



ДНІПРОПЕТРОВСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ

вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, 49006, тел. 770-87-42, факс (056) 770-68-00
e-mail: osvita@adm.dp.gov.ua, <http://www.osvita-dnepr.com>, Код ЄДРПОУ 25927519

Керівникам органів управління
освітою райдержадміністрацій,
міських, селищних, сільських рад,
комунальних закладів освіти
Дніпропетровської обласної ради

Про методичні рекомендації щодо
проведення II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри "Сокіл"
("Джура")

На виконання наказу департаменту освіти і науки облдержадміністрації
від 22.06.2020 № 298/0/212-20 "Про проведення II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура")
надсилаємо для практичного використання методичні рекомендації
щодо проведення, дистанційно, II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-
юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура"), що додаються.

Додаток на/арк. в електронному вигляді.

Директор департаменту

Олексій ПОЛТОРАЦЬКИЙ

Федорченко Катерина, (056) 770 82 59

001472

Дніпропетровська обласна державна адміністрація
Департамент освіти і науки
Вих № 3073/0/211-20 від 23.06.2020



Додаток
до листа департаменту освіти
і науки облдержадміністрації
від 23.06.2020 № 3073/0/211-20

Методичні рекомендації
щодо проведення II (обласного) онлайн етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) у 2020 році

У Дніпропетровській області перший тур II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) у 2020 році (далі – Гра) проводиться дистанційно з використанням платформ Google forms та zoom для двох вікових категорій: “джури” (11-14 років) та “молоді козаки” (15 – 17 років).

Заходи в рамках Гри проводяться протягом року відповідно до річних планів роботи закладів освіти, органів управління освітою міст, районів та ОТГ області.

Реєстрація учасників II (обласного) дистанційно етапу Гри проводиться до 26 червня 2020 року за посиланням:

“джури” (11 – 14 років, середня вікова категорія)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi4JUEEi9PloVk5aEzB98HhJi0UKt_i84aKemx-IoJYQ8UIQ/viewform

“молоді козаки” (15-17 років, старша вікова категорія)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi4JUEEi9PloVk5aEzB98HhJi0UKt_i84aKemx-IoJYQ8UIQ/viewform

До програми першого (онлайн) туру II (обласного) етапу гри “Джура” включаються 5 залікових видів змагань і конкурсів для старшої вікової категорії та 4 залікових завдання для середньої вікової категорії:

“Впоряд” – стройова підготовка,

“Відун” – інтелектуальний конкурс (для середньої вікової категорії – поза конкурсом),

“Пластун”, орієнтування та цілевказання

“Рятівник”, надання першої долікарської допомоги

“Ватра” – творчо-мистецький конкурс

ОПИС ТА ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ, КОНКУРСІВ ГРИ

КОНКУРС “ВПОРЯД”

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду) через онлайн конференцію з використанням платформи zoom.

Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до Муштрового впоряду Гри.

Мета – перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

Обладнання: телефон або планшет, ноутбук з установленою програмою zoom та з доступом в Інтернет, через камеру якого будуть транслюватися виступи учасників.

Місце проведення: стройовий плац, рівний майданчик з твердою поверхнею (асфальтований, бетонний, дерев’яний) не менше 50 м в довжину і 30 м в ширину.

Час на виконання: загальний час на виконання обов’язкового і творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує “10” штрафних балів).

Учасники: весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника – рій отримує “64” штрафні бали.

Накази подає: головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри “Джура” в режимі онлайн. Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Судді спостерігають за учасниками конкурсу в ZOOM конференції та за кожну помилку ставлять “1” штрафний бал.

Обов’язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять “+1” бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов’язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов’язкового і творчого завдання набрав найбільшу суму балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

Послідовність виконання. Обов’язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї.

На завершення обов’язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого

та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду гри “Джура” з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов’язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапорносеця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

Умови оцінювання:

Гаджет, за допомогою якого ведеться онлайн трансляція конкурсу розміщується посередині стройового плацу (майданчику).

Онлайн трансляцію рекомендується вести загальним планом, щоб можна було оцінити дії кожного учасника рою

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;

шикування в однолаву;

перешікування рою з однолави в дволаву та навпаки;

повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

крок на місці;

перешікування в дворяд;

проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;

проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;

виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання

вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця.

Ройовий подає команду:

“РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ. РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШІ”.

Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапорносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяд (тобто колона по двоє).

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди, які виконує разом з роєм:

“РІЙ НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ.

Ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду:

“РІЙ. До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО! Наша назва (рій проголошує назву), наше гасло (рій проголошує гасло)”.

“До середини ГЛЯНЬ!” – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою:

“Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє ім’я та прізвище)”. Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: “СПОЧИНЬ!”.

Ройовий дублює команду: “Спо-ЧИНЬ!” (стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п’ятка лівої ноги знаходилася на прямій лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

Ройовий повертається на своє місце і командує:

“Рій. РОЗХІД”.

Шиккування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду для збору:

“Рій – ЗБІРКА”. (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: “Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ”.

Подавши команду, ройовий приймає поставу “струнко” і рукою вказує лінію для шиккування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування.

Ройовий подає команду: “До правого РІВНЯЙСЬ”.

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: “СТРУНКО!” Ройовий завершує виконання вправи командою: “Спо-ЧИНЬ”.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись) “Рій!” (всі джури приймають рівну поставу).

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

“Право-РУЧ,

ліво-РУЧ,

обер-НИСЬ”.

Ройовий подає команди: “До правого – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: “Спо-ЧИНЬ”.

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки Ройовий подає команду: “Рій, до двох – відлі-ЧИ”.

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить крок

вперед і доповідає “Відлік завершено” та крокує назад).

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: “Рій, вправо зім-КНИСЬ” (за виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: “До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: “Спо-ЧИНЬ”.

“Рій. Вліво (за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок) 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 фронту строю і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).

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: “До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: “Спо-ЧИНЬ”.

Крок на місці

Ройовий подає команду: “Рій, До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ” (за виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: “Рій-СТІЙ”. за виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці – зупинка на два кроки).

Ройовий завершує виконання прийому командою: “Спо-ЧИНЬ”.

Перешиккування в колону по двоє

Ройовий подає команду: “Рій. У дволаву-ШИКУЙСЬ”.

Ройовий подає команду: “Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ”. (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: “РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”.

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою

стоять перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

“РІЙ, ходом-РУШ!” (рій починає рух у встановленому напрямку). При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду:

“СТРУНКО”. (Рій переходить від похідного кроку на урочистий).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

“РІЙ, вправо-ГЛЯНЬ!”. (За командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

“РІЙ – Спо-ЧИНЬ!”. (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

Продовження з виконанням маршової пісні

За визначенням ройового він подає команду (під ліву ногу):

“РІЙ, пісню заспі-ВАЙ” (рій починає виконувати маршову пісню).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

“РІЙ – Спо-ЧИНЬ!”. (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапора. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд.

Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор тримаємо правою рукою. Всі команди в порядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапора пошаною.

3. Основна постава хорунжого з прапором.

По команді “Тідрозділ в лаву шикуйсь” хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад.

Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні “Спо-ЧИНЬ” і лунає від командира звернення в бік всього підрозділу або особисто хорунжого, наприклад “РІЙ (підрозділ) ...”

або “Хорунжий Неділько.”

4. Положення “Прапор ВГОРУ”. Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди “РІВНЯЙСЬ” або перед початком руху.

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту.

Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу.

Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вверху на висоті шиї.

5. “СТРУНКО” – із положення по команді “Прапор ВГОРУ” прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно загальної команди “СТРУНКО”. Команда може виконуватися як на місці, так і в русі.

Після отримання команди “Ходом РУПГ” хорунжий самостійно приймає положення прапора на “СТРУНКО”, якщо не отримує від командира команди “Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”.

6. “Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ”

Надається після команд “Прапор на ПЛЕЧЕ”, “Прапор ВГОРУ”, “СТРУНКО”. Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. “Спо-ЧИНЬ” виконується лише із основної постави хорунжого”.

Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

Із положення “СТРУНКО” хорунжий отримавши команду “Спо-ЧИНЬ” самостійно приймає положення “Прапор до СТОПИ” (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду “Спо-ЧИНЬ” (при виконавчій команді).

8. “Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”

Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого:

1) спочатку виконується команда “Прапор ВГОРУ”;

2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад.

Ліва рука вільно опущена вздовж тіла. Для переходу з положення “Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ” в положення “Прапор ВГОРУ” дії проводяться

в зворотному порядку.

9. Перед шикуванням (перешікуванням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

2. КОНКУРС НАДАННЯ ДОЛІКАРСЬКОЇ ДОПОМОГИ “РЯТІВНИК”

Конкурс надання долікарської допомоги “Рятівник” проводиться у вигляді тестування на базі платформи Google Forms за тематикою надання домедичної допомоги особам при невідкладних станах.

Посилання для тестування

“джури” (11-14 років, середня вікова категорія)

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZAZkzebAMlbC-eL6lTwiA5gQ9VBn81culNL7O5xxxvoZwjA/viewform>

“молоді козаки” (15-17 років, старша вікова категорія)

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZAZkzebAMlbC-eL6lTwiA5gQ9VBn81culNL7O5xxxvoZwjA/viewform>

3. “ВІДУН” – інтелектуальний конкурс з загальної історії України XV-XXI ст., рідного краю та Збройних Сил України

Тематичні розділи:

1. Феномен козацтва. Традиції, звичаї, побут, заняття козаків.
2. Козацько-селянські повстання XVI - XVII ст.
3. Національно визвольна війна українського народу середини XVII ст.
4. Україна за часів Руїни.
5. Козацтво у XVIII ст.
6. Українське національне відродження XIX – початку XX ст. Персоналії.
7. Україна у боротьбі за свою державність першої половини XX ст. (УНР, гетьманат Скоропадського, Директорія, Отаманщина).
8. ОУН та УПА – борці за українську державність.
9. Дисидентський рух в Україні другої половини XX ст.
10. Україна в умовах незалежності (проголошення незалежності України, конституційний процес, Помаранчева революція, Революція Гідності, АТО).
11. Історія Дніпропетровщини (заснування міста Катеринослава та Катеринославської губернії, історія рідного краю XIX – поч. XX ст., видатні постаті Дніпропетровщини).
12. Історія Збройних Сил України з початку XX ст. до сьогодення (УСС, армія УНР та Директорії, військо гетьмана Скоропадського, бійці ОУН-УПА, війни радянської армії, Збройні Сили незалежної України).
13. Українська революція: Події Української революції

на Дніпропетровщині.

Конкурс буде проведено у вигляді тестування на базі платформи Google Forms.

Посилання для тестування

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3Ck-eSpCZYnoThWCPZ8_fkN-dW5zHI54ZwCupez-WGhHtg/viewform.

Для середньої вікової категорії конкурс проходить поза заліком

4. "ПЛАСТУН" (ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)

Конкурс "Пластун" проводиться у вигляді тестування на базі платформи Google Forms.

Посилання для тестування

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLLSV2u88xvsot6NN_34U0n9XcS-U5cWprNX8_hK1sBI410g/viewform

5. ТВОРЧО-МИСТЕЦЬКИЙ КОНКУРС "БАТРА

У конкурсі бере участь рій у повному складі (8 осіб). Конкурс проходить через онлайн конференцію в zoom.

Тематика творчо-мистецького виступу – висвітлення подій, пов'язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу; відображення традицій українського козацтва – використання у виступі елементів бойового мистецтва (гопак), гра на музичних інструментах, виконання пісень тощо.

В ході виступу команда (рій) вдало поєднує власні досягнення з життя, суспільно корисної роботи і громадської діяльності рою, презентує свій навчальний заклад, розкриває історію та унікальні традиції свого регіону (місто/район, ОТГ).

До самодіяльної композиції можуть включатися різні жанри: козацький марш (можливо на власні вірші), українська народна пісня, елементи українського репу, танок, жарту, гуморески, музичне оформлення, гра на народних музичних інструментах, електронні музичні записи, елементи бойової майстерності тощо.

При оцінюванні будуть враховуватися: зміст програми, її авторство, втілення/відтворення українських (козацьких) традицій, патріотичний і художньо-естетичний рівень, костюми, інноваційність, артистизм.

Особливу увагу члени журі звертатимуть на використання Інтернет-джерел при побудові сценарію та авторський підхід до постановки виступів роїв, їх подібність.

Творчо-мистецький виступ повинен тривати до 10 хвилин.

До оцінки буде зараховуватись зміст, артистичність та майстерність виконання танцю або рухів, їх запальний характер, вдалий підбір музичних

Продовження додатка

композицій, інноваційність, креативність, використання костюмів тощо.

№ з/п	Критерії оцінювання	Кількість балів
Творчо-мистецький виступ "Ватра"		
1.	Зміст творчо-мистецької програми (висвітлення подій пов'язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу тощо)	від 1 до 10
2.	Інноваційність та авторство програми/сценарію (використання Інтернет-джерел або авторський підхід, відображення регіональних особливостей)	від 1 до 4
1.	Артистичність та майстерність виконання, музичний супровід, використання елементів бойового мистецтва тощо	від 1 до 5
2.	Загальне враження виступу (сценічні костюми, злагодженість дій, знання тематики та сюжету виступу, тексту сценарію, пісень тощо)	від 1 до 8
3.	Використання у виступі власних ройових атрибутів (назва рою, відзначки, клич-девiз, прапор тощо)	від 1 до 3
Максимальна кількість балів		30
Штрафні бали:		
Перевищення тривалості виступу – за кожні повні 60 секунд знімається (– 1 бал) від загальної кількості набраних балів.		

РОЙОВІ АТРИБУТИ

1. Назва рою. Повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники.

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.

2. Відзначка – схематичне, символічне зображення назви рою розміром 5x5 см. Розміщується на одностроях на лівій руці.

3. Ройовий клич-девiз. Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: "Двічі не вмирати", "Або пан, або пропав", "Краще вовком згинутися, аніж жити псом", "Зі щитом або на щиті". Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

4. 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.

5. Прапор встановленої форми із своїми барвами з рекомендованими параметрами: полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапора не поміщуємо ніяких нашивок. Прапор носиться прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

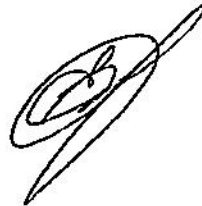
Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапора, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри “Джура” – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

6. Однострій (типова форма) має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції (основний елемент – сорочка-вишиванка). Або для виготовлення однострою можна використати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Учасники гри звертаються один до одного “Друже/подруго” із додаванням імені.

Урочисте вітання – “Слава Україні!”, відповідь – “Героям слава!”.

Завідувач сектору
позашкільної освіти та виховної роботи



Катерина ФЕДОРЧЕНКО