



У К Р А Ї Н А
Чернівецька міська рада
Управління освіти
НАКАЗ

25.03.2026

м. Чернівці

№ 74

**Про організацію та проведення змагань
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
для молодшої вікової групи «Котигорошки» (6-10 років)**

Відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 09.10.2020 № 932 «Про затвердження плану дій щодо реалізації Стратегії національно патріотичного виховання на 2020-2025 роки», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 03.07.2012 №1094/21406 (зі змінами), з урахуванням Закону України «Про правовий режим воєнного стану», Указу Президента України від 24.02.2022 № 64/2022 «Про введення воєнного стану в Україні» (із змінами), наказу Департаменту освіти Чернівецької обласної військової адміністрації від 11.08.2022 № 159 «Про деякі питання національно-патріотичного виховання в закладах освіти Чернівецької області», Програми національно-патріотичного виховання дітей та молоді Чернівецької міської територіальної громади на 2026 рік, затвердженої рішення 71 сесії міської ради VIII скликання від 04.12.2025 № 2655, з метою подальшого розвитку національно-патріотичного та військового виховання дітей та учнівської молоді

НАКАЗУЮ:

1. Затвердити Регламент проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для молодшої вікової групи «Котигорошки» (6-10 років), що додається.
2. Провести урочисте відкриття I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») на території Центру культури та дозвілля імені Тараса Шевченка 01.05.2026 о 12:00 для молодшої вікової групи, присвячене Дню пам'яті та примирення.

3. Головним суддею змагань призначити Савчука І.В., вчителя Чернівецької гімназії № 10 Чернівецької міської ради.
4. Головним секретарем змагань призначити Петрушко Л.В., заступника з виховної роботи Чернівецької гімназії № 9 Чернівецької міської ради.
5. Відповідальність за дотримання учнями правил техніки безпеки вуличного руху при переміщенні на змагання чи конкурси, охорону їх життя та здоров'я під час проведення змагань та конкурсів покласти на керівників та виховників роїв.
6. Керівникам закладів освіти ЧМТГ:
 - 6.1. Призначити відповідального за організацію та проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у закладі.
 - 6.2. Забезпечити організацію та проведення шкільних етапів гри «Сокіл» («Джура»).
 - 6.3. Створити рубрику на інформаційному сайті закладу освіти чи соціальних мережах, де розмішувати інформацію про хід Гри.
7. Наказ розмістити на інформаційному сайті управління освіти Чернівецької міської ради.
8. Контроль за виконанням цього наказу покласти на заступника начальника управління – завідувач сектору виховної та позашкільної освіти управління освіти Чернівецької міської ради Надію Шевченко.

**Начальник Управління освіти
Чернівецької міської ради**



Ірина ТКАЧУК

Погоджено:

Заступник начальника управління – завідувач
сектору виховної та позашкільної освіти
управління освіти Чернівецької міської ради

Надія ШЕВЧЕНКО

Виконавець:

Фахівець групи центрального господарського
обслуговування управління освіти
Чернівецької міської ради

Микола ГОШОВСЬКИЙ

РЕГЛАМЕНТ
проведення I (міського) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
для молодшої вікової групи «Котигорошки» (6-10 років)

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

I (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – Гра «Джура») проводиться відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання».

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ

Гра «Джура» проводиться з метою виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України, як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

Завдання I (міського) етапу гри «Джура»:

- військово-спортивне та національно-патріотичне виховання української молоді на основі козацьких традицій;
- фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції; формування поваги до видатних історичних постатей та подій через вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;
- організація активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;
- популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;
- надання методичної допомоги в самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;
- формування і удосконалення навичок та умінь, необхідних захисникові України.

Виконання завдань I (міського) етапу реалізується шляхом виконання державницького блоку, проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, створення середовища для реалізації засад самоврядування.

Ідейні принципи I (міського) етапу гри виходять із лицарського покликання служіння Богові, Батьківщині, ближнім та Кодексу лицарської честі учасника Гри.

3. КЕРІВНИЦТВО ТА СУДДІВСТВО

Загальне керівництво підготовкою та проведенням I (міського) етапу гри здійснює Управління освіти Чернівецької міської ради.

I (міський) етап гри «Джура» проводиться 1 травня 2026р. у формі змагань, конкурсів.

Керівництво конкурсом/змаганнями здійснює відповідальний (головний суддя конкурсу/змагання), згідно Програми, який збирає та узагальнює відповідні матеріали і подає підсумковий протокол конкурсу/змагання Головному секретарю Гри після завершення змагань/конкурсу.

Склад суддівської колегії конкурсу/змагання визначає відповідальний (головний суддя конкурсу) зі складу Головної суддівської колегії, за погодженням з головним суддею Гри.

4. УЧАСНИКИ ГРИ

До участі у I (міському) етапі гри «Джура» для молодшої вікової групи «Котигорошки» (6-10 років) допускаються кращі рої (по одному) від закладів освіти Чернівецької міської територіальної громади.

Склад рою – до 10 учасників: 8 основних (не менше 2-х осіб протилежної статі), 2 резервних та 2 керівники. У кожному рої визначається провідник – Ройовий.

До участі допускаються учасники, вік яких станом на 31.05.2026 року становить не менше 6 років і 10 років включно.

Заміна складу учасників рою (не більше 2-х) можлива тільки з поважних причин, за погодженням з головним суддею.

Заміна складу рою без поважних причин є підставою для виключення рою з конкурсу/змагання та нарахування штрафних балів, що дорівнює останньому місцю на змаганні/конкурсі.

5. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ

Загальнокомандний залік I (міського) етапу гри «Джура» підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх конкурсах та змаганнях.

Серед переможців I (міського) етапу гри «Джура» визначається рій, що буде делегований на II (обласний) етап.

Рої, що посіли 1-3 місця у загальнокомандному заліку, нагороджуються кубками та грамотами управління освіти.

6. ФІНАНСУВАННЯ

Витрати на проїзд учасників під час участі у конкурсах I етапу гри «Джура», придбання спорядження, інвентарю, засобів індивідуального захисту здійснюються за рахунок організації, що відряджає.

Витрати на харчування учасників гри здійснюються за рахунок коштів

7. БЕЗПЕКА ЗМАГАНЬ

I (міський) етап гри «Джура» проводиться відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання».

Відповідальність за якість та безпечне використання командного і особистого спорядження, за підготовку учасників роїв щодо вимог, що необхідні для дотримання техніки безпеки й проходження відповідних етапів та конкурсів Гри, несуть керівники роїв.

Для участі у спортивних етапах гри «Джура» обов'язкова форма одягу – спортивна, що закриває лікті та коліна.

Відповідальність за життя та здоров'я дітей у дорозі та під час проведення I етапу Гри покладається на керівника та виховника рою.

Відповідальність за життя та здоров'я дітей під час проведення змагань та конкурсів Гри покладається на суддів та керівників роїв.

8. ДОКУМЕНТАЦІЯ ТА СТРОКИ ЇЇ ПОДАННЯ

Іменні заявки роїв (зразок заявки додається), що завірено керівником закладу освіти; печаткою лікаря, подаються у мандатну комісію на місці проведення Гри.

Напроти кожного учасника має бути підпис та печатка лікаря (з визначенням групи фізичного розвитку вихованців (проба Руфьє), а також печатка лікарської установи, що допускає до участі у Грі.

Разом з іменною заявкою подаються документи:

- копія свідоцтва про народження;
- копії учнівських квитків за 2025/2026н.р. з місця навчання із фотографією, що завірені печаткою, підписані директором закладу освіти, де навчається учасник;

За додатковою інформацією звертатись до фахівця управління освіти, відповідального за проведення I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («ДЖУРА»)

Гошовського Миколи Володимировича – 050 370 55 33

ІМЕННА ЗАЯВКА

(відділ, управління освіти)

направляє для участі у I (міському) етапі гри «Джура»
рій _____ у такому складі:
(назва рою)

№ з/п	Прізвище, ім'я, по-батькові учасника	Дата народження	Заклад освіти, клас	Допуск і печатка лікаря на участь у Грі, із зазначенням групи фізичного розвитку
1	2	3	4	5

Усі учасники пройшли належне тренування, мають достатню фізичну і технічну підготовку для участі у таборванні, конкурсах та змаганнях.

Керівник рою _____

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Виховник рою _____

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Керівник навчального закладу _____

М.П. _____

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до I етапу - _____ чоловік
(прописом)

Печатка

Лікар _____

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я по батькові)

ПРОГРАМА

I (міського) етапу гри «Сокіл» («Джура») для молодшої вікової групи «Котигорошки»

- 1. Творчо-мистецьке представлення рою «Ватра».**

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 10 хвилин), яке за змістом відповідає темам «Ми діти твої, Україно», «Козацькому роду нема переводу», «Слава Героям», тощо.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв). Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи, що забезпечується учасниками).

Рій до початку виступу подає у суддівську колегію програму (сторінка А-5), де вказується: назва рою, назва композиції, тема, мета, зміст.
- 2. Туристична естафета «Стежками пригод».** Підсумок естафети - сумарний час команди за всі види змагань естафети з урахуванням штрафних балів.

Види змагань:

 - 2.1. Переправа «Паралельні мотузки» (між двома деревами натягуються дві паралельні між собою мотузки. Нижня мотузка використовується як опора, по якій учасники переходять на протилежний бік за допомогою рук та ніг);
 - 2.2. Переправа з використанням жердин «Опора мандрівника» (учасники долають умовно заболочену місцевість з використанням дерев'яних жердин. Розмір жердин – 5х5 см, довжина 2 м);
 - 2.3. Переправа «Болотяний марафон» (учасники долають умовно заболочену місцевість стрибками по купинах).
- 3. Естафета «Зигзаг Перемоги»** (навпроти команди в лінію стоять кеглі через однакові проміжки одна від одної. За сигналом перший гравець пробігає по синусоїді поміж кеглями, огинає останню кеглю і так само повертається назад, дотиком руки передавши естафету наступному учаснику, а сам стає в кінець колони). Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів.
- 4. Естафета «В одній в'язці»** (від лінії старту-фінішу на відстані 10-12 м навпроти команди ставиться стійка. Гравці команди розподіляються парами, ставши один до одного спиною і зчепившись ліктями. за сигналом

пари по черзі біжать до стійки і огинають її і, обернувшись, повертаються до свого рою). Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів.

5. **Естафета «Весела математика»** (перед учасниками стоять цілі з підписаними цифрами. Учасники кидають м'ячики на влучність з однієї спроби). Підсумок - сума балів кидків усіх учасників рою.
6. **Естафета «Переправа»**. Учасники долають умовно заболочену місцевість з використанням дощечок (розмір дощечки - 50 см*15 см). Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів.
7. **Естафета «Сім кроків до Перемоги»**. Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів. Учасники рою розміщуються на окремих острівцях на певній відстані (до 10 м) один від одного. Кожен учасник виконує один із видів змагань, щоб дістатись до наступного учасника і передає йому естафету, торкаючись до плеча наступного учасника. Останні учасники закінчують естафету, викрикуючи назву рою.

Види змагань:

- 7.1 **«Баланс чемпіона»** - учасник № 1 тримає в руці ракетку від настільного тенісу з м'ячиком і проходить дистанцію, тримаючи рівновагу, щоб м'ячик не впав. Якщо м'ячик падає, учасник ловить його і продовжує рух з того самого місця;
- 7.2 **«М'яч у полоні»** - учасник № 2 затискає м'яч між ногами і пересувається до наступного учасника, щоб не загубити м'яча. Якщо м'яч вилітає з-поміж ніг, то учасник ловить його і продовжує рух з того самого місця;
- 7.3 **«Ракетний маршрут»** - учасник № 3 обома руками тримає ракетку для великого тенісу і переносить м'ячик. Якщо м'ячик падає - учасник ловить його і продовжує рух з того самого місця;
- 7.4 **«Спринт з мішком»** - учасник № 4 влазить в мішок по пояс і стрибками рухається до наступного учасника;
- 7.5 **«Посади картоплю»** - перед учасником № 5 розміщені фішки. Учасник бере відро з м'ячиками і рухається до наступного учасника, розкладаючи м'ячики по фішках (одна фішка - один м'ячик);
- 7.6 **«Тунель пригод»** - перед учасником № 6 розкладений тканинний тунель, форма якого підтримується двома обручами. Учасник переповзає тунелем до наступного учасника;
- 7.7 **«Сіамські близнюки»** - учасники № 7 і № 8 стоять у парі. Ліва нога одного учасника прив'язана до правої ноги другого учасника,

перетворюючи їх у своєрідних сіамських близнюків. У такому вигляді двоє учасників перебігають до місця розташування учасника №1, намагаючись не впасти.

8. **Естафета «Ріпка».** Учасники рою шикуються в колону біля лінії старту. В декількох метрах від них розташована умовна “Ріпка” - один з учасників рою. За командою стартує перший учасник - “дід”, добігає до ріпки і повертається на старт, де до нього приєднується “бабка”. Разом вони знову долають дистанцію і повертаються за “внучкою” і т.д. Коли за “ріпкою” прибігають сім учасників, “ріпка” чіпляється за сьомого учасника і всі разом повертаються на старт. Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів.
9. **Естафета «Мозаїка чемпіонів».** Перед учасниками розкладений пазл - адміністративна карта України. Завдання учасників - якомога швидше скласти пазл. Підсумок - час команди з урахуванням штрафних балів.

Головною суддівською колегією у разі необхідності, можуть вноситися зміни до Програми.

МАРШРУТНИЙ ЛИСТ

рою « _____ »

№ з/п	Назва конкурсу, естафети	Результат рою	Підпис судді
1	«Ватра»		
2	«Стежками пригод»		
3	«Зигзаг Перемоги»		
4	«В одній в'язці»		
5	«Весела математика»		
6	«Переправа»		
7	«Сім кроків до Перемоги»		
8	«Ріпка»		
9	«Мозаїка чемпіонів»		

Головний суддя _____

Секретар змагань _____