговує масові заходи; проводить інструктажі відповідальних за санітарно-гігієнічну роботу, навчає надавати першу долікарську допомогу; комплектує медичні аптечки.

ПАСПОРТ

Рою _____
(назва рою)

1. Регіон _____
2. Район _____
3. Назва населеного пункту _____
4. Повна юридична назва навчального (або іншого) закладу, при якому організовано рій _____

5. Поштова
адреса _____

6. Контактні телефони _____
7. E-mail: _____
8. Сайт _____
9. Ройовий _____

(ім'я, прізвище)

10. Виховник _____
(П.І.Б., № мобільного тел., e-mail:, інші дані)

11. Склад рою

№ з/п	Прізвище, ім'я	Рік народження	ЗНЗ	Клас	Обов'язки (ройова посада)	Домашня адреса, e-mail, моб. телефон
1	2	3	4	5	6	7

Список склав _____ / _____ /

Дата заповнення паспорту _____ 20____ р.

Керівник закладу _____ / _____ /

М.П.

Додаток II

ЗАЯВКА

Від команди (назва рою) _____

На участь у конкурсі « _____ »

№ з/п	Прізвище, ім'я	Дата народження	Клас навчання	Стать	Відмітка про здоров'я

Керівник команди _____
(Прізвище, ім'я по батькові)

Директор навчального закладу / _____ / _____

М.П.



