



ЗМІСТОВНО-ПРОГРАМНЕ НАПОВНЕННЯ

ГРИ «ДЖУРА»

Змістове наповнення гри здійснюється у формі реалізації п'яти програмних компонентів, які втілюються через:

1) самовиховання в малих групах-роях згідно з системою затверджених ступенів (прогресивного плану особистісного розвитку для кожної вікової групи, який включає основні елементи національно-патріотичного виховання): прогресивне зростання особистості передбачає допомогу кожному учаснику гри в усвідомленій та активній участі у власному розвитку;

2) самоврядування в первинних осередках гри – куренях за методикою пластової (скаутської) гурткової системи, тобто через взаємодію роїв як команд у рамках куреня під керівництвом ради роєвих та опікою виховника: розподіляючи відповідальність



між собою, учасники гри ухвалюють рішення, організують, здійснюють та оцінюють свою діяльність;

3) підсумкове наметове таборування, яке проводиться щороку на чотирьох рівнях: первинних осередків – куренів (у навчальних закладах), районному (міському), обласному, всеукраїнському;

4) участь у змаганнях і заходах національно-патріотичного, військово-патріотичного або громадянського характеру, які проводять громадські організації та позашкільні установи (наприклад, змагання з

мандрівництва «Стежками Героїв» та «Осінній рейд», змагання «Школа безпеки» та «Котигоршко», із моделювання роботи Європейського парламенту чи ООН тощо);

СИМВОЛІКА ГРИ «ДЖУРА»

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 стремити молоді. Мудрість, шляхетність, відвага – три риси провідної верстви, виховання яких особливо потребує українська молодь.

ВИХОВНИЙ ІДЕАЛ ГРИ «ДЖУРА»

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

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

ВИМОГИ ДО УЧАСНИКІВ ГРИ «ДЖУРА»

Вимоги до учасників гри – це той обсяг знань, умінь і навичок, яким вони повинні оволодіти.

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, мрі-

ють 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, у чому саме діти можуть і повинні наслідувати козаків;
- знати кілька козацьких пісень, елементи гопака;
- знати, які сторінки з життя козаків пов'язані з місцевістю, де вони проживають;
- знати імена найвидатніших козаків і що з ними пов'язано в житті родини, населеного пункту, регіону;
- знати гасло козаків, звичай, обіцянку, пісню, привітання, хоругву;
- намагатися бути корисним для козацького товариства, допомагати батькам, старшим, кволим і знедоленим;
- дбати про загартування, чистоту і здоров'я свого тіла, виховувати здоровий дух;
- знати дати свого народження, своїх батьків, близьких родичів, свій родовід;
- вміти розповідати про Україну, про важливі історичні події в Україні та імена славних українців;

Вимоги до джура:

Джури – друга, наступна ланка дитячої козацької військово-спортивної патріотичної гри, 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;
- 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, зрозуміти, якими найкращими рисами козаків повинен оволодіти джура, вміти самостійно підготуватися до походу, організувати до нього товаришів;
- оволодіти спортивною майстерністю козаків, виховувати в собі волю, загартовувати організм, готувати себе до серйозних випробовувань.

Вимоги до молодих козаків:

Молоді козаки – це молодь, старшокласники і ті, що вже закінчили середній навчальний заклад. Вони вже багато знають, багато вміють. Вони добре знають історію Запорізької Січі та життя і побут козацтва в ній, історію, побут, культуру і традиції Гетьманського козацтва України; добре знають і виконують вимоги (закони) лицарської честі та лицарської звитяги; готові стати вірними захисниками інтересів українського народу, орієнтуються в життєвих обставинах.

ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ ГРИ «ДЖУРА»

Учасник гри зобов'язаний:

- готувати себе до захисту вільної, соборної і демократичної України;
- вважати військову службу святим обов'язком і справою честі українського козака;
- 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.

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 цінуй 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 прав-

дивим

І рідну Батьківщину завжди захищай.



УЧАСНИКИ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНА СТРУКТУРА ГРИ «ДЖУРА» ПРОТЯГОМ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ

Учасниками Гри є діти та молодь загальноосвітніх, позашкільних, професійно-технічних навчальних закладів (далі – навчальні заклади), об'єднана на добровільних засадах у самовиховних малих групах – роях (гуртках):

- 1) «молоді козаки/козачки» – 3-8 однолітків 15-17 років;
- 2) «джури» – 3-8 однолітків 11-14 років;
- 3) «козачата», «новаки» – до 12 однолітків 6-10 років.

Рої одного навчального закладу об'єднуються у первинні осередки Гри – курені. Курінь може складатись з 1-2 роїв молодих козаків, 3-5 роїв джур і, за потреби/можливості – 2-3 роїв козачат, новаків. Курінь є базовою організаційною одиницею Гри. Курені можуть складатися із різновікових роїв.

Для започаткування ефективної діяльності Гри в навчальному закладі спершу створюється один курінь, а після успішної апробації такої діяльності – створювати додаткові курені.

Учасниками Гри можуть бути рої (курені) створені на базі громадських організацій у порядку, передбаченому для навчальних закладів.

У Грі беруть участь особи, старші 18 років, у статусі виховників та інструкторів з числа педагогів, студентів та громадських активістів, які залучаються до виховної роботи з дітьми та молоддю.

У навчальних закладах виховну опіку над кожним куренем Грі здійснює виховник (педагог чи волонтер), який забезпечує зв'язок осередку з Головним штабом, призначений (за згодою) наказом керівника навчального закладу. Перед призначенням виховник має успішно пройти відповідний вишкіл згідно з програмою, затвердженою Головним штабом.

Для допомоги виховнику, за вибором учнів, адміністрація закладу може призначити також опікуна куреня – визначну особистість, представника громадської організації, який надав відповідну письмову згоду Головному штабу, або за його дорученням обласному штабу.

Послідовність створення куреня Грі у навчальному закладі:

перший крок – підбір адміністрацією навчального закладу у взаємодії з місцевими громадськими організаціями, діяльність яких спрямована на національно-патріотичне виховання дітей та молоді, відповідної кандидатури виховника куреня (відповідно до рекомендацій Головного штабу), вишкіл кандидата за програмою і під контролем Головного штабу;

другий крок – створення виховником першого рою з числа молодих козаків, які планують продовжити навчання в цьому закладі і кількामісячна, максимум однорічна, підготовка його за програмою затвердженою Головним штабом;

третій крок – розгортання рою молодих козаків у повноцінний курінь через створення 3-4 роїв джур, в яких молоді козаки виконують функцію ройових та їхніх заступників, а також творять старшину новоствореного куреня; започаткування щотижневого вишколу ройових виховником;

четвертий крок – вибори в роях джур ройових і їх заступників із числа джур цих роїв; створення ради ройових куреня, вишкіл нових ройових, який проводять молоді козаки; виділення з кожного рою джур, молодих козаків по 2 особи для створення та ведення роїв козачат (новаків);

Прийом до рою здійснюється на раді рою на добровільних засадах за письмовою згодою батьків (для учасників 6-9 років) після засвоєння учасником самоосвітнього просвітницького курсу.

Основою організації Грі є добровільне об'єднання учасників у рої, а роїв у курені, в яких забезпечується реалізація принципу самоврядування.

Кожен курінь (рій) введе свою Книгу зв'язг (щоденник), яка складається з двох частин «Спадку» та «Здобутків». У «Спадку» збираються (в тому числі усні і архівні)

свідчення про боротьбу за державну незалежність України в їх місцевості (регіони), а в «Здобутки» вписуються свої перемоги, досягнення, імена «козачат», «джур», «молодих джур» даного куреня, тощо.

Кожен курінь (рій) веде свою сторінку (блог) в мережі інтернет та викладає світліни і відеоматеріали, пов'язані з її діяльністю.

Підсумком діяльності куреня (рою) упродовж навчального року є наметове таборування, яке організовує рада ройових, або участь у таборі військово-патріотичного або національно-патріотичного спрямування, організованому однією чи кількома громадськими організаціями.

АТРИБУТИ РОІВ-УЧАСНИКІВ ГРИ «ДЖУРА»

Склад рою – до 15 осіб. 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 (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.

Кожен рій чоти обирає собі назву за тематикою історичної героїки бопнів за



Міністр молоді та спорту Ігор Жданов з джурами на базі Держприкордонслужби в Бортишчах (Київ, 2017р.)

незалежність України (наприклад, «Святославовичі», «Січовики», «Гайдамаки», «Чорні запорожці», «Холодноярці», «Карпатські січовики», «Повстанці» «Кіборги», «Добробат», «Гарпунівці», «Кульчицькі», «Айдарівці», «Азовці» тощо).

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.

Назви і склад роїв молодих козаків, які створюються у навчальних закладах, де відсутні курені Гри, а також курені створені на базі роїв молодих козаків реєструються Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом Гри.

Кожен рій обирає собі назву за іменем покровителя (патрона) – історичної постаті місцевого або загальнонаціонального значення, яка відзначилася значним внеском у боротьбі за державну незалежність і територіальну цілісність України в період від часів княжої доби до Революції Гідності, анексії Російською Федерацією Кримського півострова та проведення антитерористичної операції на сході України (наприклад, «Чота імені Ярослава Горошка»).

Присвоєння імені куреню затверджується Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом. У випадку, якщо курінь створюється на кадровій основі однієї із громадських організацій, вона може отримувати і відповідну назву (наприклад, «Козацька застава імені Івана Сірка», «Пластовий курінь імені Романа Шухевича» чи «Сумівська дружина ім. Святослава Хороброго»).

Особливо дієві та успішні курені можуть отримати у своїх назвах додатково порядковий номер (число) куреня у національному реєстрі куренів (наприклад, «Курінь число 3015 імені Михайла Сороки»). Вимоги до отримання порядкових чисел розробляє і затверджує Головний штаб.

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

Ройовий клич-гасло (ключ-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 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 квадрат матерії розмірами 75x75 см, що має дві чи три барви. На правому (лицевому) боці в центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій самій стороні симетрично розміщується напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. Лівий (зворотний) бік без нашивок. Прапорець носиться 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.

Однострій (типова форма) – має бути простим у виготовленні, з елементами козацької тематики та традиції. Обов'язковий елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використовувати 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!».

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

ОРІЄНТОВНИЙ ПЛАН ЗАХОДІВ ІЗ ВПРОВАДЖЕННЯ ГРИ «ДЖУРА» В НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ ПРОТЯГОМ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ

Вересень – 14 жовтня: створення роїв, куренів. Прийом у козачата молодших школярів. Проведення засідань Рад козацьких роїв з питань щодо переходу до наступного, вищого за віком, ступеня гри «Джура»: козачат – до джур козацьких, джур козацьких – до молодих козаків.

Проведення Великих Рад та виборів козацької старшини в роях, куренях.

Заходи з організації учнівського самоврядування.

День туризму (подолання туристської смуги перешкод за козацькою легендою, інші заходи).

Участь у волонтерських заходах щодо формування навчальної бази навчальної дисципліни «Захист Вітчизни» та фізичного виховання.

Розробка Умов проведення «Дня козака» (періодично – один раз на тиждень, місяць чи квартал) у формі рольової організації самоврядування.

Жовтень: проведення традиційних для навчального закладу та місцевої громади заходів до Дня захисника України та Покрови Пречистої Богородиці, Покрови-

тельки Українського козацтва і Збройних Сил України у формі ігор та забав, таких як «Котигорошко», «Козацьке зазяття», «Козацький гарт»; туристсько-краєзнавчих подорожей, екскурсій, осінніх таборувальних тощо.

Листопад і березень: операція «Зелена хвиля»: проведення заходів (у співпраці з іншими організаціями) щодо озеленення територій навчальних закладів, мікрорайонів, населених пунктів, відновлення та розширення паркових зон тощо.

Захід «Чисте повітря, вулиця, село, місто – чиста Українська земля».

Листопад: захід до дня Збройних Сил України «Дорогою Героїв»: виховні години, конкурси, фестивалі, вікторини, походи місцями боїв, екскурсії у військові частини, поповнення експонатами експозицій музеїв навчальних закладів.

Ватра «Слава Героям» (проводиться у формі патріотичного мистецько-сценічного дійства).

Спортивні ігри та змагання: «Впоряд», «Стрільба» тощо.

Січень – лютий: зимове табування: участь у народних святах зимового циклу, розучування народних ігор та забав, героїко-патріотичних пісень, дум; змагання із зимових видів спорту, змагання з ігрових видів спорту в закритих приміщеннях.

Березень: підготовка та проведення «Дня цивільної оборони».

Операція «Захист»: набуття знань, умінь та навичок з надання першої долікарської допомоги при захворюваннях та травмах; тренування та змагання з цивільної оборони, надання першої долікарської допомоги, транспортування і евакуації потерпілих.

Заходи за програмою «Школа безпеки».

Весняне табування, походи, конкурси, вікторини, ігри та забави.

Квітень: операція «Снайпер»: обладнання стрілецьких тирів, місць для стрільби, змагання в стрільбі із пневматичної зброї та спортивних луків.

Операція «Вправний вершник»: основи верхової їзди на конях.



Гра «Відун»: інтелектуальні змагання зі знання історії козаччини, українського війська, сучасних збройних сил України, народних повстанських формувань та їх ролі у боротьбі за незалежність української держави, історії малої Батьківщини за системою «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?».

Підсумкові заходи гри у навчальних закладах для визначення кращих роїв для участі у I (районному, міському) етапі.

Травень: виховні заходи під гаслом «Підготовкою до захисту Батьківщини вшануємо подвиги борців за незалежність України». Участь у вахті пам'яті героїв Другої світової війни, героїв Небесної сотні, воїнів – захисників України.

Підготовка роїв-переможців та призерів I (районного, міського) етапу до участі у II (обласному та міському у м. Києві) етапі.

Червень – серпень: проведення конкурсів, зльотів, змагань, фестивалів, вікторин, походів, експедицій під час літнього таборування. Організація пошуково-краєзнавчих експедицій в рамках Всеукраїнського конкурсу на кращу краєзнавчу експедицію з активним способом пересування «Мій рідний край», туристсько-краєзнавчих експедицій «Моя Батьківщина – Україна», «Історія міст і сіл України», у тому числі за напрямом «Козацькому роду нема переводу». Участь у регіональних туристсько-краєзнавчих освітянських проектах.

Операція «Дельфін»: участь в обладнанні місць для плавання, навчання плаванню, змагання з плавання та подолання водних перешкод.

Операція «Турбота»: допомога людям похилого віку, інвалідам, вдовам, дітям незахищених соціальних категорій, волонтерська участь у роботі з ліквідації бездоглядності та безпритульності дітей; «Добре діло» – виконання добродійних справ відповідно до ідейних принципів лицарства.