

**Рада козацьких отаманів України
ГО «Молодіжний Клуб Джура»**



**Всеукраїнська дитячо-юнацька
військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура»)**

**Підготовка рою до участі у фінальних етапах гри
(районних, обласних, всеукраїнському)**

Методичні рекомендації

Київ 2016

Як підготувати шкільний рій до участі у Першому районному (міському) етапі гри «Джура»

Зміст рекомендацій

1. Кого включити до складу рою:
 - вік учасників;
 - початковий рівень знань і навиків;
 - знання прав і обов'язків учасника гри, Кодексу лицарської честі.
2. Ройові атрибути.
3. Конкурси (змагання) фінального етапу, умови та порядок їх виконання, суддівство. Підготовка рою до участі у конкурсах.
4. Основні елементи програми Першого районного етапу гри.
5. Особисте спорядження таборовика. Ройове та таборове спорядження.
6. Таборова Програма.
7. Термінологія, яка вживається у грі.
8. Нормативно-правові документи.
9. Список рекомендованої літератури.

1. Кого включити до складу рою:

УЧАСТЬ У ГРІ "ДЖУРА"

1. Учасником гри "ДЖУРА" може стати кожна дитина віком від 7 до 18 років, які люблять Україну, хоче добре знати її історію та культуру, яка поділяє світогляд Українського Козацтва.

Учасниками гри „Джура” є учнівська молодь загальноосвітніх, позашкільних, професійно-технічних навчальних закладів, об’єднана на добровільних засадах у рої, сотні, курені тощо.

2. Молоді люди віком старші 18 років можуть зберегти своє право на участь у грі за бажанням. Вони одержують звання "Козака-наставника" і беруть участь у виховній роботі з дітьми та молоддю.

3. Прийом до складу учасників гри "ДЖУРА" здійснює первинний осередок «рій» (клас) на загальному зібранні (Раді) за згодою батьків (для учнів) та після проходження виховного просвітницького курсу підготовки, де відбуваються знайомство з заповідями, правами та обов'язками учасника гри, набуття необхідних знань з історії України, літературно-пісенної творчості, про народних героїв тощо.

4. Припинення членства в грі "ДЖУРА" відбувається добровільно або за ухвалою Ради куреня (класу, загону) як стягнення за недостойні дії:

- не виконання обов'язків учасника гри;
- порушення кодексу лицарської честі;
- цілеспрямовану діяльність, направлену на розпалювання ворожнечі та розколу єдності рою;
- несумісну із званням джури діяльність, що завдала шкоди рою, школі.

5. Учасники гри „Джура” поділяються на козачат (молодші школярі віком 7-10 років), джур козацьких (школярі середніх класів віком 11-15 років), молодих козаків

(школярі старших класів віком 16-18 років). У грі „Джура” можуть брати участь особи старші 18 років у статусі „Козак-наставник”, які залучаються до виховної роботи з дітьми та молоддю.

6. За козацькою традицією кожен козак прагне мати побратима з однолітків. Посвячення в побратими відбувається за певним ритуалом і скріплюється козацькою незламною клятвою.

ВИХОВНИЙ ІДЕАЛ ГРИ "ДЖУРА"

Виховний ідеал гри – козак-лицар, свідомий, відповідальний та повновартісний громадянин-патріот, провідник у суспільстві.

Завданням гри «Джура» є формування козацько-лицарського типу сучасної молоді людини.

Козацько-лицарський тип людини – це шевченківський тип людини, який міцно укоренився в духовності і бутті українців. Домінантна ідея такої людини «Борітеся – поборете! Вам Бог помагає!» (Т.Шевченко). Така людина завжди прагне стати володарем становища, господарем землі, невпинно боротися до перемоги з лжетеоріями, ідеями, які послаблюють процеси національного відродження, державотворення. Така людина всіма шляхами і засобами в ідеологічній, духовній сфері та конкретними і щоденними справами наближає «апостолів правди і науки», національних законодавців «з новим і праведним законом» (Т.Шевченко). Козак – людина шевченківського типу відкидає «пристосування до чужої сили в Україні» (М.Шлемкевич) і утверджує себе як «господар домовитий по своїй хаті і по своїм полі» (І.Франко).

Лицарський тип людини – один із найвищих ідеалів українського народу, який утверджений в нашій національній свідомості і самосвідомості талантами, працею рук і зусиллям мозку Т.Шевченка і І.Франка, Лесі Українки, М.Гоголя, П.Куліша, Б.Грінченка і Б.Лепкого, Є.Маланюка, О.Ольжича і Олени Теліги, В.Симоненка і В.Стуса і Ліни Костенко та ін. Такий ідеал українця, громадянина нашої держави вчені і митці, політичні, державні і громадські діячі, психологи і педагоги, батьки мають наповнювати сучасним духовним змістом, конкретними державотворчими справами.

Сучасний козацько-лицарський спосіб життя враховує, що боротьба з площини «вогнем і мечем» все більшою мірою переходить у площину боротьби ідей – наукових, політичних, теорій, концепцій, духовних цінностей, інформаційних технологій та практичних справ, конкретної дії, поведінки. Козацько-лицарська духовність спрямовує практичну діяльність на підвищення добробуту українського народу, розвиток його культури, інших сфер життя, державотворення.

Виховний ідеал гри «Джура» виражається в ідейних засадах, зокрема в козацько-лицарському кодексі честі та в трьох рисах провідної верстви – мудрість, шляхетність, мужність.

Ідейні засади гри "ДЖУРА" виходять із лицарського покликання «Служіння Богові, Батьківщині, ближнім»:

Вірність Богові та Україні – мудрість;

Допомога ближнім (люби ближнього свого, як самого себе) – відвага або мужність;

Дотримання кодексу лицарської честі (козацького Звичаю) – Мудрість, Шляхетність, Відвага.

ВИМОГИ ДО УЧАСНИКІВ ГРИ "ДЖУРА"

1. Вимоги до козачат, джур козацьких і молодих козаків — це той обсяг знань, умінь і навичок, яким вони повинні оволодіти протягом часу перебування в даній якості.

2. Вимоги до козачат: козачата - це будь-які хлопчик чи дівчинка, які досягли 6-річного віку, люблять родину, шанують старших і хочуть багато дізнатися про історію рідного краю, неньки України, бажають рости дужими, сміливими, вправними, мріють про щасливу долю свого народу, прагнуть зробити вільною та квітучою рідну Україну, а для цього:

- повинні добре навчатися;
- знати символіку своєї держави - Прапор та Герб України, вміти шанувати їх;
- знати Гімн України та розуміти, чому називають себе українцями;
- знати, хто такі українські козаки, де жили, чим займалися, що таке дитячо-юнацьке козацьке товариство, членом якого вони є;
- знати, що таке козацький добрий вчинок;
- знати кодекси лицарської честі та лицарської звитяги;
- знати побут козаків, в чому саме можуть і повинні наслідувати козаків діти;
- знати кілька козацьких пісень, елементи гопака;
- знати, які сторінки з життя козаків пов'язані з місцевістю, де проживають діти;
- знати імена найвидатніших козаків і що з ними пов'язано в житті родини, населеного пункту, регіону;
- знати гасло козаків, звичай, обіцянку, пісню, привітання, хоругву, знак;
- старатися бути корисним для козацького товариства, допомагати батькам, старшим, кволим і знедоленим;
- дбати про загартування, чистоту і здоров'я свого тіла, виховувати здоровий дух;
- знати дату свого народження, своїх батьків, близьких родичів, свій родовід;
- вміти розповідати про Україну, про важливі історичні події на Україні та її славні імена;

Вимоги до джур козацьких:

Джури - друга, наступна ланка дитячої козацької військово-спортивної патріотичної гри "ДЖУРА", а тому й вимоги до них більш глибокі, а завдання - серйозніші:

- відмінно й добре навчатися, поглиблювати і розширювати обсяг знань, здобутих на першій віковій ступені учасників козацької гри "ДЖУРА";
- знати і вміти детально розповідати про український Прапор та Герб, знати і вміти виконувати (співати) Гімн України, гордитися тим, що ти українець і вміти довести, що козак - це гордість нації, свято берегти звання українського козака;
- якомога більше здобувати знань з історії Запорізьких козаків, вміти зосередитися і розібратися, якими найкращими рисами козаків повинен оволодіти джура козацький, вміти самотійно підготуватися до походу, організувати до нього товаришів;
- оволодіти спортивною майстерністю козаків, виховувати в собі волю, загартовувати організм, готувати себе до серйозних випробовувань;
- за рівнем 9 балів оволодіти вимогами умов розділу VI "Від козацьких забав до олімпійських вершин" Програми.

Вимоги до молодих козаків:

Молоді козаки - це дорослі хлопці, старшокласники і ті, що вже закінчили навчальний заклад середньої освіти. Це - уже бувалі, вправні люди. Вони багато знають, багато вміють. Для молодих козаків захист своєї рідної України - це найголовніший зміст їхнього життя, для чого:

вони добре знають історію Запорізької Січі та життя і побут козацтва в ній; знають історію, побут, культуру і традиції Гетьманського козацтва України;

добре не тільки знають, а й виконують вимоги (закони) лицарської честі та лицарської звитяги;

вміло орієнтуються в життєвій обстановці, володіють життєвою ситуацією, готові стати вірними захисниками інтересів українського народу;

вони на 12 балів оволоділи вимогами розділу VI "Від козацьких забав - до олімпійських вершин" та розділу VII "Відмінним навчанням, підготовкою до захисту Батьківщини продовжимо подвиг батьків" і склали Козацьку Присягу на вірність Україні

ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ ГРИ "ДЖУРА"

1. Учасник гри "ДЖУРА" має право:

- вирішального голосу при розгляді будь-яких питань гри "ДЖУРА";
- обирати і бути обраним до козацької старшини всіх рівнів гри;
- брати участь в усіх заходах, що стосуються гри;
- виносити на розгляд козацької громади будь-які питання гри "ДЖУРА";
- апелювати (звертатися з заявами, оскарженнями) до будь-якого вищого органу гри;
- одержувати будь-яку інформацію про діяльність свого осередку та його окремих осіб, вимагати звіту і в разі потреби дострокового переобрання старшини;
- бути відзначеним за взірцеве виконання обов'язків, успіхи в навчанні та праці.

2. Учасник гри "ДЖУРА" зобов'язаний:

- готувати себе до захисту вільної, соборної і демократичної України;
- вважати військову службу святим обов'язком і справою честі українського козака; визнавати це Положення і дотримуватися його вимог;
- брати активну участь у роботі свого козацького осередку;
- пройти певний курс підготовки з питань козацької науки;
- невтомно працювати над всебічним вдосконаленням себе як людини і козака;
- постійно бути зібраним і ініціативним, швидко і точно виконувати накази козацької старшини, мати охайний зовнішній вигляд, суворо дотримуватися дисципліни і правопорядку;
- свято дотримуватися кодексу лицарської честі;
- бути принциповим і вимогливим до себе та інших.

3. Молоді козаки допризовного віку згідно з чинним законодавством в установленому порядку стають на військовий облік у військовому комісаріаті, а потім як козаки призиваються або за контрактом ідуть на військову службу до підрозділів Збройних Сил, Прикордонних військ, Цивільної оборони, Внутрішніх військ та інших силових структур України.

КОДЕКС ЛИЦАРСЬКОЇ ЧЕСТІ КОЗАКА

Люби свою Батьківщину, материнську мову, неньку Україну.

Шануй віру і звичаї свого народу.

Май свою національну і людську гідність, будь готовим захищати слабших, турбуватися про молодших, зокрема дітей.

Виховуй шляхетне ставлення до дівчинки, жінки, матері, бабусі; оберігай їх людську честь і гідність.

Слухай накази отамана, поважай старших та поради наставників.

Будь вірним українській національній ідеї, принципам української національної моралі і духовності.

Відстоюй повну свободу і незалежність особистості, народу, держави.

Кріпи свій характер і волю, будь терплячим і дисциплінованим.

Будь хоробрим і відважним, мужнім і невтомним.

Понад усе цілуй козацьку честь.

Будь лицарем до супротивника, зневажай жорстоких і лихих.

Будь ревним охоронником рідної природи.

Бережи традиції Українського козацтва, охороняй пам'ятки історії і культури свого народу.

КОДЕКС ЛИЦАРСЬКОЇ ЧЕСТІ ДЛЯ КОЗАЧАТ

Шануй і маму і тата, завжди працею завзято,

Люби рідну країну, що зветься Україна,

Турбуйся про молодших, жіноцтво поважай,

Будь сильним, справедливим, скромним і правдивим

І рідну Батьківщину завжди захищай.

КОДЕКС ЛИЦАРСЬКОЇ ЗВИТЯГИ ДЛЯ КОЗАЧАТ

За волю, за віру, за честь України

Я буду невтомно стояти до загиноу,

Нехай небезпека чатує навколо,

Та друзів своїх я не зраджу ніколи.

А недруги наші нехай пам'ятають

У чеснім бою козаки не втікають.

Чи горе навколо, чи радість буяє,

Козак добрим людям завжди помагає.

2.Ройові атрибути

СИМВОЛІКА ГРИ

В основі символіки гри лежать ідейні засади. Використані три кольори – чорний, червоний і білий – традиційні для української вишивки. Тло червоне (малинове) – основний колір козацьких знамен. Білий козацький хрест – традиційна українська та загалом лицарська відзнака. Шабля і булава, звичаєві козацькі символи простого воїна та володаря – символи виховання добрих громадян та провідників суспільства. Голова козака – збірний образ воїна-лицаря-козака, ідеал, до якого слід стреміти молоді. Мудрість, шляхетність, відвага – три риси провідної верстви, виховання яких особливо потребує українська молодь.

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва, відзначка (емблема), ройовий клич-гасло (клич-девiз), ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми iз своїми барвами, типова форма-однострою.

Склад рою – 8 осіб (6 хлопців, 2 дівчини). У кожному рою визначається провідник – Ройовий. Керівники роїв призначаються наказом відповідного управління освіти і науки держадміністрації, на яких покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників рою. Один представник – виховник рою, другий – фахівець певного виду (представник козацької організації чи іншої патріотичної громадської організації), що включений до Програми гри, який може залучатися до суддівства та роботи секретаріату гри за рішенням Обласної суддівської колегії.

Назва. Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст.

Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історично-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки.

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Кожен рій (команда від школи) обирає собі ім'я визначного козацького, військового, державного, суспільно-політичного, культурного діяча всеукраїнського масштабу, чи свого краю. Члени рою мають його шанувати, брати собі за приклад, знати його кращі риси, здобутки, чим він прислужився Україні. Назва рою має звучати наприклад: Корсунський рій ім. Марка Жмайла.

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

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

Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів куреня, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний: напр. "Пугу-Пугу" – "Козаки з лугу" чи "Сонце сходить" – "буде день".

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

Ройове знамено (прапорець) – це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні у центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні без нашивок. Прапорець носитья прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані куренем. 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).

Однострій (типова форма) – має бути простий у виготовленні з елементами

козацької тематики та традиції. Основний елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

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

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

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

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

СПІВПРАЦЯ ОРГАНІЗАТОРІВ ГРИ З ПАТРІОТИЧНИМИ ГРОМАДСЬКИМИ ОРГАНІЗАЦІЯМИ

1. Представники козацьких і громадських організацій залучаються до роботи місцевих штабів (входять до їхнього складу).

2. Надають матеріали для розробки «Методичних рекомендацій щодо змісту та форм організації гри «Сокіл» («Джура»).

3. Проводять у навчальних закладах інформаційно-роз'яснювальну роботу щодо впровадження гри.

4. Надають допомогу у створенні в навчальних закладах осередків дитячих і молодіжних козацьких організацій.

5. Надають допомогу у формуванні в навчальному закладі структури гри.

6. Здійснюють шефство над навчальним закладом і надають шефську допомогу.

7. Допомагають місцевим штабам гри та навчальним закладам в організації та проведенні фінальних етапів (шкільного, районного, обласного, всеукраїнського).

8. Спільно з шкільними вихователями та вчителями проводять таборування школярів.

9. Спільно з шкільними вихователями та вчителями проводять туристичні та краєзнавчі походи школярів.

10. Надають допомогу в організації та беруть участь у екскурсійних поїздках школярів.

11. Проводять секційну роботу (козацьке бойове мистецтва, історичні та ін.) в навчальних закладах.

3. Конкурси (змагання) фінального етапу, умови та порядок їх виконання, суддівство. Підготовка рою до участі у конкурсах.

I. Впоряд (стройова підготовка).

II. Боротьба «Навхрест» (українська народна боротьба-гра на «дужання») або силова гра «Лави на лаву».

III. Смуга перешкод із використанням козацької легенди.

IV. «Рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги, елементи рятувальних робіт і тактичної медицини.

V. Стрільба: виконання стрільб з пневматичної або бойової зброї.

- VI. Гра «Пластун» - комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристичними елементами та використанням методик гри «Квест».
- VII. Рейд-похід (тренування з виживання).
- VIII. Теренова гра – класична тактично-командна гра із боротьбою за прапор та із використанням пов'язок-липучок на руки для системи «вбитий-живий».
- IX. Гра «Відун» - інтелектуальні змагання по історії українського війська, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що?», «Де?», «Коли?» та ін.
- X. Ватра «Слава Героям» – представлення від рою творчо-мистецького завдання.
- XI. Таборування - оцінка облаштування, побуту, чистоти табору рою.

Опис видів змагань

Військово-спортивні види:

I. Впоряд (стройова підготовка)

Змагання рекомендується проводити на території військової частини на стройовому плацу.

Для суддівства цього виду змагань до складу суддівської колегії включаються представники військових комісаріатів або військових частин.

Змагання проходять у вигляді демонстрації знань та вмінь. За основу варто брати Муштровий впоряд гри «Сокіл» («Джура»).

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

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

Бере участь весь рій, 8 чол. Всі накази подає ройовий.

Обов'язкове завдання це виконання прийомів у складі рою без зброї та зі зброєю.

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) по таких критеріях в обов'язковому та творчому завданнях: оцінка зовнішнього вигляду, одностроїв, зорганізованості та якості виконання впорядових наказів; Виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає рій, який в сумі має найбільший бал.

Порядок виконання

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

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

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

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наше гасло (джури проголошують гасло). Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність

команди: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

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

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». Ройовий може використовувати для збору рою свищик подавши ним один довгий сигнал.

(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 команди «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

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

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду:

«Рій, вліво на два кроки розім-КНИСЬ».

(За виконавчою 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 виконавчою 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 прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешиккування 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 прийому 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».

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

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

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Крок на місці

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

(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

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

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешиккування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

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

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

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

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

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

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

(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим маршем 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 шапки, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

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

Проходження з виконанням ладової пісні

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (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 повз судді ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

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

III. Боротьба «Навхрест» або силова гра «Лави на лаву»

Боротьба «Навхрест» - (українська народна боротьба-гра на «дужання»).

Боротьба навхрест спрямована на плекання спритності, сили, витривалості та відваги. Проводити її слід на спортивних матах, татамі, борцівських килимах, підготовленій піщаній м'якій поверхні тощо.

Розмір кола – діаметр - 4 м. Спортсмени у спортивних чи козацьких строях обіймають один одного, тримаючись руками за широкий пояс за плечима суперника, і таким чином намагаються перекинути його на спину. Хто більше разів це зробить (за 2 хв.) — той переможець. Поєдинок може закінчитись достроково, якщо супротивник відмовляється продовжувати боротьбу, за рішенням лікаря, за рішенням судді (дискваліфікація за порушення правил).

Беруть участь хлопці, 3 чол. Вагові категорії визначаються умовно: 1 – найлегша, 2 – середня, 3 – найважча. Учасники розподіляються відповідно до своєї ваги по цих категоріях (перед початком змагання у цьому виді проводяться сигнальні зважування). Різниця між учасниками у вазі не має перевищувати 10 кг. Відповідно командна зустріч відбувається за принципом: 1 з 1, 2 з 2 і т.д.

Перемагає рій, який здобуває більше індивідуальних перемог.

Змагання в цілому у цьому виді відбуваються за олімпійською системою. Сітка з розподілом команд затверджується після реєстрації із з'ясуванням кінцевої кількості та після проведення жеребкування.

Для оптимізації проведення цього виду бої між роями проводяться паралельно на 4 майданчиках.

Силова гра «Лави штовхач»

Одночасно у цій грі беруть участь два рої по шість джур. Гра відбувається на полі, яке розмічається трьома лініями: одна по середині, на якій два рої будуть сходитися в груповому поштовху і дві інші – лінії шиккування розмічаються на відстані 3 метри від серединної лінії.

Перед боєм проводиться обряд єднання: учасники стають в коло, руки кладуть на плечі, рухаються по колу і співають бойову козацьку пісню. Потім учасники стають в лави на лініях шиккування щільно притиснувшись один до одного, плече до плеча, взявши під лікті.

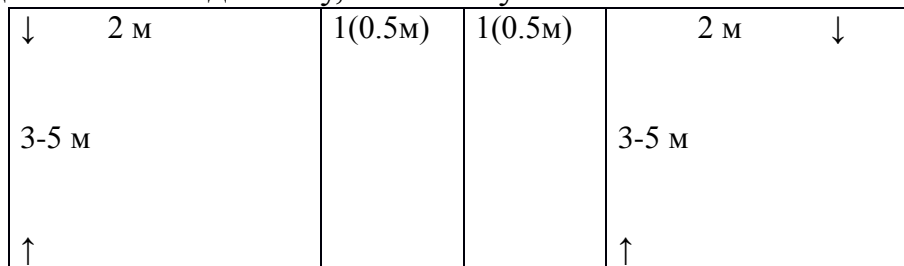
По команді – «Бій!» обидві лави бігом рухаються одна на одну і намагаються поштовхами витіснити лаву суперників за їхню лінію шиккування. Удари та боротьба заборонена. За порушення правил учасник вилучається зі змагань, за систематичне порушення (більше трьох разів) вилучена зі змагань може бути весь рій. Лави сходяться три рази.

Виграє та лави, яка більше разів витиснула іншу за лінію або якщо інша лави розпорошилася по майданчику. В разі коли лави завалилися, або розвернулися, лави переможець визначається на чий стороні більша частина, та лави і програє. За перемогу в одній сходці, лави отримує 1 бал. Після визначення переможця, обов'язково проводяться сходини «братання» між роями, що брали участь у цьому бою.

Звитяжні змагання «Лави на лаву»

Командне силове змагання «Лави на лаву» є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лави на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки.
Проводиться на майданчику, вказаному на схемі:



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

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

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

Склад команди – 6 осіб.

Керівники та виховники команд безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожна команда тактично будує лаву самостійно (однолава, дволава, «трикутник», «коло» тощо) і стає за 1 (0.5) м від середньої лінії. Руки учасників перехрестно 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 лави 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.

Лави на лаву сходяться у ривку.

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

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

Про порушення правил може сигналізувати будь-який суддя, зупинити боротьбу, роз'яснити суть порушення головному судді і команді, головний суддя приймає рішення.

Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка.

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

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

Для виявлення переможця командам надається три спроби.

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

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих визначаються переможець та призери.

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

Для учасників збору буде проведений майстер-клас із цього виду змагань

III. Смуга перешкод із використанням козацької легенди.

Умови проведення

1. Змагання проводяться на дистанції козацька командна смуга перешкод.
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Перепад висот до 100 м.
4. Етапи смуги розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
6. Старт та фініш суміщені.
7. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першої команди.
8. Порядок старту визначається жеребкуванням.
9. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (за 12 год. до старту).
10. Склад команди 6 чол., із них не менше 2-х дівчат. 7-й представник команди є «бігунком», несе командну картку, слідкує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії команди.
11. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.
12. Команда долає етапи за порядком, визначеним СК.
13. Вид заліку – час та штрафи.
14. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.)
14. Вище місце займають рій 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 вбрід.
7. Рух по–пластунські через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
8. Рух на фініш гусячим кроком
9. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання – «Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука, визволення полоненого тощо).

IV. «Рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги, елементи рятувальних робіт і тактичної медицини.

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

Кількість учасників – 8 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Рій витягує картку та одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

критичні кровотечі;

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

правила надання першої допомоги при пораненнях.

2. Практичний тур (можливі завдання):

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

правила надання допомоги при інфаркті;

виклик швидкої допомоги.

Кожну помилку суддя вказує команді та про (штраф) сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого вбхід через річку на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

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

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

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

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

Рій, що набрав прохідну кількість балів у змаганні «рятівник» допускається до участі у конкурсі «стрільба».

V. Стрільба: виконання стрільб з пневматичної або бойової зброї.

До участі у конкурсі «стрільба» допускаються лише ті рої, які набрали прохідну кількість балів у змаганні «рятівник».

Стрільба по мішені №6 або №8 (джерело <http://www.shooting-ua.com/target.htm>) для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стрільби – 6.

Пострілів – 8 (3–прістрілочні, 5–залікових)

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З),

Положення – лежачи з упору.

Для суддівства цього виду змагань до складу суддівської колегії включаються представники ТСОУ, військових комісаріатів або військових частин.

Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості точних попадань та відповідно набраних балів.

Перемагає рій, що набрав найбільшу кількість балів.

Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.

ПРИМІТКА:

Додатковим конкурсом є виконання вправи учбових стрільб з автомата АК-74, яка проводиться на стрільбищі військової частини згідно встановлених правил для допризовної молоді.

Цей додатковий конкурс проводиться в рамках відвідування учасниками гри військової частини для ознайомлення їх з умовами розміщення військовослужбовців, показу військової техніки та виконання вправи учбових стрільб з автомата АК-74.

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

Гру рекомендується проводити на території населеного пункту або на території, що має багато історичних пам'яток.

Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань включаються представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри.

Гра може проводитися як рейд-змагання.

Роям видають: завдання (легенда рейду-змагань з зазначенням кількості балів встановлених для кожної історичної пам'ятки), фото історичних пам'яток і карту місцевості де відбуватиметься гра з позначеннями історичних пам'яток.

Учасники рою самостійно визначають свій маршрут руху за яким вони у відведений їм час відвідують всі історичні пам'ятки (чи лише їх частину), фотографуються на їх фоні і тим самим отримують на фініші відповідні бали встановлені для тої чи іншої пам'ятки. Перемагає рій, що у відведений час набрав найбільшу кількість балів.

VII. Рейд-похід (тренування з виживання). Організація рейд-походу здійснюється згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 02.10.2014 № 1124 «Про затвердження нормативно-правових актів, які регламентують порядок організації туристсько-краєзнавчої роботи» та за правилами військової підготовки малих груп у складі від 8 до 40 чол. Маршрут рейд-походу планується по визначних історичних місцях.

Під час рейд-походу проводиться навчання і тренування учасників з питань: користування картою, визначення свого місця на карті, рух за азимутом вдень та вночі, визначення відстані на місцевості, нанесення визначеного об'єкта на карту, практичні дії на марші та в дозорі, маскування (підручні засоби маскування, світлове та звукове маскування), організація привалу та ночівлі, переміщення вночі, безшумна ходьба, ведення розвідки та ін.

Перед початком рейд-походу всі учасники розбиваються на загони по 40 чол. (по 5 роїв). Із складу ройових обирається отаман загону. Кожному загону вказується його маршрут руху та час. Під час руху рої тримають дистанцію для забезпечення

прямого бачення між собою: на відкритих ділянках лісу 30-40 м, по рідколіссі – 20 м, по лісу – 10-15 м. Перед направляючим роєм на двократній відстані прямого бачення рухається розвідгрупа у складі 2-3 чол. для виявлення засад противника. Розвідгрупа забезпечується засобами радіозв'язку з отаманом загону.

Під час рейд-походу оцінюється особисте та ройове спорядження.

VIII. Теренова гра – класична тактично-командна гра із боротьбою за прапор та із використанням пов'язок-липушок на руки для системи «вбитий-живий».

Гру рекомендується проводити на пересіченій місцевості. Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань включаються представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри.

Типовий опис гри. Основне завдання: захопити прапор супротивника і утримати в своєму таборі до кінця гри. Здобути якомога більше пов'язок супротивника.

Тривалість 3 години.

Етапи гри:

Рої отримують карту-схему терену гри. На ній вказано точку на місцевості, де захований таємний грипс із кодовим гаслом його сотні. Рій має знайти його, використовуючи підказки, вказані в грипсі, прибути до точки збору його сотні, зголоситись до сотника, щоб записатись добровольцем в його загін. Кодове гасло – ключ до знаходження своєї сотні. Його не можна нікому казати окрім командира загону. Час на виконання – 1 год. Після закінчення терміну заборонено приймати запізнілі рої в склад свого загону, оскільки це можуть бути «ворожі» рої.

Після збору своїх роїв, сотник об'єднує їх у більші відділи – чоти, розподіляє завдання – відділ розвідки, відділ штурму ворожого табору, відділ оборони власного прапору, відділ засідок. Завдання «розвідки» – виявити ворожий табір, визначити найкращі шляхи підходу та нападу. Завдання «штурму», спланувати захоплення прапору супротивника та доставити в свій табір. Завдання «оборони» – виставити охорону підступів свого табору, щоб виявити вчасно ворожу розвідку та напад. Завдання «засідки» діяти на терені для відвернення уваги відділів супротивника, перехоплення прапору в разі його захоплення ворожим відділом. Час на «бойові» дії – 2 год. Дві сотні діють одночасно і пробують якнайкраще виконати завдання.

Розподіл обов'язків:

Суддя Теренової гри та секретар – визначені особи, які звітують про результат цього етапу в Головну суддівську колегію.

Спостерігачі – залучені особи з числа дорослих представників команд. Кількість – до 10 чол. Їхній колір – білий.

Сотники – командири сотні, які визначені ГСК. Їхні обов'язки – організувати сотню до бойових дій, розподілити обов'язки між командирами. Учасності в бойових діях безпосередньо не беруть. Але можуть радити, підказувати командирам відділів. Здійснюють загальне керівництво сотнею, але максимально передають права та можливість ініціативи командирам відділів, тобто учасникам. Колір пов'язки – червоний.

Командири відділів розвідки, штурму, оборони, засідки – особи, які зголосились взяти на себе ці обов'язки, ройові. Замість себе в своєму рої призначають заступника. Вони мають по три пов'язки – на дві руки, та на ліву ногу.

Командири роїв – діючі, або визначені заступники. Мають по 2 пов'язки – на ліву руку та праву ногу.

Рядові учасники – мають по 1 пов'язці на ліву руку.

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 чіплення: рука - приблизно посередині між плечем і ліктем, нога – по середині гомілки.

Колір команд – жовтий і синій.

Спосіб здобуття пов'язки: зірвати з руки чи ноги противника. Можна застосовувати елементи боротьби, але без нанесення ударів, больових чи удушливих прийомів, дій, що можуть загрожувати травмуванням (падіння на камінь чи пенюк тощо).

Після втрати своєї пов'язки внаслідок боротьби учасник підносить ліву руку і виходить з епіцентру подій. Іде до точки збору учасників, що вибули з гри. Вона вказується наперед на карті-схемі. Йому не можна підказувати «живим» учасникам, переховувати прапор чи якимось в інший спосіб «грати».

Вона має так розташовуватись, щоб її можна було легко знайти за орієнтирами.

Оцінювання перемоги:

Якість організації структури сотні та виконання «бойових» завдань по захопленні «ворожого» прапора 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 вразі, якщо це 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 подаються команді-учасниці на початку змагань.

Оцінка рою за участь в «тереновій гри» на входить в загальний залік змагань, а здійснюється окремо. Відповідно окремо нагороджується переможець теренової гри на закритті змагань.

ІХ. Гра «Відун» - інтелектуальні змагання по історії українського війська, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що?», «Де?», «Коли?» та ін.

Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань включаються представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри.

Правила проведення гри подаються команді-учаснику на початку змагань.

Участь беруть 8 осіб з рою.

X. Ватра «Слава Героям» – представлення від рою творчо-мистецького завдання.

Участь беруть 8 осіб з рою.

Тематика – козацтво, УСС, УНР, УПА, сучасна українська армія та все, що пов'язане з роєм. Тривалість виконання завдання – 5-7 хв.

Визначаються три кращі рої.

Критерії оцінювання: втілення легенди, художній рівень, костюми. Сума балів – від 1 до 10 по кожному пункту.

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

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

Командам виставляються штрафні бали:

чистота табору (до 2-х балів);

постановка табору (до 3-х балів);

дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);

стан та наявність предметів особистої гігієни (до 5-ти балів);

стан зберігання особистих речей та посуду (до 5-ти балів);

наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);

гігієна зберігання харчових продуктів (до 5-ти балів);

наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);

фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

4. Основні елементи програми Першого районного етапу гри.

1. Таборування – 3-5 днів;

2. Урочисте відкриття етапу (парад роїв, шикування у знаковому місці, міні-концерт, виступи керівників району, спонсорів, батьків, вчителів);

3. Самоврядування (призначення 6 членів таборової старшини: отаман, осавул, бунчужний, хорунжий, обозний, писар);

4. Ранкові збірки (щоденно перед сніданком) та вечірні збірки (щоденно перед вечерею). Вечірній наказ по табору (оголошення гасла на добу, призначення чергових роїв на добу та хорунжих із роїв під прапори);

5. Вишколи в ході таборування (у перші дні по напрямках: державницький, військово-спортивний, турисько-краєзнавчий, етнічно-мистецький);

6. Вечірня щоденна програма біля ватри (народні пісні, етнодискотека, зустрічі з ветеранами АТО, громадськими активістами, істориками та ін.);
7. Організація несення нічної козацької варти в таборі (нічні варти в кожному таборі рою, стійкі і патрулі по табору силами чергових роїв, нічні тренування варти);
8. Рейд-похід по історичних місцях району – 1 день;
9. Екскурсійна програма – 1 день;
10. Військово-польові збори – 2 дні;
11. Змагання (в останні дні – 10 видів) – 2 дні;
12. Теренова гра (у формі комплексної тактичної підготовки на місцевості у передостанній день – перша половина дня);
13. Етнодискотека біля ватри (у передостанній день – вечірній час);
14. Урочисте закриття етапу (парад роїв, шикування, нагородження роїв-переможців).

5. ОСОБИСТЕ СПОРЯДЖЕННЯ ТАБОРОВИКА

- наплічник великий «основний»,
- наплічник малий «штурмовий»,
- спальник з вкладником,
- килимок («пінка») або надувний матрац,
- товста пластикова плівка (приблизно 2х3 метри),
- водозахисна довга куртка або плащ-намет з капюшоном,
- головний убір (панاما, бейсболка, берет або шапочка (по погоді),
- теплий светр (неколючий),
- основне взуття (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними,
- легке взуття (кросівки),
- легкі сланці,
- встановлений козацький однострій,
- зміна нижньої білизни і футболка, на кожний день або 3-4 комплекти білизни з умовою їх прання в таборі,
- шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання,
- одяг для сну,
- купальний костюм,
- робочий одяг (або армійські зразки польового однострою),
- фляжка,
- казанок солдатський,
- КЛМН (Кружка-Ложка, Миска-Ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах,
- засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички),
- особиста аптечка (пластирі, «зеленка» або йод, бинти в пластмасовій коробочці),
- ремонтний набір (нитки, голки, гудзики, шнурки в упаковці).

Додатково можна взяти:

- блокнот з ручкою, олівець, ластик,
- компас,
- 2-метровий реп-шнур з карабіном,
- ліхтарик із запасом батарейок живлення,
- гроші і документи,
- годинник,

- фотоапарат,
- музичний інструмент.

ПОХІДНИЙ НАПЛІЧНИК

Наплічник (рюкзак, речовий мішок, ранець) – річ необхідна кожному козакові. По можливості джури повинні мати власні наплічники, а не брати «напрокат» у друзів і знайомих. Добре мати джурам, молодикам і козакам станкові рюкзаки або рюкзаки з внутрішньою рамою – «анатомічні». Такий рюкзак легко регулюється в залежності від параметрів тіла. Особлива конструкція дозволяє переносити великі вантажі без підсиленого навантаження на плечовий пояс.

Металевий або пластиковий станок дозволяє виправити поставу у сутулих вихованців. За рахунок спеціального клапана можна збільшити об'єм рюкзака майже вдвічі. Система ременів-затяжок дозволяє швидко надійно спакувати вантаж. «на всякий випадок» рекомендується перед укладкою вкласти в порожній рюкзак або речовий мішок великий (по об'єму рюкзака товстий пластиковий мішок. Так можна зберегти сухими речі і харчі в дощ і навіть після падіння у воду.

Було б добре кожному вихованцю мати ще один речовий мішок (солдатський) – як допоміжний – «штурмовий». В «штурмовому» рюкзаку дуже зручно зберігати дрібні речі – аптечку, документи, секундомір, фотоапарат і невеликий запас харчів. Він просто необхідний під час проведення тренувань і змагань, коли основний зберігається в базовому таборі. Одночасно з великим рюкзаком його можна носити спереду – на грудях, або позаду зверху великого.

Обов'язкові вимоги до сучасного рюкзака:

- є система регулювання по висоті, яка дозволяє підігнати рюкзак по зросту людини,
- поясний ремінь обладнаний спеціальним замком-«самоскидом», який дозволяє швидко розстібнути кріплення,
- є висувний внутрішній клапан-рукав, що дозволяє збільшити об'єм рюкзака на 20-30%,
- верхній клапан виконаний із застібками і має додаткові паски зверху – для кріплення легкого вантажу (килимка «пінки», запасної куртки),
- ремінець, що з'єднує лямки рюкзака на грудях, обладнаний замком-«самоскидом».
- є клапан на «блискавці» внизу рюкзака, який дозволяє дістати річ, не розбираючи увесь рюкзак.

Купуючи рюкзак, обов'язково перевіряйте усі шви і кріплення. Якщо необхідно, прошийте ще раз капроною або кевларовою ниткою. Оптимальні розміри

«основного» рюкзака:

- 40-60 літрів для дітей,
- 85-100 літрів для дорослих (з функцією регулювання об'єму),

«штурмового» рюкзака:

- 10-15 літрів для дітей,
- 15-25 літрів для дорослих.

Загальна вага рюкзака для дітей не повинна перебільшувати 30% їх власної ваги.

Рюкзак, як і все інше спорядження та амуніція козака (навіть футболки) мають бути промарковані – на спорядженні має бути пластиковий або ламінований картонний ярлик з іменем та адресою вихованця.

В таборі рюкзаки вихованців зберігаються в жилих наметах або в окремому наметі для спорядження – промарковані і підписані.

Пам'ятайте, що від укладки наплічника залежить робота здатність і здоров'я вихованців.

СПАЛЬНИЙ МІШОК

Відносно невисока вартість козацьких поїздок і таборів пояснюється невибагливістю джур в побуті. Маючи добрий спальник можна зекономити на постільній білизні в поїзді, з комфортом розташуватися в залі очікування вокзалу, не кажучи вже про життя в лісі, полі і степу, де на час табору спальник і намет стають житлом козаків.

Який спальник добрий? Легкий, теплий, невеликий габаритами, з добрим зовнішнім покриттям, всередині з льону або бавовни. Не треба шукати пухові спальники – вони добрі для зимових походів і незручні для літніх.

Умовно спальники можна поділити на два види:

- «ковдра» - з «блискавкою», який розкривається повністю, що перетворює спальник на ковдру,

- «монастир» - спальник з капюшоном, який розстібається до грудей або до живота.

Обидва можуть бути рекомендовані для використання джурами два спальника «ковдри» легко зшиваються в один великий «конверт», в якому можуть чудово ночувати 3-4 вихованця.

Рекомендовано мати льняний або бавовняний вкладиш – простираadlo: це більш гігієнічно і зручніше, ніж прати увесь спальник. Варто нагадати молодим вихованцям, що в спальнику сплять в окремому спортивному одязі, а не «польовій роботі». Щоденно після ранкової руханки спальник вивертають і провітрюють. В спальниках не сплять на голій підлозі чи землі – обов'язково під них підстилається спеціальний килимок.

«Вижимаючи» з спальника повітря, можна зменшити його до малого розміру і вкласти в міцний чохол – компресійний мішок. Чохли мають спеціальні ремінці для зменшення об'єму упакованого спальника і кріплення до наплічника в необхідних місцях.

КИЛИМОК (ізобат – каримат – пінка)

Це все назви однієї речі – туристичного килимка, який спочатку робили з пінополіуретану (звідси й «пінка»). Сучасні килимки мають піддув (що ходить на матрац) і покриті фольгою ним пластиком, який покращує теплозахисті якості килимка. Покладений на мокру землю або на сніг, килимок не дає замерзнути за рахунок великої кількості мікропор з повітрям.

Килимок може використовуватися і в рятивних роботах на воді для утримання на плаву; для транспортування потерпілих на саморобних ношах з жердин з продітими крізь рукава куртки.

Зазвичай килимок згортають в рулон, стягують ремінцями і прив'язують до наплічника. Інший варіант – установка килимка «стаканом» всередину рюкзака, речі потім пакують всередину цього «стакана».

В комплекті бажано мати пластикову плівку 2х3 м, щоб стелити під себе або накриватися, робити матрац, накривати сіно або гілки, роблячи тимчасове укриття.

Рекомендується мати «сидушку» - кусок поліуретанового килимка з пробитими по краям люверсами і одітою в них гумовою стрічкою. Так можна сідати на землю

під час теоретичних занять, відпочиваючи біля багаття на землі чи на колоді дерева, не боячись загнати собі скалку в сідницю.

В якості окремого «патенту» під час майстерностей в таборі, варто навчитися робити килимки – циновки з очерету або комишу за допомогою простішого ткацького станка.

ПОЛЬОВИЙ (РОБОЧИЙ) ОДЯГ

Зрозуміло, що виконувати повсякденну роботу в таборі в козацькому одязі означає забруднити а то й порвати її в перший же день. Тому рекомендується мати робочі костюми на зразок польової армійської форми різних зразків.

Для інструкторів і старшин, які проводять практичні заняття, рекомендовано «розгрузку» - виживальний жилет: міцна безрукава куртка з великою кількістю кишень. Тут можна зберігати екстремальний НЗ – рибацькі снасті, пилку-струну, сірники, сіль, радіостанцію, документи. Він зручний тим, що його можна вдягати і зверху теплої куртки.

Головний убір

В сонячну погоду це парасолька від сонячного проміння, в дощову – зонтик на голові. Найкраще до цього підходять армійська панاما, яку видавали військам в південних районах Радянського Союзу, а потім в Афганістані. Є панами більш менші і м'які. Можна носити і бейсболи, різноманітні кепі. Головне, щоб не були вони з рекламою тютюнових чи алкогольних виробів.

Шорти

В літньому таборі шорти – розповсюджений одяг. Інша справа, коли вихованці ідуть в похід чагарниками – тут шорти заборонені. Є небезпека бути атакованим зміями, обпектися рослинами, порізатися травою або гілками. Саме тут у джур має бути цупка роба – робоча спецівка, як захистить його тіло.

Пояс (ремінь, пасок).

Пояс в таборі – не тільки місце кріплення ножа, ліхтарика, фляги, особистої аптечки. Це й додаткові 80-100 см рятувального тросу або матеріалу для джгута зупинення крові або накладання шини, зв'язування «противника», спорудження носилок. Ця річ завжди «під рукою» (в буквальному сенсі). Добре привчати до носіння поясів усіх вихованців.

Взуття

Воно має бути міцним, зручним, чистим. В походах і таборах вихованці використовують спортивне взуття (кросівки), восени і весною – туристичні або армійські черевики. Шнурки мають бути без «бахроми» і не рвані. В поході все робиться швидко і надійно. В похідних умовах рекомендовано носити товсті шкарпетки навіть літом, бо вовна сприяє теплообміну і ноги не натираються так швидко. На урочистостях з парадною формою носять однотонні черевики або темні кросівки. В таборі необхідні легкі «сланці» для походів в туалет, на пляж, для відпочинку ніг після занять і робіт.

Теплий одяг

Проблеми з теплим одягом в таборі виявляються в перший день прохолодний вечір, або після дощу. Виявляється, що новий светр має колючий комір і подразнює шию... Або теплий жилет став вбирати в себе всю росу навколо намету. Все це

говорить про те, що поняття «теплі речі» досить широке. Слід брати лише перевірені взимку, ношені теплі речі.

Практичні військові светри, з чистої вовни (шерсті) або напівшерстяні. Такі светри підсилені додатково на плечах і ліктях, мають нагрудні і нарукавні кишені. Продаються вони у військових крамницях.

РОЙОВЕ І ТАБОРОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ

- ройові, чотові, сотенні, курінні прапори і Кошове знамено, національний прапор,
- намети, кухонний тент,
- додаткові тенти і плівки для туалетів,
- саперна лопатка, сокири, пилка,
- ремонтний набір: клей, дрiт, плоскогубці, молоток, цвяхи, вивертка, шурупи, шило,
- точило, брусок,
- казани різні,
- сковорода,
- половники (черпаки),
- гачки і тросики (ланцюги) для багаття,
- рукавиці-прихватки,
- запас сірників,
- пластикові мішки для сміття,
- пластикові відра,
- стрічку-«вовчатник» для огороження табору,
- запас реп шнура 5 мм, 8 мм,
- мотузки технічні: 2-3 бухти по 20-30 м.

Намети

Вибір наметів залежить від фінансових можливостей. Сучасні намети дорогі, але окупають себе надійністю, збереженням здоров'ям і комфортом.

Бажано, щоб намети в кожного підрозділу були однотипними і навіть одного кольору – з міркувань контролю за майном, безпеки, краси (презентабельності) і простотою обміну запчастинами.

Зручність шатрового (каркасного) намету в тім, що після зборки його можна перенести на інше місце не розбираючи, а лише витягнувши кілки.

Увага! Всі встановлені намети мають бути окопані рівчачками для стоку води. Не слід чекати дощу для цього – вбережете майно, намет і себе сухими.

При наявності армійського намету без дна, рекомендовано розміщувати там підрозділ найменшої вікової категорії або штаб і склад. Можна використовувати як клас в дощову погоду. Підлога в таких наметах присипається травою (щоб не здiмати пил), намет також окопується рівчачками.

Увага! В наметах категорично забороняється користуватися відкритим вогнем. Користуються лише електричними ліхтариками.

Тент

Це обов'язковий елемент таборового спорядження кожного підрозділу. Найбільш зручні тенти – 2х3 і 4х6 м. матеріал тарпалін легкий і не пропускає воду. Тент прослужить один сезон, але коштує він досить дешево.

В багатьох таборах використовують парашут в якості тенту над ідальнею або штабом.

ТАБОРОВИЙ ПРАВИЛЬНИК

ТАБІР

Табір – один з найуспішніших засобів національного виховання, якщо програма та її проведення на відповідній висоті. Це можливість ізолювати юнацтво від впливу міста і дати йому наскрізь українську атмосферу. Таборування з усіма його чарами, ми знаємо з досвіду, наче тепло для воску, дає змогу виховнику формувати молодь до бажаних виховних цілей.

ІДЕОЛОГІЯ

Контрольними заходами, що дозволяють оцінити якісну підготовку школярів за програмою Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура") є фінальні етапи – шкільні, районні, обласні та всеукраїнський, що проводяться щорічно протягом поточного навчального року.

Шкільні та районні етапи гри, як правило, проводяться у травні, обласні – у травні-червні, а всеукраїнський – у липні-серпні. За результатами шкільного, районного та обласного етапів гри визначаються кращі рої відповідно – навчального закладу, району, області у трьох групах (1-4 класи, 5-8 класи, 9-12 класи).

До участі у Всеукраїнському етапі гри допускаються по одному рою від Автономної Республіки Крим, областей та міст Києва та Севастополя.

Районні, обласні та всеукраїнський етапи гри проводяться методом таборування – створюються патріотичні військово-спортивні туристсько-краєзнавчі оздоровчі наметові табори.

Що таке наметовий табір фінального етапу гри? Наш табір має поєднувати військово-патріотичне виховання, фізкультурно-спортивну, туристично-краєзнавчу та культурно-просвітницьку роботу. Навички, набуті під час перебування в таборі, мали б стати у пригоді в різних не передбачуваних ситуаціях. Табір на природі дає заряд бадьорості на багато днів. Тому й правильне розташування табору та його обладнання грає чи не одну із перших умов його доброї діяльності.

З чого розпочати роботу по підготовці табору? Перше з чого потрібно почати – це, звичайно, добірка команди організаторів. А першоосновою і зовсім не технічною стороною всього процесу підготовки табору має бути ідеологічна мотивація, якою стають просякнуті абсолютно всі напрямки підготовки та проведення табору. Це і місце табору, і програма, і всі з кого учасники беруть приклад...

Ідеологічна мотивація таборування має формуватися на виконання завдань гри для досягнення її виховного ідеалу – формування козацько-лицарського типу сучасної молоді людини.

ІДЕЯ

Ідейні принципи виходять із лицарського покликання «Служіння Богові, Батьківщині, ближнім»:

Бог і Україна.

Добре діло – найкращий дар один одному.

Здоровий спосіб життя та розвиток туристсько-спортивних навичок – основа успішного виховання майбутнього покоління громадян України.

Дорогу долає той, хто йде. "Щоб дійти до мети, треба перш за все йти".

Наша мета – шляхом свідомого опанування героїським, лицарським, гуманним і демократичним славного минулого наших предків – Українського козацтва, його традицій, культури, науки, військового мистецтва та господарювання – **ДУХОВНО І МОРАЛЬНО ПІДНЯТИСЯ ДО РІВНЯ УКРАЇНСЬКОЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕЇ І ЗАБЕЗПЕЧИТИ ЇЇ ЖИТТЄДАЙНІСТЬ НА ВІЧНІСТЬ.**

Таборування

Організація табору – складний процес, який вимагає багато часу та вмінь. Планування табору слід розпочинати не пізніше, ніж за 6 місяців до початку проведення.

ТАБОРОВА ПРОГРАМА

Програма табору фінального етапу гри в першу чергу звертає увагу на вироблення самостійності учасників, самозарадності, дисципліни, життя серед природи, фізичної вправності та ін. Завчасно добре підготована програма табору – це вже більша половина успіху.

Підготовка до таборової програми

Увесь час перебування учасника в таборі від першого до останнього моменту повинен бути заповнений заняттями, хоч би це було і організоване дозвілля. Рамовий план праці є дороговказом для занять під час таборування і розподілом часу: скільки його на які заняття треба присвятити. Табори різних фінальних етапів гри, залежно від характеру, часу тривалості, рівня і т.п., будуть мати різні рамові плани праці. Такий план праці повинен бути виготовлений перед табором.

У загальному приблизний рамовий порядок табору (розпорядок дня) повинен бути таким:

07.00	Побудка
07.15-08.00	Ранкова руханка
08.00-08.45	Вмивання
08.45-09.00	Вранішнє коло (збірка) – відкриття дня
09.00-09.30	Сніданок
10.00-13.00	Заходи за програмою дня
13.00-14.00	Обід
14.00-18.00	Заходи за програмою дня
18.30-19.00	Вечірнє коло (збірка) – закриття дня, оголошення наказу
19.00-20.00	Вечеря
20.00-21.30	Вечірня виховна програма
22.30-23.00	Інструктаж вартових, підготовка до відпочинку

Рамовий план праці мусить точно співпадати з індивідуальними розкладами занять інструкторів і розкладами проходження ролями етапів гри, а провід табору повинен докласти всіх зусиль, щоб його повністю дотриматися протягом таборового часу.

Заняття перед вечерею повинні бути призначені для спорту, ігор, забав та купання. У неділю і свята рамовий порядок занять повинен бути відповідно змінений. У неділю ви можете проводити лише кілька легких занять.

Рекомендації до поодиноких ділянок Програми

Ватри

Ватра відкриття, закриття, весела, стрілецька або інші, відповідні до тематики та назви табору. Підшукати матеріали до програми або навіть підготувати детально цілі програми.

Куховарення

Куховарення проводиться тільки практично згідно до вимог виховної програми табору.

Мандрівки

Під час табору може бути: 1-2 короткі мандрівки (на пів дня), 1 – цілоденна та 1 – кількаденна, з нічлігом у лісі. На мандрівках добре проводити змодифіковану таборову програму (куховарення, сигналізація інше).

Народні звичаї

На час літнього таборування випадають принаймні 2 традиційно-звичаєві свята: Івана Купала (7.07) та Спаса (19.08). Ці свята повинні бути використані для вивчення і практичного проведення звичаїв.

Таборова бібліотека

У таборі треба мати бібліотеку. В бібліотеці повинні бути, по можливості, короткі історичні оповідання, різні українські періодичні видання. Одним із способів організації бібліотечки або її поповнення може бути здача учасниками на час проведення табору 1-2 книжок.

Спів

Дуже важлива ділянка на таборі. Інструктору потрібно чергувати вивчення народних, сучасних і повстанських пісень. Якщо можливо, спробуйте організувати з учасниками хор, включивши до нього членів проводу. Тексти пісень або таборові співаники підготуйте заздалегідь.

З таборовиків, що грають на музичних інструментах спробуйте створити оркестр. Можна створити й жартівливий оркестр, де інструментами слугуватимуть гребінці, пусті бляшанки тощо.

Історія

Гутірки на цю тему повинні мати романтичний підхід.

Спортивні ігри

Можна проводити якнайбільше. Вони проводяться частіше під вечір, на завершення денних занять.

Теренова гра

Найкраще об'єднувати з мандрівками або сполохами (денними чи нічними). Теренова гра на таборі повинна тематично пов'язуватися з назвою та загальними напрямними програми.

Нічні алярми

Ціль алярму – перевірити справність учасників або підняти табір на ноги, коли табору справді загрожує небезпека. Алярмами не можна зловживати. Кожен запланований алярм повинен мати підтримку похідного отамана табору. Без його дозволу сполох проводити забороняється. Винятком може бути лише ситуація, коли йдеться про безпеку табору.

Все інше, що можна проводити на таборі і що не було наведено вище, можна проводити, якщо знайдуться інструктори, які зможуть запропонувати щось нове.

Головне, щоб все було підготоване і проведено на належному рівні.

Імпровізації у виховній програмі табору вважаються шкідливими як для учасників так і для табору!

АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ТАБОРУ

Після табору необхідно детально проаналізувати всі недоліки та здобутки табору. У цьому вам допоможе анкетування учасників та проводу.

Анкета для учасників може містити наступні запитання:

1. Як став (стала) учасником гри?
2. Як готувався (готувалася) до фінального етапу?
3. Що знав (знала) про місцевість де розміщений табір і про українських героїв, які діяли на цій місцевості?
4. Що сподобалося найбільше?
5. Що не сподобалося?
6. Які із занять сподобалися найбільше, чому?
7. Які враження від місцевої природи?
8. Які враження від несення козацької служби?
9. Чи приїдеш знову на подібні табори?
10. Чому вирішив (вирішила) стати учасником гри?
11. Що дала тобі участь у цих змаганнях?
12. Як оцінюєш роботу бунчужного та ланки інструкторів?
13. Що змінив (змінила) би, якби був у в провіді табору?
14. Чи порадив (порадила) би своїм друзям взяти участь у такому таборі?
15. Постав оцінку власній діяльності на таборі.
16. Які побажання організаторам гри?

За результатами табору складається звіт з рекомендаціями наступному проводу. Врахування допущених помилок – запорука успіху в майбутньому.

БЕЗПЕКА ТАБОРУ

Кожний член проводу табору відповідає за безпеку та здоров'я довірених йому учасників. Тому розумні провідники табору завжди перевіряють, які заходи для безпеки вже зроблені, а які ще треба зробити. Необхідно мати на увазі такі речі:

НА ТАБОРІ:

- Переконайся, що табір захищений від нещасних випадків.
- Переконайся, що всі учасники мають відповідні щеплення.
- Зроби докладний перелік спорядження кожного учасника.
- Переглянь медичні картки учасників та переконайся, що всі вони здорові і можуть брати участь у таборових заняттях.
- Переконайся, що фізичні навантаження не заважкі для віку учасників.
- Ніколи не доручай учасникам ніяких небезпечних завдань.
- Ніколи не залишай без опіки і нагляду учасників табору.
- Завжди май на таборі аптечку для першої допомоги.
- Не давай учасникам у руки гострого знаряддя, не навчивши їх ним користуватися.
- Будь обережний з вогнем і вимагай цього ж від інших учасників табору.
- Перевір терен для теренової гри наперед.
- Визнач точно початок і кінець усіх таборових занять та перевір, скільки учасників бере у них участь і чи всі повернулися.
- Ніколи не роби нічних теренових ігор на небезпечному терені.
- Заборони учасникам кидати ножами, камінням та іншими подібними речами.
- Заборони всякі «дикі жарти», які можуть зашкодити здоров'ю.
- Проведи з учасниками гутірку на тему таборової безпеки.

НА МАНДРІВЦІ:

- Не плануй мандрівку головними дорогами.
- Знай точно чисельний стан свого рою.
- Переконайся, що мандрівники мають відповідне спорядження і відповідний одяг.
- Ніколи не йди невідомим тереном без мапи.
- По дорозі йди лівою стороною, в одноряді.
- У сумерки або вночі перший і останній в ряді несе світло (ліхтар).
- Якщо йдеш нерівним тереном, дивись під ноги. Йдучи похилим тереном не тримайся непевних гілок, тонких деревин, слабких кущів. Коли йдеш лісом, не йди надто близько до свого попередника.
- Провідник завжди йде першим, а його заступник останнім. Ніколи не допусти, щоб віддаль між вами збільшилась так, що ви не змогли порозумітися (перегукнутися).
- Не ходіть вдовж залізничної колії.
- Пам'ятай про достатню кількість відпочинку.
- Завжди май при собі аптечку.

НА ВОДІ:

- Переконайся, що учасники мають лікарський дозвіл купатися.
- Оглянь місце купання і його дно.
- Признач спостерігача для тих, хто купається.

- На водних заняттях повинен бути присутній вишколений водний рятувальник. Завжди мусить бути готовим човен для рятування, а також рятувальне колесо на довгій линві.
- Запровадь так звану двійкову систему (кожні два учасника отримують доручення пильнувати один одного).
- Вимагай безоглядної дисципліни у заняттях на воді.
- Ніхто не може йти до води раніше години після їжі.
- Не дозволяй тим, хто не вміє плавати, йти на глибину більшу ніж один метр.
- Слід звернути увагу на довге перебування у воді. Переохолодження у воді може призвести до ослаблення серця.

Увага! Поміркованість у плаванні!

Крім цих засобів безпеки, водні табори мають ще й свої водні приписи, що нормують вживання човнів, їх забезпечення і інше.

ПІД ЧАС СПОРТИВНИХ ЗАНЯТЬ:

- Ніколи не починай спортивних змагань без попередньої лікарської перевірки всіх учасників.
- Спортивні заняття повинен проводити професійний тренер, або інструктор, який добре опанував дану ділянку.
- Будьте особливо обережними з учасниками, що займаються спортом лише під час таборів. Фізичне навантаження, у такому випадку, потрібно збільшувати поступово.
- Перед кожним спортивним змагом провести невелику руханку.
- Не варто влаштовувати на таборі частих спортивних змагів (досить 2 на тиждень). Молодь – амбітна і під час змагань витрачає максимум фізичних сил.
- Під час змагу не можна пити холодної води. Після змагу варто утриматись від холодного душу.
- Спортивні змаги можуть відбуватися не раніше як через 2 години після їжі. Після змагу вживати їжу можна через пів години.

ПРАВИЛА ТАБОРУВАННЯ

Правила таборування складає похідний отаман при допомозі бунчужного й писаря. Правила таборування вивішуються на дошці оголошень.

У правилах таборування потрібно вказати наступне:

- Повна назва табору.
- Всі учасники табору підкоряються наказам і дорученням таборової старшини, булави, інструкторів та суддів.
- Мова табору є виключно українська.
- Учасники табору не виходять за його межі без окремого дозволу проводу табору.
- Учасники табору можуть купатися тільки в той час, який призначений для цього в програмі дня.
- Учасники табору дбають про таборовий інвентар і використовують його тільки з дозволу проводу табору.
- Учасники табору не користуються радіоприймачами і плеєрами.
- Учасники табору не переховують у шатрах ніяких харчів.
- Учасники не нищать і не вирубують дерев.

- Учасники табору: не розпалюють вогню в таборі або поза табором без дозволу проводу табору; не вживають відкритого вогню (свічки, сірники) в таборі або поза ним; не кидають камінням, ножами, сокирами, диском і кулею в інший час, ніж призначено в програмі дня під проводом інструктора.
- Учасники табору дбають про чистоту шатер, таборової площі, терену табору, умивальників, лятрин, місць для купання.
- Учасники табору передають всі знайдені на терені табору речі старшині табору.
- У всіх справах до старшини табору учасники звертаються через ройового і бунчужного, а також негайно зголошують усі захворювання.
- Учасники табору не порушують приватної власності сусідів по табору.
- Всі інші речі, які правилами таборування не передбачаються будуть подані додатково у денних наказах.
- За неслухняність і порушення таборового правильника та розпоряджень, проголошених у денних наказах, і інших приписів, старшина табору застосовуватиме систему пересторог та виключення з табору.

ТАБОРОВІ НАКАЗИ

Книгу наказів табору веде таборовий писар у тісній співпраці з похідним отаманом табору та бунчужним.

Наказ відчитується на вечірній збірці.

Книга наказів – це одна з найважливіших книг табору. Вона реєструє всі важливіші події табору офіційно (неофіційно це робить таборова хроніка) і подає щоденний розклад занять для таборовиків. Накази можуть бути й надзвичайні, наприклад, з нагоди відвідин табору вищої пластової влади, теренової гри чи алярму, тому числа наказів не обов'язково повинні співпадати з днями таборування.

Кожен розділ наказу має своє порядкове число і тому наказ завжди має від однієї і більше точок.

Перший таборовий наказ повинен включати наступне:

Шапка табору.

- Наказ число 1.
- В чиему імені похідний отаман приймає провід табору (організаторів табору).
- Характер і рівень табору та завдання учасників.
- Правила таборування.
- Які ділянки включає в себе програма табору.
- Склад проводу табору, булави, ланки інструкторів і ланки суддів та хто веде яку ділянку і за що відповідає.
- Назви роїв учасників табору та розміщення їх.
- Визначення ройових.
- Рамовий порядок дня в таборі.
- Нагадування про різного роду формальності (реєстрація, здача харчів, сплата таборової вкладки тощо).
- Порядок занять на даний день, з поданням годин занять та назви інструкторів, що їх переводять.
- Означення меж табору та регуляція різних таборових ділянок (що дозволено, а що не дозволено робити).
- Чисельний стан табору на час відкриття.

- Черговий табору, черговий рій.
- Хто виступає до звіту (звичайно цілий провід та черговий).
- Різне.
- Хто підписав, прізвища та виконувані функції на таборі та дата наказу.

Звичайний щоденний наказ табору :

Шапка табору.

- Число наказу.
- Результати змагань, які відбулися за останні 24 години.
- Черговий рій на наступні 24 години.
- Хорунжі на наступні 24 години.
- Порядок дня (розклад занять) табору на наступних 24 години.
- Хто прибув або вибув з табору, чисельний стан табору.
- Важливіші події за останні 24 години.
- Біжучі доручення і завдання для табору, якщо вони настільки важливі, що повинні ввійти до наказу. Вони можуть бути короткотривалі або зобов'язувати до кінця табору, як додаток до таборового правильника.
- Загальні інформації для учасників (перегляд табору, прання, пошта тощо).
- Похвали, призначення, відзначення для роїв чи учасників. У випадку особистих відзначень, відзначений виступає до звіту та дістає грамоту відзначення.
- Різні завваги, догани для роїв та індивідуальні, якщо такі є.
- Привіти іменинників.
- Хто підписав, прізвища та виконувані на таборі функції та дата наказу.

Наказ, який відчитується при кінці табору, додатково включає в себе наступні пункти:

- Шапка табору, число наказу і все, що має звичайний наказ.
- Результати змагань.
- Осяги учасників – відзначення, іспити вмілостей, перестороги.
- Спосіб згортання табору.
- Спосіб від'їзду учасників (чим, коли, куди).
- Різні додаткові інформації.
- Слово похідного отамана до учасників і проводу на закінчення табору.
- Хто виступає до звіту (звичайно всі – роїві для отримання грамот, прізів і подарунків, члени проводу теж). Подяки похідного отамана за співпрацю.
- Офіційне закриття табору. Привіт, дата, підписи.

ТАБОРОВІ КНИГОВЕДЕННЯ

Таборове книговедення є обов'язковим для правильно веденого табору. Які саме книговедення мають вестись на таборі, у якій формі і скільки вирішує характер табору та кількість учасників табору. Очевидно, що малі табори не потребують великого книговедення і можуть обмежитись головними: книга наказів, звітів, господарські книги, анкети зголошень, медичні картки, інше. Великі табори, як правило, мають більш складне книговедення.

САНІТАРНО - ГІГІЄНІЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ТИМЧАСОВИХ НАМЕТОВИХ ТАБОРІВ

Тимчасові наметові табори – це табори, в яких життя і побут дітей і підлітків проходить серед природи з використанням наметів і саморобних конструкцій для побутових потреб.

Головна вимога при влаштуванні тимчасового наметового табору – не нанести шкоди здоров'ю дітей і навколишньому середовищу, тобто будь-які споруди повинні бути епідеміологічно безпечні і екологічно нешкідливі.

ГІГІЄНІЧНІ ВИМОГИ ДО ТЕРИТОРІЇ

Територія табору повинна бути достатньою для влаштування наметів і всіх таборових споруд з дотриманням відповідних правил та рекомендацій.

Табір повинен розміщуватися на земельній ділянці, що дозволяє створити сприятливі умови для відпочинку, зміцнення здоров'я і гармонійного поєднання з природою.

Територія під табір повинна знаходитись на сухому підвищеному місці, добре провітрювана, прогріватись сонцем.

Табір можна розміщувати не ближче 100 м від ліній електропередач і 40-50 м від проїжджих доріг. Табір повинен бути поруч з населеним пунктом (в разі небезпеки, комунікації).

Територія повинна бути з достатньою кількістю сухих дерев.

Місце для купання дітей потрібно розміщувати поза зоною забруднення водоймища. Глибина водоймища в місцях купання повинна бути не більше 1,3 м; берег без обривів і ям; дно без гострих каменів.

Навколо наметів необхідне влаштування рівчаків для стоку дощових вод.

Підлога наметів повинна бути утеплена (солома чи гілки дерев, надувні матраци чи туристичні килимки).

Намети щодня необхідно прибирати, провітрювати, спальні речі теж необхідно щодня провітрювати.

УМОВИ ПРИЙОМУ ДО ТАБОРУ

Діти, підлітки і дорослі учасники табору приймаються до табору тільки при наявності медичної довідки про стан здоров'я, в якій повинні бути вказані наступні дані:

- відсутність інфекційних захворювань протягом останніх 21 днів;
- індивідуальні особливості (алергічні реакції та ін.);

Забороняється участь в таборі при відсутності медичної довідки.

ДЖЕРЕЛО ВОДОПОСТАЧАННЯ

При виборі джерела водопостачання необхідно звертати увагу на:

- достатність води;
- відсутність забруднення води вверх по течії не менше 1км;
- добру доступність;
- невелику віддаленість від табору.

Не пізніше як за 14 днів перед табором необхідно провести забір води на бактеріологічний аналіз.

Без обмежень і попереднього бак-аналізу можна використовувати підземні джерела.

Це має бути визначене місце – відгородження на річці або обладнане джерело.

Якщо воду для потреб табору планується брати з річки, то попередньо проби річкової води необхідно відправити на дослідження в бактеріологічну лабораторію санепідемстанції. Воду завжди беруть вище по течії, ніж сам табір. Краще зробити прості містки, щоб не мочити ноги.

Джерело ретельно прибирають від сміття, якщо необхідно – риють міні-колодязь на 70-100 л (приблизно 5 відер), щоб вода постійно наповнювала його. Зручно врити в землю на джерелі металеву або дерев'яну бочку з пробитими отворами в стінках – це дозволить брати воду чистою, майже без домішок піску і мулу. Всі підходи до джерела мають бути вистелені дошками або горбилем.

Якщо вода призначена для готування їжі чи пиття, її слід обов'язково кип'ятити, навіть джерельну!

Для переноски і зберігання води добре підходять алюмінієві «молочні» бідони або пластмасові каністри.

ОРГАНІЗАЦІЯ ХАРЧУВАННЯ

За організацію харчування на таборі відповідають комендант, медпрацівник та інтендант.

Кухня повинна мати відведені місця для:

- вогнища;
- складу дров;
- приготування і прийому їжі;
- зберігання продуктів;
- миття посуду;
- ями для відпадків, зливу.

Страви треба готувати на кожний прийом і споживати протягом 2-ох годин. Категорично забороняється використовувати залишки їжі від попереднього приготування, а тим більше їжу, приготовлену напередодні.

На таборі забороняється вживати наступні продукти:

- з закінченим терміном зберігання;
- гриби;
- не кип'ячене молоко;
- сметану, сир;
- ковбаси;
- консервовані продукти домашнього приготування.

При приготуванні других страв з вареного м'яса (консерви) або при закладці цього м'яса в перші страви, його необхідно прокип'ятити притягом 10хв.

Рекомендується наступний розподіл калорійності добового раціону:

Сніданок – 35-30% від добової калорійності раціону,

Обід – 35% від добової калорійності раціону,

Підвечірок – 10-15% від добової калорійності раціону,

Вечеря – 25% від добової калорійності раціону.

або

1-ий сніданок – 25-30%,

2-ий сніданок – 10-15%,

Обід – 35%,

Вечеря – 25%.

Прийом їжі повинен бути в одні і ті ж години. Інтервал між прийманням їжі 3-4, 5 годин.

Меню потрібно складати перед початком табору на весь період табору.

Контроль за якістю харчування повинен здійснювати медпрацівник.

Обсяг, калорійність, вітамінізованість їжі повинні відповідати віковим потребам таборників.

Влітку підвищується потреба пиття, тому на таборі повинен бути бачок зі свіжою кип'яченою водою.

Для збереження смакової і вітамінної цінності, картоплю і овочі нарізають перед варінням, закладають в кип'ячену воду і варять в закритій кришкою посуді. Зелень закладаються в готові страви.

Для гарантії епідбезпеки води, її необхідно кип'ятити протягом 10 хвилин з моменту закипання.

Миття посуду:

- видалення залишків їжі в ями для відпадків, зливу;
- миття в теплій воді з содою (1 склянка кальційної соди на відро води);
- добре полоскання в чистій воді.

Інші миючі засоби до використання не рекомендуються, оскільки вони вимагають кілька разового полоскання, а також вони з сильними забрудниками природи.

Щодня ввечері необхідно проводити замочування посуду на 10 хвилин в 0,2% розчині хлораміну (2ст. ложки на відро води), після чого посуду необхідно добре прополоскати.

Склад продуктів необхідно розміщувати в сухому затіненому місці.

ЗБІР СМІТТЯ

Не ближче 25м від наметів влаштовують ями: на зливи, на відпадки, на сміття.

Ями на зливи і на відпадки повинні бути не глибші 1м, тому що саме на цій глибині найінтенсивніше відбувається знезараження органічних речовин. Ями на злив і відпадки розміщують поблизу кухонного вогнища. Яма на злив повинна мати надземну частину у вигляді гілок, трави для затримання відпадків і жиру. Надземну частину потрібно щодня спалювати (в окремо призначеному місці - утилізаторі).

Яма на відпадки використовуються для відходів кухні.

Яму на відпадки треба щодня присипати ґрунтом.

Під час перебування серед природи все сміття, яке горить, необхідно спалювати (в жодному разі не на кухні, для цього відводиться окреме місце - утилізатор), а решту - вивозити. При неможливості вивезення сміття, яке не горить, його збирають в яму на сміття і закопують. Утилізатор розміщують поза теренами табору (вітер не повинен приносити диму), в жодному разі не на кухні.

При неможливості вивезення металевих банок, їх сплющують, обпалюють і закопують.

ВЛАШТУВАННЯ ТУАЛЕТІВ

Туалети розміщують не ближче 25 м від наметів, кухні і 50 м від джерел водопостачання.

Туалети повинні мати захист від дощу і бути легкодоступними в нічний час.

Після кожного відвідання туалету необхідно проводити знезараження 0,5% розчином хлораміду (2 ст. ложки на 10 л води), а потім присипати ґрунтом.

Можна використовувати засіб "Білізна" з розрахунку 0,5 л засобу на відро води, а потім присипати ґрунтом.

В місцях короткочасного (1-3 доби) розміщення наметового табору, туалети влаштовують у вигляді рівчаків шириною 25-30см, глибиною 30-50 см.

При відсутності дезрозчинів необхідно після кожного відвідання туалету присипати його ґрунтом або попелом.

МЕДЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

На таборі повинен бути медпрацівник, який:

- а) надає медичну допомогу;
- б) здійснює контроль за:
 - наявністю меддовідок при прийомі до табору;
 - станом здоров'я учасників;
 - умовами зберігання продуктів;
 - якістю приготування їжі;
 - дезинфекцією посуду;
 - знезараженням туалету;
 - умовами збору сміття.

На таборі повинен бути намет-ізолятор.

Аптечка медичної допомоги повинна бути укомплектована медикаментами відповідно до кількості учасників табору

При необхідності надання спеціалізованої медичної допомоги, медпрацівник повинен супроводжувати хворого до найближчого лікувального закладу.

ОСОБИСТА ГІГІЄНА

Для дотримання особистої гігієни на кухні і при виході з туалету влаштовують умивальники. Тут же повинно бути мило загального користування.

Умивальники влаштовуються на ділянці, покритій піском або робиться рівчак для стоку води.

Не проводити миття посуду і прання синтетичними миючими речовинами чи милом, які є поверхнево-активними речовинами, безпосередньо в річці, тому що це приводить до їх забруднення і загибелі жителів водоймищ.

По можливості учасників табору забезпечувати теплою водою, у програмі виділяти час та місце для миття, прання речей.

Приблизний перелік продуктів харчування, що рекомендуються для складання добового раціону на одного юнака (дівчину)

№	Продукти	Вага в грамах
1.	Хліб чорний, білий або	300-500
2.	сухарі, печиво	200-250
3.	Крупи, макаронні вироби, каші	150-200
4.	концентрати зупа в пакетах	40-50
5.	Масло вершкове	40-50
6.	М'ясо варене, тушене (консерви), паштет	130-150

7.	Цукор	90-110
8.	Цукерки, шоколад, халва, мед	70-100
9.	Овочі свіжі	100
10.	Згущене молоко	50
11.	Сир плавлений	30-40
12.	Фрукти свіжі, сухофрукти, сік	100
13.	Чай	2
14.	Какао порошок,	3
15.	Сіль	10-12

**Порівняльна таблиця об'ємних ваг деяких продуктів
(по С.В. Обручову)**

ПРОДУКТИ	горнятко 0,5л	столова ложка	чайна ложка
вага в грамах			
мука пшенична	320	10-50	5-20
Цукор-пісок	400-450	15-25	5-10
Молоко згущене	—	15-25	5-10
Макарони	300-250	—	—
Сіль	500-650	15-40	5-10
Крупа гречана	370-420	—	—
Крупа перлова	370-460	—	—
Крупа манна	335-400	10-25	4-8
Пшоно	390-400	—	—
Вівсянка	300-400	—	—
Рис	410-460	—	—
Горох	390-460	—	—

Перелік вкладень в аптечку (в розрахунку на 10 осіб)

№	Назва лікарська	Форма	Доза	Одиниця	Кількість
1.	Анальгін	таблетки	0,5	№10	1
2.	Бесалол.	таблетки	офіц	№6	1
3.	Ацетилсаліцилова кислота	таблетки	0,5	№10	2
4.	Сульфадимезин	таблетки	0,5	№10	1
5.	Амідопірин	таблетки	0,25	№6	1
6.	Терпінгідрат	таблетки	0,25	№6	2
7.	Валеріанка	таблетки	0,02	№10	1
8.	Валідол	таблетки	0,5	№6	1

9.	Діазолін	драже	0,05	№10	2
10.	Альбуцид	розчин	30-10	флаконт	1
11.	Дімедрол	таблетки	0,005	№10	1
12.	Борна кислота	порошок	25,0	коробка	1
13.	Іхтіолова мазь		25,-25,0	банка	1
14.	Калій марганцевокислий	порошок	5,0	труб	1
15.	Настой йоду	розчин	5-10	флаконт	1
16.	Нашатирний спирт	розчин	10,0	флаконт	1
17.	Розчин бриліантового зеленого	розчин	10,0	флаконт	1
18.	Сода питна	порошок	50,0	упаковка	1
19.	Спирт борний	розчин	5-10	флаконт	1
20.	Нафтизін	розчин	1-10	флаконт	1
21.	Лейкопластир		3x5см	упаковка	1
22.	Лейкопластир бактерицидний		6x10см	упаковка	1
23.	Бинт стерильний		10x7см	шт.	1
24.	Бинт нестерильний		5x5см	шт.	1
25.	Бинт нестерильний		10x5см	шт.	1
26.	Марля			шт.	1
27.	Салфетки стерильні			пачка	1
28.	Вата гігроскопічна хірургічна		100г	пачка	2
29.	Термометр медичний				1
30.	Ножиці				2

АВАРІЙНИЙ НАБІР

Невід'ємною характеристикою пластуна є самозарадність. Тому, щоб бути готовим до будь-якої не зовсім приємної несподіванки, рекомендується перед виїздом далеко за межі міста подбати про аварійний набір. Ніколи не знаєш, коли він може стати у пригоді!

У боротьбі за виживання наявність чи відсутність в особистому спорядженні тих чи інших речей може означати життя або смерть. Тому будь-який мандрівник зобов'язаний мати із собою аварійний набір, який буде містити найнеобхідніші речі.

Головне правило: жодного грама зайвої ваги. Запам'ятайте! В наплічник потрібно покласти тільки те "без чого не обійтися", а не "те, що можна взяти".

Аварійний набір літунів (ВПС США):

- 10-100 таблеток аспірину
- 1 тюбик йодомицину
- 1 тюбик мазі для очей
- 50 таблеток для очищення води
- індивідуальний перев'язочний пакет
- алюмінієва фольга
- 6 капілярних лейкопластирів
- 2 Кубики розчинної зупи і підливки
- 1 стрічка
- 1 гігієнічна серветка
- рибальський гачок і волосінь
- 1 шоколадка
- 20 сірників, забезпечених від промокання
- Таборова аварійка:
- 10 таблеток аспірину
- 10 таблеток активованого вугілля
- 20 сірників, забезпечених від промокання
- 50 г марганцівки
- 1 бинт
- 100 г вати
- 1 тюбик гліцерину
- алюмінієва фольга
- 2 кубики розчинної зупи
- 1 шоколадка
- 1 риболовний гачок і 5 м волосіні
- 5 наконечників до стріл і 2 м тятиви
- 1 недопалок свічки
- 1 м мідного дроту
- 1 лезо
- 1 презерватив

Підготовка та проведення ватри:

Можна збудувати гарну ватру в чудовому місці, запалити її новим способом і створити гарну атмосферу. Але без добре запланованої і переведеної програми не буде досягнуто мети проведення ватри.

При складанні загального плану таборових ватр візьміть до уваги:

- тему табору;
- історичні дати;
- народні та релігійні свята;
- різноманітність ватр протягом табору.

Перед тим, як організувати ватру, потрібно чітко визначити її ціль. Ціллю може бути:

- створення атмосфери для емоційних переживань;
- передача певних думок чи настроїв з метою ствердження загальнолюдських ідеалів;
- розвага;
- розкриття творчого потенціалу таборовиків.

Найпростіша і найпоширеніша програма ватри:

Церемонія відкриття.

Відкриття впливає на подальший настрій учасників ватри. Тому веселу ватру відкриваємо весело: з «бомбою», галасами, ритуальними танками, викликанням вогню тощо. Поважну ватру відкриваємо урочисто, наголошуючи на символіці ватри (єднанні усіх пластунів світу, паралелі з повстанцями, січовими стрільцями, козаками тощо).

Ведучий.

Він мусить мати відповідний голос, авторитет, швидку реакцію і вміння пристосовуватися до ситуації, акторський хист, почуття естетики і доброго тону. Ведучих може бути двоє, троє.

Якщо потрібно, ведучому можуть допомагати люди, які слідкуватимуть за часом, вводитимуть у програму різних дійових осіб, забезпечуватимуть освітлення виступів роїв.

Виступи роїв на завдану тему.

Виступи продиктовані темою ватри. Завдання рої отримують завчасно. Це можуть бути пантоміми, мюзикли, лялькові театри, пісні, імпрези, пародії, атракціони тощо.

Пісні.

Жодна ватра не обійдеться без пісень. Всі точки на ватрі повинні чергуватися з піснями. Якщо виступають рої з імпрезами, то пісні добре співати між їхніми виступами. Під кінець ватри варто співати більш спокійних пісень. Наперед визначте, хто починатиме ту чи іншу пісню.

Інерційний момент.

Ніколи не задумується як точка програми, але, як правило, завжди присутній у бажанні поспівати, поговорити ще.

Час закінчувати ватру.

Варто закінчувати у момент, коли «хочеться ще», щоб наступна ватра чекалася з нетерпінням.

Церемонія закриття.

У будь-якому випадку, це спокійна, піднесена частина ватри.

ДОЩОВА ПРОГРАМА

Дощова програма – це програма табору, яка може бути використана таборовими провідниками під час несприятливих погодних умов, або уразі виникнення форс-

мажорних обставин, які унеможливають проведення запланованої звичайної таборової програми.

Насамперед слід сказати, що прогноз погоди дозволяє передбачити погодні умови на найближчий тиждень, два. Неварто ігнорувати цей фактор, бо ніяка дощова програма не замінить повноцінного таборування для юнацтва. Якщо є можливість перенести табір через несприятливі погодні умови, то потрібно це зробити. Якщо дощ буде один день чи два, чи навіть три, то це не створить ніяких проблем для табору, а навпаки додасть учасникам відчуття певного екстриму і загартує характер. Але коли дощ падає без перепочинку на протязі п'яти або більше днів і в дітей повністю мокрий одяг, взуття, намети, проблеми з приготуванням їжі, то ніяка дощова програма вас не врятує, бо почнеться загальнотаборова депресія і, крім того, це може призвести до масових захворювань учасників.

Що стосується складання дощової програми, то розроблених шаблонів немає, тут найбільшу роль відіграє ваша здорова уява і творчий підхід до справи.

Дощова програма має складатися разом зі звичайною програмою табору до початку табору, а не під час його переведення (вночі на нарадах проводу), звичайно в процесі вона може і повинна коректуватися і підлаштовуватися під обставини і індивідуальні особливості вашого табору, які виявляються в процесі його переведення.

Насамперед, слід продумати наступні питання:

- Де буде проводитися дощова програма (чи це буде великий намет, наприклад юрта, чи натягнутий тент посеред табору, чи це буде спеціально облаштована кухня, можуть бути і інші варіанти), але про це потрібно подумати до табору, а під час розтаборування втілити задум в життя, щоб не довелося це робити під час дощу.
- Яким чином вона буде реалізовуватися, тобто що для цього потрібно.

Ще кілька порад, щодо дощових днів на таборі, які базуються на власному досвіді відбух і переведених таборів. Особливо пильно слідкуйте за психологічним станом учасників на таборі, намагайтесь вирішувати конфліктні ситуації якомога лояльніше. Нехай завжди буде людина (бажано психолог або духівник), яка буде виконувати для учасників роль нейтральної і просто «доброї людини», якій вони зможуть «виплакатись». Якщо дощ триває більше чотирьох днів, але ви маєте ще надію що вийде сонце, виділіть годину, дві (якщо потрібно більше) для групової «сповіді», таким чином знімете психологічний «напряг» на таборі, і досконало визнаєте ситуацію, відповідно до цього будете планувати свої наступні дії.

Твоя дія під час тривоги

Численні приклади з життя доводять, що багато нещастя можна було б уникнути, коли б люди, яким довелося пережити несподівану тривогу, зуміли зберегти рівновагу духа (притомність ума) і знали, що їм треба в дану хвилину робити.

ПАНІКА

Цим словом позначаємо загальний переполох і – як його наслідок – нерозважну поведінку звичайно більшої кількості людей. Паніку може викликати якийсь нерозважний крик однієї переляканої (часто без слушної причини) особи. Страхом дуже легко заражуються інші, а коли це діється в якомусь закритому місці, як у

театрі, церкві тощо, тоді кожний, хто втратив панування над собою, хоче першим дістатись у якесь безпечне місце, не оглядаючись на інших.

У випадку такої уявної або і справжньої тривоги постає паніка, люди з криком і бійкою захирашують собою всі виходи, утруднюють собі взаємно рятунок, при чому буває, що слабші гинуть від удушення, бійки тощо.

Тож, коли Ти опинишся у великому скупченні людей:

Роздивися заздальгідь, які є можливості швидкого виходу в час тривоги.

У випадку паніки старайся швидко здати собі справу "зі справжньої небезпеки".

Своєю поведінкою впливай заспокійливо на своє оточення. В потребі рішучим виступом старайся спам'ятати людей, що діють собі на шкоду.

Зваж становище і порадь, як найкраще зорганізувати рятунок.

Не забудь, що першість у рятунку мають завжди жінки й діти.

Допоміжні матеріали

ОБОВ'ЯЗКИ ЧЕРГОВОГО РОЮ НА ТАБОРІ

- Дбати про порядок на таборі.
 - Збудувати ватру (вогник), та зробити заготовку дров.
 - Стійкування вночі та біля прапора.
 - Приготування та видача їжі.
 - Дбати, щоб була тепла вода для полоскання і миття посуду.
 - Дбати щоб в рукомийниках завжди була вода.
 - Проводити знезаражування лятрини та ям для відпадків тричі на день.
- В даному переліку можливі зміни та доповнення.

Обов'язки нічної стійки

1. Нічна стійка зобов'язана стежити за тереном табору з 00:00 до 06:00 ранку.
2. Нічна стійка підтримує вогнище, але продовж всього часу обходить весь терен табору і особлива увага – господарське, харчове шатро і штаб.
3. Особисте спорядження для нічної стійки:
 - свисток;
 - годинник;
 - теплий одяг;
 - палиця;
 - ліхтарик;
4. На випадок небезпеки звертатися до проводу табору, якщо небезпека загрожує життю таборовиків, або на терені табору знаходяться невідомі люди, стійка повинна дати сигнал алярму.
5. Стійковий/стійкова будить наступну стійку за 5 хв. до призначеного часу і чекає, поки ті не вийдуть із шатра, для чергування.
6. Стійковий/стійкова будить кожного ранку провід (похідного отамана та бунчужного) за 15 хв. до вставання.

Відкриття таборування

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

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

Порядок шикування на коло для урочистого відкриття таборування

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Головний суддя – СПОЧИНЬ!

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

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

Українському Козацтву СЛАВА!»

(відповідь – «Слава! Слава! Слава!»)

Вітальна частина:

Ведуча – Для привітання учасників гри слово надається:

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

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

Писар відчитує наказ.

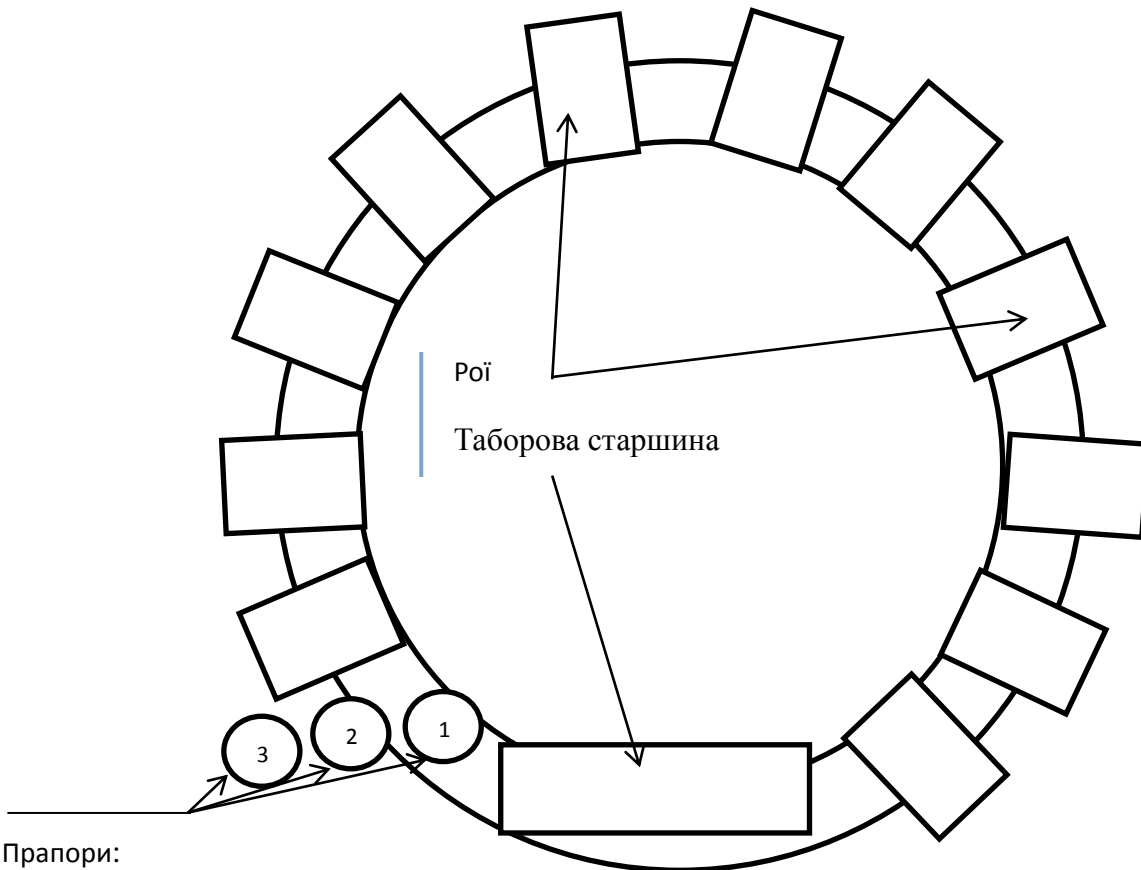
Похідний отаман – «СПОЧИНЬ!»

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

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

Хорунжий – «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!»

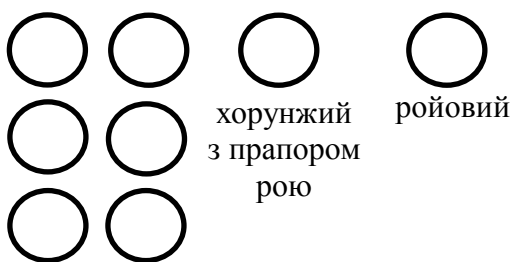
(Всі учасники відповідають голосно – «Слава!» і швидко покидають місце шикуння).



Прапори:

1. Державний
2. Гри «Джура»
3. Місцевої адміністрації

Мал. 1. Лад табору під час шикуння на коло.



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

Вранішнє (вечірнє) коло

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

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

На коло рої шикує хорунжий табору.

Порядок шикування на вранішнє коло



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

Старшина табору шикується на встановленому для них місці біля прапорів.

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

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

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

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

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

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

Похідний отаман – «СПОЧИНЬ!».

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

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

Хорунжий – «ТАБІР, СПОЧИНЬ!».

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

Хорунжий – «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!».

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

Порядок шикуння на вечірнє коло

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

Старшина табору шикунється на встановленому для них місці біля прапорів.

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

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

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

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

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

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

Похідний отаман – «СПОЧИНЬ!».

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

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

Писар відчитує наказ.

Похідний отаман – «СПОЧИНЬ!»

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

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

Хорунжий - «ТАБІР, СПОЧИНЬ, РОЗХІД!».

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

У грі терміни вживаються у такому значенні:

1. **Козацтво** – це звичаєвий світогляд, який властивий лише українцям, це унікальна самоорганізація народу, це козацька громада вільних людей, яка має унікальний державотворчий чин – козаки в усі віки творили власні республіки, що завжди базувалися на засадах Українського Звичаєвого Права.

2. **Козацька ідея** – праця для ідеї Української Самостійної Соборної Держави.

3. **Сучасний козак** – свідомий українець, патріот, представник провідної верстви українського суспільства: воїн, захисник, політик, адміністратор.

4. **Сучасне Українське Козацтво в Україні та діаспорі** – це громадський рух, що об'єднує козаків та козацькі організації, які виступають за суверенність, фізичну і духовну волю України та соборне життя і співпрацю українців в Україні та в діаспорі, завжди пам'ятаючи про те, що Українське Козацтво є частиною всієї нації, а не окремої партії чи групи.

5. **Український козацький народ** є корінним народом і титульною нацією в Україні, який зберігає і розвиває свою національну свідомість, традиції, культуру, освіту та виховання, етнічну, мовну та релігійну самобутність. Саме українці, де б вони не проживали, чи в Україні чи за її межами, наповнюють українським змістом суспільну свідомість нашої держави. Дороговказами для кожного українця на шляху оновлення Української держави є українська мова, культура, звичаї, традиції та буття українського Роду; їхня пам'ять про всіх своїх предків, про захисників-воїнів, які поклали свої голови за Незалежність України, за родини, друзів-побратимів, за процвітання і збереження своїх родів; їхня праця з виховання своїх дітей; їхня любов і турбота про Українську Землю, бо вона дана всьому українському народу.



6. **Українська козацька громада** (або територіальна українська громада) – це територіальне об'єднання українців, що створюється на території їхнього проживання з метою організації козацького самоврядування, збереження і розвитку традиційних для українського народу побуту, господарчого устрою, форм землеробства та землекористування, самобутніх традицій культури, а також з метою захисту прав і законних інтересів українського народу.

7. **Джура** – молодий вихованець, зброєносець і помічник досвідченого козака. Інститут джур був дуже поширений і авторитетний, бо існував протягом усієї історії козацтва. Стати Джурою міг не кожен, а лише той, хто годився до козацької служби, пройшовши певні випробовування як фізичні, так і моральні. Причому духовна загартованість передувала фізичній, якої набували упродовж кількох років. Виховувалась перш за все розважливість та поміркованість, впевненість у собі і власних силах. За існуючою у Війську Запорозькому традицією кожен козак на схилі життя мав підготувати для служби у Війську замість себе молодого юнака. У джури брали своїх молодших родичів (якщо вони були), а частіше сторонніх підлітків, яких спочатку привчали до ведення козацького господарства, а пізніше на Січі навчали військовій справі. Система виховання була досить жорсткою. І далеко не всі вихованці годилися для військової служби. Часто вони успадковували від своїх вихователів не тільки військовий досвід, а й усе майно

і господарство. В перших воєнних походах патрон-вихователь пильно опікувався своїм Джурою, доки той не набуде певного досвіду і не стане повноцінним козаком. У свою чергу Джура мав усіляко дбати про свого патрона-вихователя і беззаперечно виконувати всі його накази, демонструючи при цьому швидкість, дотепність та кмітливість.

8. Козацький громадський рух – система громадського навчально-виховного впливу, що покликана дати молоді додаткову козацько-лицарську освіту та виховання, забезпечити її надійний духовний зв'язок з предками, розвинути стосунки з сучасниками та зорієнтувати на інтереси нащадків, бо творче відродження в житті ідей і засобів козацької педагогіки має забезпечити виховання фізично здорових, морально чистих і по-лицарські мужніх та сильних духом громадян незалежної України.

9. Козацько-лицарські традиції та звичаї – основна форма регулювання поведінки, правила поведінки, які склалися внаслідок їх практичного застосування на протязі тривалого часу серед козаків, уособлювали собою підсумок історичного досвіду та зародки майбутнього.

10. Українська козацька педагогіка – це частина народної педагогіки у вершинному її вияві, яка формує у підростаючих поколіннях українців синівську вірність рідній землі, Батьківщині – незалежній Україні. Це народна виховна мудрість, що своєю головною метою ставила формування в сім'ї, школі та у громадському житті козака-лицаря, мужнього громадянина з яскраво вираженою українською національною свідомістю і самосвідомістю.

11. Козацько-лицарське виховання – це шлях досягнення ідеалу вільної та незламної в своїх прагненнях до свободи людини, яка на національних традиціях громадського та політичного життя розвиває рідну культуру й економіку, будує незалежну державу.

12. Козацька старшина гри «Джура» – виборна козацька старшина, яка стоїть на чолі кожної структурної козацької одиниці гри: у рої – ройовий; у чоті – чотовий; у сотні – сотник, писар, осавул, хорунжий; у курені – курінний отаман, писар, обозний, осавул, хорунжий, бунчужний, скарбник, довбуш, товмач.

13. Отаман (він же ройовий, чотовий, сотник, курінний отамана) – здійснює загальне керівництво козацьким підрозділом гри, має право підпису на вихідних документах. Отаман обирається на козацькій раді підрозділу. Отаману підпорядкована вся старшина і козаки підрозділу, він самостійно своїм наказом призначає на посади і звільняє всю старшину, крім духівника, судді, голови ради старійшин і інспектора, яких обирає козацька рада.

14. Писар – веде канцелярію (діловодство), козацький реєстр підрозділу; готує списки козаків для прийняття козацької присяги, отримання посвідчень, подання на присвоєння козацьких звань і разом з отаманом здійснює заходи статутної діяльності осередку.

15. Осавул – відає питаннями поведінки старшини та козаків підрозділу, організованого виконання військово-патріотичних заходів та вишколом козаків, питанням підготовки приведення до козацької присяги козаків, що прийняття до підрозділу, забезпечує порядок при проведенні козацької ради та інших заходів.

16. Хорунжий – головний прапорonosець, відає козацькими стягами, хоругвами, символікою осередку, крім того відповідає за організацію заходів фізичного виховання молодих козаків.

17. **Обозний** – відає господарством та природозахисною діяльністю підрозділу, забезпечує заходи, які проводить підрозділ, матеріальними засобами, транспортом, приміщенням, провіантом та ін.

18. **Бунчужний** – завідує козацькими клейнодами – булавою, пірначами, бунчуками, військовими литаврами. Відповідає за організацію культурно-мистецьких заходів та дозвілля козацького підрозділу.

19. **Скарбник** – відає фінансами, виконує обов'язки головного бухгалтера козацького підрозділу.

20. **Довбуш** – завідує військовими литаврами, барабаном, трубою, якими скликає товариство на Раду, збори. Довбушу підпорядкований Сурмач.

21. **Товмач** – перекладач, знає іноземні мови.

22. **Шафар** – під час походів заготовляє провіант. Він – ключник, економіст, домоправитель.

Нормативно-правові документи:

1. Указ Президента України від 20.01.1995 р. № 14/95 «Про відродження історико-культурних та господарських традицій Українського козацтва».

2. Указ Президента України від 07.08.1999 № 966/99 «Про День Українського козацтва».

3. Указ Президента України від 25.10.2002 № 948/2002 «Про Концепцію допризовної підготовки і військово-патріотичного виховання молоді».

4. Указ Президента України від 12.06.2015 р. № 334/2015 «Про заходи щодо поліпшення національно-патріотичного виховання дітей та молоді».

5. Указ Президента України від 13.10.2015 р. № 580/2015 «Про Стратегію національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки».

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

7. Наказ Міністерства освіти і науки України від 25.12.2003 р. № 855 "Про затвердження Положення про дитячо-юнацьку військово-спортивну патріотичну гру "Сокіл" ("Джура") Українського козацтва".

8. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.08.2012 № 687 «Про затвердження Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)» (zareestrovano v Міністерстві юстиції України 3 липня 2012 р. за № 1094/21406).

9. Наказ Міністерства освіти і науки України від 31.03.2014 № 276 «Про внесення змін до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») (zareestrovano v Міністерстві юстиції України 18 квітня 2014 № 436/25213).

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

11. Наказ Міністерства оборони України № 14 від 11 січня 2012 року «Про затвердження Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах

України на 2012- 2017 роки та Перспективного плану реалізації Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах України на 2012-2017 роки».

12. Лист МОН від 25.07.2014 № 1/9-376 «Про методичні рекомендації з питань організації виховної роботи у навчальних закладах у 2014/2015 навчальному році».

13. Лист Міністерства освіти і науки України від 17.02.2015 № 1/9-78 «Рекомендації з організації Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх, позашкільних та професійно-технічних навчальних закладах України».

14. Рекомендації про проведення I районного (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

15. Рекомендації про проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

16. Наказ Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді Міністерства освіти і науки України від 31.07.2015 № 82-А «Про проведення III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)».

17. Телеграма Міністерства оборони України про направлення представників від військових комісаріатів і частин до складу штабів гри «Сокіл» («Джура»).

18. Муштровий впоряд Дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») українського козацтва (навчально-методичний посібник).

19. Навчальна програма гуртка козацько-лицарського виховання «Джура» (автор Бондарчук О.С.) – Лист ІТЗО від 14.06.2012 № 14.1/12-Г-119.

Список рекомендованої літератури

З історії козацької педагогіки:

Кононенко П. Українське козацтво: шляхи розвитку, традиції виховання молоді. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2003.

Олійників О. Козацька читанка. Радянська школа. № 4, 1989.

Охрімівч А. Січовий рух в Галичині. Відродження козацько-лицарських традицій виховання молоді. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Орієнтовний зміст виховання школярів. Рекомендації щодо організації системи виховної роботи загальноосвітньої школи. За ред. І.С.Мар'єнко. Київ. Радянська школа. 1982.

Руденко Ю. Історія козацької педагогіки. Програма для педагогічних вузів, факультетів. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Сушинський Б. Лицарі Приморського степу. Одеса. 2000.

Ткачук В. Феномен козацької республіки. Рідна школа, № 6, 1995.

Цьось А. Бойовитість духу, порив до життя. Система фізичного і психофізичного виховання запорізьких козаків. Рідна школа, № 1, 1995.

Козацька педагогіка в системі сучасної освіти:

Александрова В. Наша цілісна система виховання. Досвід виховання учнів на ідеях козацької педагогіки СШ № 93 м. Києва. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2002.

Алексюк А. Реабілітоване слово „лицар”. Освіта, № 34, 30 серпня 1995.

Біленька Г. Методичні матеріали до програми „Сучасне козацько-лицарське виховання дітей і юнацтва України”. Освіта, № 40, 18-25 серпня 1999.

Бурлака Я. Лицарська духовність. Освіта, № 50/51, 6 грудня 1995.

Галактіонова О. З Україною – в серці. Досвід виховання на козацько-лицарських традиціях у СШ № 21 м.Кіровограда. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Губко О. Осередок однодумців. Козацькі клуби м.Києва. Освіта, № 21, 21-28.08.2002.

Губко О. Пропагувати козацькі ідеали. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Денисенко О. І б'ють джерела у козацькій державі. Дитячо-юнацька асоціація в м.Ізмаїлі, Одеської області. Освіта, № 16, 2-9 квітня 2003.

Залізко В. Молоді – лицарську духовність. Виховання молоді на традиціях Українського козацтва. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Каюков В. Животворящий дух козацького виховання. Освіта, № 23/24, 18-25.04.2001.

Кононенко П. Звернення до державних політичних діячів, працівників науки, культури, освіти, всієї громадськості України. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

Кононенко П. Козацька педагогіка в системі сучасної освіти. Директор школи, № 34, вересень, 2000.

Марченко Р. Дітям – історичну пам'ять, лицарську духовність. Козацько-лицарські традиції виховання у СТТТ № 9 м.Києва. Освіта, № 40, 18-25 серпня 1999.

Невгодівський А. Сучасна українська козацька педагогіка та українознавство. Директор школи, № 35, вересень, 2000.

Основи національного виховання. Концептуальні положення. Інститут системних досліджень освіти. За заг. ред. В.Г.Кузя, Ю.Д.Руденка, З.О.Сергійчук. К., Ін форм. – видав. Центр „Київ”, 1993.

Підлубний П. Від „козацької родини” – до козацької України. Козацькі організації. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2002.

Подберезький М. Утвердження козацьких ідей на Слобожанщині. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2002.

Попович А. Національні види бойових мистецтв. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2002.

Потапов С. Наукові основи лицарського гарту. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2001.

Руденко Ю. Програма Всеукраїнської дитячо-юнацької і молодіжної організації „Молода Січ”. Освіта, № 7/8, 3-10 лютого 1999.

Руденко Ю. Програма Всеукраїнської дитячо-юнацької і молодіжної організації „Молода Січ”. Освіта, № № 19/20, 31 березня – 7 квітня 1999.

Руденко Ю. Виховання в учнів лицарської духовності. Рідна школа, № 7, 1996.

Руденко Ю. Прагнуть навчатися в козацьких колегіумах. Заклик до створення козацького колегіуму. Освіта, № 41, 21-28 серпня 2002.

Руденко Ю. Сучасне козацько-лицарське виховання дітей і юнацтва України. Програми для педагогічних вузів, факультетів. Освіта, № 65/66, 24 вересня – 1 жовтня 1997.

Руденко Ю. Українська козацька педагогіка. Відродження, пошуки, перспективи. Рідна школа, №4, 1994.

Скрипиць М. Ростимо патріотів України. Козацька Республіка СШ № 235 м.Києва. Освіта, № 40, 18-25 серпня 1999.

Статут дитячої, юнацької і молодіжної організації „Молода Січ”. Освіта, № 41/42, 25 серпня – 1 вересня 1999.

Тимофєєв В. Школа козацько-лицарського виховання – берегиня духу села. Наша школа, № 5-6, 2000.

Тимофеев В. Річ про Адамівську Січ. Білгород-Дністровський. Т.1. 2001, т.2. 2002, т.3. 2003.

Тимофеев В. Організація учнівського самоврядування в школі козацько-лицарського виховання. Наша школа, № 2, 2002.

Тимофеев В. Адамівський курінь „Молодої Січі”. Школа козацько-лицарського виховання. Освіта, № 52, 6-13 листопада 2002.

Тимофеев В. Адамівська громада. Білгород-Дністровський. У 2-х тт. 2003.

Тимофеев В. Адамівська Січ – школа козацько-лицарського виховання. Білгород-Дністровський. 2004.

Тимофеев В. Козацька педагогіка – сучасна освіта. Білгород-Дністровський. 2005.

Тимофеев В. Річ про Буджацьку Січ. Білгород-Дністровський. 2006.

Тимофеев В. Козацьке тілодуховиховання. Білгород-Дністровський. 2006.

Тимофеев В. Сучасне козацтво Південноукраїнського Задністров'я. Білгород-Дністровський. Т.1. 2006, т.2. 2006, т.3. 2007.

Тимофеев В. Козацько-лицарське виховання. Білгород-Дністровський. 2007.

Тимофеев В. Школа козацько-лицарського виховання. Білгород-Дністровський. 2007.

Тимофеев В. Виховання козака-лицаря. Білгород-Дністровський. 2007.

Тимофеева С. Сучасне українське козацтво на півдні України. Білгород-Дністровський. 2005.

Тимофеева С. Сучасне козацтво Білгород-Дністровщини. Білгород-Дністровський. 2006.

Усатенко Т. Лицар – козак – монах – джентльмен. Освіта, № 44, 15-22 серпня 2001.

