

Департамент освіти, науки та молодіжної політики  
Івано-Франківської обласної державної адміністрації  
Івано-Франківський обласний державний центр туризму і краєзнавства  
учнівської молоді

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ  
щодо проведення II (обласного) етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри  
«Сокіл» («Джура»)**

Укладач: **Вороневич Д.П.**,  
методист Івано-Франківського обласного  
державного центру туризму і  
краєзнавства учнівської молоді

**Івано-Франківськ  
2017**

Серед виховних напрямів сьогодні найбільшої актуальності набуває національно-патріотичне виховання як основоположне, що відповідає нагальним вимогам та викликам сучасності, закладає підвалини для формування свідомих нинішніх і прийдешніх поколінь.

Методичні рекомендації містять матеріали щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, розкриття сутності, мети, завдань та принципів національно-патріотичного виховання. Обґрунтовуються умови проведення обласного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри Сокіл («Джура»), що мають на меті формування в учнів національної свідомості й самосвідомості, патріотичних почуттів.

Методичні рекомендації призначені для відповідальних в районах (містах) за проведення гри «Джура», керівників роїв, учасників обласного етапу, а також усіх, хто причетний до участі та проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри Сокіл («Джура»).

## 1. Загальні положення

Гра «Джура» є завершальним заходом запланованої виховної роботи на засадах традицій Українського козацтва та козацько-лицарської духовності, що проводилась у навчальному закладі. Гра «Джура» проводиться у формі 3 денного збору.

## 2. Керівництво грою «Джура»

2.1. Загальне керівництво, підготовку та проведення гри («Джура») здійснює департамент освіти, науки та молодіжної політики облдержадміністрації.

Безпосередня організація та проведення гри покладається на обласний державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді та обласний штаб та суддівську колегію гри.

## 3. Учасники гри «Сокіл» («Джура»)

3.1. До участі у грі допускається **одна** команда від району(міста).

3.2. У змаганнях беруть участь команди (далі – **рій**) з числа учнів загальноосвітніх навчальних закладів.

3.3. Кількісний склад рою – **8** дітей (**6** хлопців, **2** дівчини) та **2** керівники. У кожному рої визначається провідник – ройовий.

3.4. Керівники команди призначаються наказами керівників місцевих органів управління освітою, на яких покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників команди під час проведення змагань та в дорозі. Один представник – **виховник** команди, другий – **фахівець** з певного виду змагань, що включений до програми гри, який може залучатися до суддівства та роботи секретаріату гри «Джури».

#### **4. Документація та терміни її подання**

4.1. Письмові підтвердження про участь у грі «Сокіл» («Джура») надсилаються на адресу Івано-Франківського обласного державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді (76008, м.Івано-Франківськ, вул.Нечуя- Левицького, 19, тел./факс: 58-34-14, ел.адреса: if.oblprnz@gmail.com.) до 5 травня поточного року.

4.2 У день заїзду на місце проведення заходу подають до головного штабу такі документи:

- наказ про відрядження команди на участь у II етапі гри „Джура”;
- затверджений список команди, у якому зазначаються: № з/п, прізвища та імена учнів, рік народження, навчальний заклад, місце проживання (до списку включаються також керівники команд);
- заявку на участь у II етапі гри „Джура”, у якій зазначаються: № з/п, прізвища та імена учнів, рік народження;
- копії паспортів керівників та учнів від 16 років та свідоцтв про народження учнів до 16 років, завірені керівником навчального закладу, учнівські квитки;
- медичні книжки керівників команд;
- медичні довідки для учнів встановленого зразка.

#### **5. Умови прийому та розміщення команд**

5.1. Команди розміщуються в польових умовах. Місце встановлення наметів, облаштування біваку вказує комендант. Команди повинні мати все необхідне спорядження для організації ночівлі та приготування їжі в польових умовах.

#### **6. Підведення підсумків**

6.1. Місце команди визначається за сумою здобутих місць у різних видах змагань. Перемагає та команда, яка набрала у підсумку найменшу кількість балів, якщо рівний результат, то враховується кількість перших місць і т.д.

Команда, яка не взяла участі в одному з видів змагань, в підсумковому протоколі займає місце нижче тих команд, які взяли участь у всіх видах.

6.2. Апеляції щодо об'єктивності результатів розглядає апеляційна комісія в присутності суддів та виховника команди. Апеляція подається у письмовому вигляді за підписом керівника команди не пізніше, ніж за тридцять хвилин після закінчення виду змагань, а на загальний результат – не пізніше, ніж за дві години після закінчення змагань. Рішення апеляційної комісії є остаточним та оскарженню не підлягає.

#### **7. Нагородження переможців**

7.1. Команди, які посіли 1-3 місця, в загальному заліку нагороджуються грамотами департаменту освіти, науки та молодіжної політики облдержадміністрації.

7.2. Учасники команд-переможниць в окремих видах гри нагороджуються дипломами обласного державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді.

## 8. Фінансування

8.1. Витрати на відрядження суддівської колегії, проведення заходу та нагородження здійснюються за рахунок коштів обласного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді.

8.2. Витрати, пов'язані з відрядженням та участю команд в грі (проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування в дорозі, матеріально-технічне укомплектування команди та придбання необхідного спорядження, медичного страхування учасників на період змагань), здійснюються за рахунок коштів відповідних місцевих бюджетів.

## 9. Орієнтовний перелік видів змагань та конкурсів

Гра «Джура» є завершальним заходом запланованої виховної роботи на засадах традицій Українського козацтва та козацько-лицарської духовності, що проводилась у навчальному закладі. Гра «Джура» проводиться у формі 3-денного табірної збору.

До програми гри «Джура» включаються такі види змагань, конкурсів та вікторин, проведення яких можливо забезпечити суддівськими та інструкторськими кадрами, що обізнані з методикою суддівства окремих видів змагань та конкурсів і здатні забезпечити безпечні умови для кожного учасника змагань під час проведення заходу. Особливу увагу організаторів гри «Джура» звертаємо на створення безпечних умов.

9.1. **Конкурс «Ватра»**, художньо-мистецьке представлення рою, що включає інформацію про навчальний заклад, особливості місця проживання тощо. (Учасники представляють свій край, район, населений пункт його історію у пісенній та літературній творчості).

9.2. **Конкурс «Візитка рою»**: гімн, емблема, девіз, прапор, позивний (пароль), однострій тощо. (Перед подачею письмового підтвердження команди повинні виконати завдання: Придумати атрибутику команди (назва характеризує регіон команди, наприклад: *«Сваричівські оси»* тощо), **Відзнака** (емблема рою, нашивка на одязі, що підтверджує назву команди), **Ройове гасло-Позивний** (короткий вислів, що пояснює зміст герба), **Прапорець** встановленої форми із своїми барвами. **Типова форма** – однострій.

Завдання повинні відповідати ідейним принципам лицарства: «Служити Богові, Батьківщині, ближнім».

Конкурс «Ватра» є обов'язковим але не заліковим, команди які не беруть у ньому участь не можуть займати призові місця у комплексному заліку.

9.3 **Гра «Відун»** - інтелектуальні змагання з історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних сил України (Тестові завдання, за певний час). Учасники відповідають на питання з історії України та історії Збройних сил нашої держави.

9.4. Змагання на **туристичній смузі** перешкод зі спортивного та туристського орієнтування (туристсько-спортивна естафета).

1. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
2. Старт та фініш суміщені.

3. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першого рою.

4. Порядок старту визначається жеребкуванням.

5. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (за 12 год. до старту).

6. Склад рою 6 чол., із них не менше 1-ї дівчини.

7. Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.

8. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

9. Вид заліку – час та штрафи.

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

11. 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 напередодні.

Можливі перешкоди та 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 через коридор з обмеженою висотою (підлаз).

8. Рух на фініш гусячим кроком

9.5. Конкурс звітів під загальним гаслом «Добре діло» (виконання Доброго діла, проведення духовно-патріотичного заходу, етнографічного дійства на засадах лицарського служіння Батьківщині та ближньому). Виконання ройового Доброго діла із організацією, що реалізує благодійні проекти, кампанії із залученням волонтерів (*відновлення та дослідження пам'яток воїнів УПА та військовослужбовців, що загинули у Другій світовій війні, опіка над ветеранами та ін.*). .

Конкурс «Добре діло» є обов'язковим, але не заліковим, команди які не беруть у ньому участь не можуть займати призові місця у комплексному заліку.

9.6. Змагання з початкової військової підготовки (стрільба із пневматичної зброї). **Стрільба** виконується із положення **лежачи з упору**, відстань 10 метрів, мішень «П», кількість патронів 3 – пробних, 5 – залікових.

9.7 **Впоряд** (5-7 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 заздалегіть. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів 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, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів;

виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу виконується марш рою стройовим кроком з маршовою патріотичною піснею. Бажано використовувати козацьку тематику пісень. 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 рою: «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;

перешікування рою з однолави в дволаву та навпаки;

повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

крок на місці;

перешікування 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 – ЗБІРКА».

*(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: «СПОЧИНЬ!».

*(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 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 самотійно 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, 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!».

### **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 – 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 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 (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 – СПО-ЧИНЬ!».

*(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 (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).*

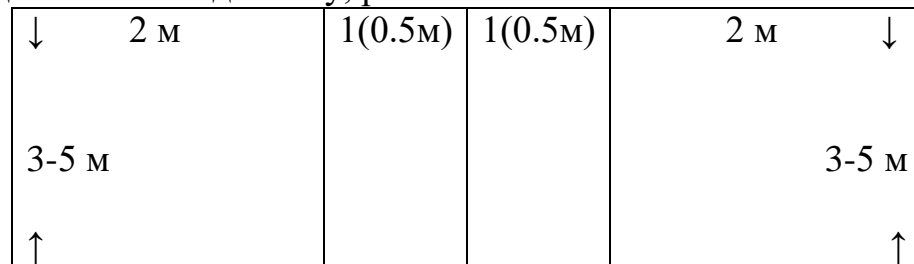
Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!».

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

**Творче завдання є обов'язковим але не заліковим, команди які не беруть у ньому участь не можуть займати призові місця у даному виді.**

9.8. Змагання з **фізичної** підготовки та вправності у виконанні вправ – боротьба «Лава на лаву». 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.

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

Склад рою – 6 осіб.

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

Змагання «Лава на лаву» показове і не залікове.

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

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

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

Рій 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 ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болю 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, гомілкоstopний суглоби, накладання джгута на стегно.

Кожну помилку суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

При однаковій кількості балів вище місце займає та команда яка набрала більше балів під час виконання практичного завдання.

**9.10. Силове змагання «Перетягування линви»** - у змаганнях беруть участь два рої по 4 чоловік у кожному. Додаткові умови можуть бути оголошені за 1 год. до початку змагань (наприклад: склад – 5 чоловік (4 – безпосередньо беруть участь у змаганні, один учасник рою (керівник) – запасний, що може замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

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 рою. 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.

Кожен рій 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 передпліччя.

Рій сам 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 рій тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) рої 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 – берці (високі черевики). 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 ввверх), 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 миттєвому 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») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій 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).

Рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

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

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

## **ВИСНОВКИ**

Виховання патріотизму сьогодні, як ніколи, актуально. І не тільки для системи освіти, а й для держави в цілому. Саме зараз ми повертаємося до споконвічних цінностей: утвердження первинності любові до Батьківщини і людей, духовності, моральності, бережного ставлення до природних скарбів і національних надбань нашого народу тощо.

З метою організації національно-патріотичного виховання учнівської молоді та підвищення його ефективності необхідно активно впроваджувати в закладах освіти Всеукраїнську дитячо-юнацьку, військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), яка буде сприяти піднесенню національної свідомості, збереженні національних цінностей та традицій, на основі козацько-лицарського виховання.

## **Навчально-методичні матеріали щодо організації та проведення гри «Сокіл» («Джура»)**

- Навчальна програма «Гурток козацько-лицарського гарту» для учнів 1-4 кл. (лист ІМЗО від 15.06.2017 № 21.1/12-Г-230)
- Навчальна програма гуртка «Сокіл-Джура» для учнів 10-11 класів (лист ІМЗО від 21.02.2017 № 21.1/12-Г-5).
- Система патріотичного виховання дітей і молоді «Джура» : методичні рекомендації по козацько-лицарському вихованню у навчальних закладах / упоряд. А.Грива. - К., 2011. - 114 с.
- Навчальна програма гуртка козацько-лицарського виховання «Джура» для учнів 5-9 класів (лист ІМЗО від 15.06.2017 № 21.1/12-Г-227) ;
- Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») : методичний посібник / кер. автор. кол. Г.А. Коломєць. - К., 2013 - 170 с.
- Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура»). Організація роботи в школі, районі (місті) : методичний посібник. - К., 2014. - 168 с.
- Козацько-лицарське виховання : збірник нормативно-правових актів і методичних матеріалів щодо впровадження гри «Сокіл» («Джура») / упоряд. А.Грива. - К., 2010. - 170 с.
- Бондарчук О.С. Навчальна програма гуртка козацько-лицарського виховання «Джура» / О.С. Бондарчук. - К, 2012. - 14 с.
- Таборовий правильник дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»). - К., 2012. - 48 с.
- Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») : навчально-методичний посібник / упоряд. С.П. Рудюк. - Ч.1. - К., 2008. - 14 с.
- Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») : навчально-методичний посібник / упоряд. С.П. Рудюк. - Ч.2. - К., 2008. - 22 с.
- Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») : навчально-методичний посібник / упоряд. С.П. Рудюк. - Ч.3. - К., 2008. - 14 с.
- Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») : навчально-методичний посібник / упоряд. С.П. Рудюк. - Ч.4. - К., 2008. - 26 с.
- Книжечка учасника гри «Джура» (Всеукраїнська школа джур козацьких, с. Осій, Закарпаття). - К., 2010. - 74 с.
- Січко С.М. Джура. Книга майбутнього захисника Вітчизни : навчальний посібник / С.М. Січко, В.В. Тимченко. - Миколаїв, 2009. - 104 с.
- Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура»). Підготовка рою до участі у фінальних етапах гри (районних, обласних, всеукраїнському) : методичні рекомендації. - К., 2016. - 53 с.

