Затверджую

Директор школи

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.О. Ляшов

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2016 р.

**Тема заходу**. Дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Джура»

**Мета гри «Джура»:** сприяти фізичному, морально-психологічному, інтелектуальному, ідейно-світоглядному та духовному вихованню і самовихованню української молоді на основі українських національних традицій, козацьких духовно-світоглядних цінностей і християнської моралі.

**Завдання:**

* фізичне, емоційне, розумове та духовне виховання української молоді на основі козацьких духовно-світоглядних цінностей;
* формування серед молоді засад здорового способу життя засобами туризму, спорту, військово-патріотичного виховання;
* популяризація серед молоді військово-прикладних видів спорту, активних способів дозвілля, історії визвольних змагань, козацької культурної спадщини та української військової традиції.

**Очікувані результати:** формування у залучених до гри дітей та юнацтва основ патріотизму - активної громадянської позиції, національної гідності і самосвідомості, створення морально-етичних засад для її всебічного розвитку, любові до своєї Батьківщини - України, готовності захистити свій рідний край; підвищення рівня громадської активності та патріотичної свідомості молоді, створення морально-етичних засад для її всебічного розвитку; підняття престижу військової служби у Збройних Силах України;

**Учасники гри:**

склад рою – 8 осіб (серед яких не менше ніж 2 дівчини). У кожному рої визначається провідник – Ройовий. Також обов’язковою є присутність керівника рою.

**Організаційні засади та зміст етапів гри**

До програми гри включаються наступні види змагань та конкурсів:

1. ***«*Впоряд»** – демонстрація знань та вмінь зі стройової підготовки, яка складається з обов’язкового завдання. Обов’язкове завдання – це виконання стройових прийомів у складі рою. Під час шикування кожна команда-учасниця представляє , емблему та за командою ройового проголошує назву команди , девіз та пісню.

2. **«Смуга перешкод»** – командне подолання ділянок місцевості з природними та штучними перешкодами. Переможці визначаються за найменшою сумою часу подолання смуги перешкод із урахуванням штрафного часу.

Довжина дистанції до 90 м.

Етапи смуги розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.

Старт та фініш суміщені.

Кожен етап обладнано згідно з схемою та описом дистанції.

Вид заліку – час та штрафи.

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

3. **«Рятівник»** – змагання з надання долікарської медичної допомоги з елементами рятувальних робіт

Час виконання – орієнтовно 5 – 8 хвилин.

Кількість учасників – по чотири від рою.

Рій виконує одне із завданнь: накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) накладання джгута на стегно, потім організовує транспотування потерпілого 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.

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

4. **«Змагання бійців»** - метання гранат в «траншею», переповзання по-пластунськи.

Кількість учасників – по двоє юнаків від рою.

**Метання гранат в «траншею»** - з лінії старту обидва по черзі метають по дві гранати в «траншею» розміром 3х1 метр. Попадання в ціль оцінюється 1 балом. Відстань до цілі 10-15 метрів.

**Переповзання по-пластунськи** – Бійці по черзі проповзають коридором шириною 1,5 метри з обмеженням по висоті 0,4 метри. Довжина коридору 5-7 метрів. Успішне подолання перешкоди оцінюється у 5 балів.

5. **Силове змагання** **«Перетягування линви»** змагання з перетягування (канату)

У змаганнях беруть участь два рої по 8 чоловік у кожному.

Замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

Линва стандартна. Окружність – 10-12 мм; довжина – не менше 33 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається – пулер.

На линві позначається середина (центральний маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожен рій береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріпляють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Рій сам визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

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

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій в тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) рої перетягують линву на свою сторону.

Боротьба припиняється за сигналом судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

6. **Конкурс «У колі друзів»**

**- «Розпали вогнище»**  - розпалювання вогнища за правилами.

**- «Пісня у вогнища»** - будь-які варіанти бардівської пісні.

**Підбиття підсумків**

Підсумки підбиваються у кожному виді змагань (конкурсів) окремо. Переможці в окремих видах визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань, або за кращим результатом.

При однаковій сумі місць вище місце займає рій, який має кращий результат на дистанції «Смуга перешкод». Команда, яка не брала участь хоча б в одному виді змагань, посідає останнє місце.

За порушення правил техніки безпеки та дисципліни під час проведення гри на команду-порушницю, за рішенням Головної суддівської колегії накладаються штрафні санкції (зняття балів, нарахування додаткового часу, дискваліфікація рою).

**Нагородження переможців**

Рій, який став переможцем нагороджуються грамотами.

**Підбиття підсумків**

Підсумки підбиваються у кожному виді змагань (конкурсів) окремо. Переможці в окремих видах визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань, або за кращим результатом.

При однаковій сумі місць вище місце займає рій, який має кращий результат на дистанції «Смуга перешкод». Команда, яка не брала участь хоча б в одному виді змагань, посідає останнє місце.

За порушення правил техніки безпеки та дисципліни під час проведення гри на команду-порушницю, за рішенням Головної суддівської колегії накладаються штрафні санкції (зняття балів, нарахування додаткового часу, дискваліфікація рою).

**Нагородження переможців**

Рій, який став переможцем нагороджуються грамотами.