



## **Hundude erialad**

Käesolevad hundude erialakatsed on välja töötatud Eesti Skautide Ühingu programmimeeskonna poolt. Nende aluseks on võetud mitmete välisriikide hundude erialakatseid, mida tõlkisime ja viisime vastavusse Eesti olude ja ESÜ arengueesmärkidega.

Erialakatseid võivad vastu võtta vastava eriala asjatundjad/skaudijuhid.

Hundude erialamärke on laos kahjuks olemas ainult osadele erialadele ning kuna ka hunduprogramm läheb lähiajal uuendamisele, siis enne seda uusi märke juurde ei tellita.

Erialasid on aga sellegipoolest vahva teha ja hunduprogrammi sellega elavdada!

## **KUNSTNIK**

Täida viis ülesannet järgnevast loetelust:

1. Joonista või maali mõnele jutule illustratsioon.
2. Joonista või maali mõni loom või inimene.
3. Joonista või maali vaadeldes maastikku.
4. Maali natüürmort.
5. Pea visandite vihikut ühe kuu jooksul.
6. Joonista nelja või enama pildiga koomiks, kasutades mõne jutu tegelasi ja sündmusi või oma fantaasiat.
7. Mõtle ise välja ja joonista õnnitluskaart.
8. Tee pilt kasutades kartulist, linoleumist vms materjalist ise valmistatud templeid.

## **KOGUJA**

Valmista süstematiseeritud kollektsioon vabalt valitud esemetest ja pea seda vähemalt kolm kuud. Näiteks: mündid, margid, fotod, raamatud, koomiksid, sportlaste kaardid, kivid, puude lehed jne. Tutvusta seda koondusel oma pesakaaslastele.

## **PUUSEPP**

1. Näita puusepa viie olulisema tööriista (saag, haamer, vinkel, hõövel ja joonlaud) õiget ja turvalist kasutusviisi.
2. Näita, kuidas kanda hoolt 1. punktis mainitud tööriistade eest.
3. Näita, kuidas kasutada 1. punktis mainitud tööriistu, ehitades kas mänguasjade-, lillede- või saabastekasti, ehetekarpi, mängumaja, tööriistakasti, linnumaja vms.
4. Selgita järgmiste tööriistade otstarvet: käsipuur, kruvikeeraja, puuviil, mutrivõti, näpistangid, kruustangid.
5. Näita, kuidas kasutada kahte tööriista, mis on mainitud 4. punktis.

## **KÄSITÖÖMEISTER**

Täida neli ülesannet järgnevast loetelust:

1. Valmista ise mõni mänguasi, kasutades nipet-näpet (majapidamisülejäägid jms).
2. Valmista ise mõni mänguasi, näiteks paat, kloun, vedur, nuk, auto, lennuk, loom vms.
3. Valmista koos hundupesaga makett taluõuest, külast, suvilast mööbliga, raudteejaamast, haiglast vms.
4. Paranda ära kaks mänguasja. Näita neid oma juhile enne ja pärast parandamist.
5. Valmista pilliroost, lõngast, nahast või mõnest muust materjalist kaks tarbe- või iluasja.
6. Ehita lennuki, auto, maja vms mudel/makett.
7. Valmista käpik- või marionettnukk.
8. Valmista ja lennuta tuulelohet.

## **SPORTLANE**

1. Küsi nõu juhi või vanemate käest, kas Su tervis on korras spordi tegemiseks.
2. Näita, kuidas õigesti istuda, seista, kõndida ja joosta.
3. Räägi oma juhile ja pesale õige toitumise, magamise ning võimlemise kasulikkusest keha arengule.
4. Koosta isiklik treeningprogramm ja täida seda.
5. Soorita seitse ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) jookse 50 m 10 sekundiga,
  - b) jookse 200 m 60 sekundiga,
  - c) hüppa kõrgust 1 m,
  - d) hüppa kaugust 2 m (jooksu pealt),
  - e) hüppa hoota kaugust 1,2 m,
  - f) 30 harjutust kõhulihastele (istukile tõusmine),
  - g) 12 kätekõverdust,
  - h) roni 3 m mööda köit või posti,
  - i) pesapalli vise 20 m,
  - j) jookse 1 km.

## **TEEJUHT**

1. Näita, et oled võimeline teeküsiljale viisakalt ja arusaadavalt andma juhiseid. Seleta, mida teeksid, kui võõras ("kommionu") kutsub sind autoga sõitma või endaga kaasa, et Sa näitaksid talle otsitud kohta.
2. Seleta, kuidas helistada tuletõrjesse, politseisse ja kiirabisse.
3. Näita kaardil kohaliku bussi marsruut ja/või otsetee linna keskusesse.
4. Seleta, kuidas pääseda lähimatele maanteedele.
5. Näita kaardil järgnevate kohtade asukohad (kui need on olemas):
  - a) lähim postkast või postkontor,
  - b) politseijaoskond,
  - c) haigla/ambulatoorium,
  - d) kool,
  - e) apteek,
  - f) telefoniautomaat,
  - g) tuletõrje ja päästeteenistus,
  - h) bussi- või raudteejaam,
  - i) bensiinjaam,
  - j) hotell või motell.

## **LUMEHUNDU**

1. Seleta, mida teha kui:
  - a) mingi kehaosa on külmunud,
  - b) nahk on külma metalli külge külmunud,
  - c) oled lumest pimestatud,
  - d) kukutakse jääst läbi.
2. Näita, et oskad talvetingimusteks riietuda.
3. Tunne ära kolm talvelindu ning kolm puud või põõsast talvetingimustes.
4. Näita talvises taevas Põhjanaela ja kolme tähtkuju asukoht.
5. Võtke oma pesaga osa ühest järgnevatest üritustest:
  - a) talilaager,
  - b) talimängud,
  - c) kaks õuekoondust,
  - d) talimatk,
  - e) tuletegemine ja lihtsa söögi valmistamine välitingimustes,
  - f) matk lumeräätsadega (lumekingadega).

## **RAAMATUKOI**

1. Täida kaks ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) koosta täiskasvanu abiga nimekiri raamatutest, mis võiksid sind huvitada ning loe neist läbi kolm;
  - b) püüa koos täiskasvanuga selgusele jõuda, mis oli loetud raamatu peamine teema;
  - c) jutusta oma pesale, karjale või väiksele grupile lugu loetud raamatust.
2. Täida kaks ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) näita, et oskad kasutada kohalikku raamatukogu, tea raamatukogus kehtivaid reegleid ja miks on need vajalikud, oska kasutada raamatukogu kaardikataloogi ning leida erinevate valdkondade raamatute asukohti;
  - b) hakka kohaliku raamatukogu lugejaks omades raamatukogu lugejakaarti;
  - c) näita, kuidas kasutada sõnaraamatut ja entsüklopeediat.
3. Täida kaks ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) kirjelda ja/või oska kasutada erinevaid raamatu osi: sisukord, eessõna, peatükk, peatüki kokkuvõte, indeks jne;
  - b) näita/seleta, kuidas hoolitseda raamatute eest;
  - c) valmista ja pealkirjasta raamatu kaaned.

## **LOODUSVAATLEJA**

- Täida viis ülesannet järgnevast loetelust:
1. Tunne ära kuus looma ja tea nende harjumusi.
  2. Tunne ära kuus lindu ja tea nende harjumusi.
  3. Tunne ära ja tee järgi kahe linu häält.
  4. Tunne ära looduses kuus kevad-, suve- ja sügislille.
  5. Tunne ära looduses kuus putukat.
  6. Tunne ära looduses kuus puud või põõsast.
  7. Tunne ära tähistaevas neli tähtkuju.
  8. Kirjelda vähemalt nelja loodusnähtust, mille järgi saab ilma ennustada.
  9. Tunne ära looduses kuus kivimit või mineraali.

## **KODUABILINE**

Täida seitse ülesannet järgnevast loetelust:

1. Näita täiskasvanu abiga oma kodus, kuidas lülitada sisse ja välja elektrit, vett ja gaasi.
2. Vaheta elektripirn.
3. Vaheta kraanisõel.
4. Õlita ukse hingi ja lukku.
5. Viimistle puust pinda peitsiga.
6. Aita ühe kuu jooksul korras hoida garaaži, keldrit vms panipaika.
7. Pese autot.
8. Näita, kuidas hoolitseda aiatööriistade eest.
9. Hoida ühe kuu jooksul kõnnitee lumest puhas.
10. Hoida ühe kuu jooksul muru niidetud ja kastetud.
11. Aita ühe kuu jooksul poest perele süüa tuua.
12. Aita ühe kuu jooksul kodu korras hoida.
13. Tee perele üks hommikusöök, kata laud ja pese nõud.
14. Oska kasutada tolmuimejat ja vahetada tolmuimeja tolmuksotti.

## **METSAMEES**

1. Täida üks ülesanne järgnevast loetelust:

- a) ole kümme päeva perega laagris (ei pea olema järjest);
- b) võta osa vähemalt viiepäevasest hundulaagrist.

2. Täida viis ülesannet järgnevast loetelust:

- a) tee välitingimustes lõkkease ja süüta lõke, kustuta see ja likvideeri jäljed järgides ohutusnõudeid;
- b) valmista lihtne söök lõkkel või kaasaskantaval pliidil;
- c) näita, kuidas kasutada kompassi;
- d) näita Põhjajaela asukoht ja kolm tähtkuju;
- e) pane üles ja võta maha telk või varjualune;
- f) seleta, mida teha, kui oled eksinud;
- g) leia õige tee ettemääratud tundmatusse kohta kompassi, teemärkide või teekirjelduse järgi.

## **ESMAABI**

1. Seleta:

- a) mis on esmaabi;
- b) mis on meditsiiniline abi;
- c) kolm tähtsamat asja elupäästmise juures.

2. Täida kõik järgnevad ülesanded:

- a) näita, kuidas tehakse suust suhu hingamist;
- b) näita, mida teha suure haava korral;
- c) näita, kuidas hoolitseda teadvuseta inimese eest;
- d) näita, millist esmaabi annad põletuse korral;
- e) näita, millist esmaabi annad väikse haava puhul;
- f) näita, kuidas peatada ninaverejooksu;
- g) näita, mida teha, kui kellegi riided on läinud põlema;
- h) kirjelda külmumise tundemärke ja räägi, kuidas külmunud kehaosade eest hoolitseda;
- i) kirjelda, mida teha putukahammustuse korral.

## **UJUJA**

1. Tea, kuidas toimida:

- a) kui inimene on uppumas;
- b) kui inimene on jääauku kukkunud;
- c) kui peab kutsuma abi;
- d) vabanemaks uppuja haardest;
- e) kui on vaja teha kunstlikku hingamist;
- f) kaitsmaks end nakkuste eest.

2. Räägi oma juhile ja pesaliikmetele, kus tohib veekogu ääres olla, kus ujuda, kus mitte.

3. Täida kolm ülesannet järgnevast loetelust:

- a) uju 50 meetrit rinnuli;
- b) uju 25 meetrit selili;
- c) näita kolme erinevat ujumisstiili;
- d) too vee alt (1,5 m) välja väiksemaid asju;
- e) õpeta oma salgale üks veemäng;
- f) uju riietes vähemalt viis meetrit ja oska end riietest vabastada.

## **TAIDLEJA**

Täida viis ülesannet järgnevast loetelust:

- 1. Räägi ühest oma linna, valla või maakonna teatrist.
- 2. Külasta teatrietendust ja räägi sellest pesale/karjale.
- 3. Osale mõnel karjaõhtul või karjapeol toimival etendusel.
- 4. Valmistu etteasteks (näiteks luuletus, tants, laul, muusikapala vms) ja esita see.
- 5. Joonista ja räägi oma lemmikraamatu, -filmi või -näidendi tegelasest.
- 6. Meisterda mõni oma lemmiktegelase riietuse juurde kuuluv kostüümi detail, mask vms.
- 7. Räägi teatri sünnist.

## **SEADUSETUNDJA**

1. Tunne hundu seaduseid ja nende tähendust.

2. Tunne hundu lubadust, juhtlauset ja selle vastust.

3. Mis võib juhtuda kui neid seaduseid ei täida?

4. Võrdle skaudi ja hundu seaduseid.

5. Räägi oma karja ees ühel järgnevatest teemadest:

- a) kuidas seadused aitavad kaasa hundude sõprusele ja koostööle teie karjas;
- b) kuidas saad neid seaduseid täites oma elu perekonnas, koolis, sõpraderingis paremaks muuta;
- c) kuidas Eesti Vabariigi seaduseid vastu võetakse.

## **LIIKLEJA**

Täida viis ülesannet järgnevast loetelust:

1. Tunne jalakäijate liikluseeskirju.
2. Tunne viite põhilist jalakäijatele mõeldud liiklusmärki.
3. Tunne kümnet põhilist sõidukijuhtidele (sh jalgratturitele) mõeldud liiklusmärki.
4. Tunne jalgratturitele mõeldud eeskirju (liiklemine, varustus jms).
5. Näita, kuidas peab jalgratast hooldama.
6. Laenuta liiklusvahend hundujuhi poolt määratud kohas.
7. Soorita jalgratturi eksam.

## **JÜRIPÄEV**

1. Millal skaudid tähistavad jüripäeva?
2. Kust on tulnud nimetus jüripäev; jutusta jüripäeva legend ja tea, kes on Püha Jüri.
3. Mida tähendab jüripäev eesti skautluses?
4. Tea, kes on skaudiliikumise rajaja maailmas ja Eestis ning oska kirjutada nende nimesid.
5. Joonista skaudiliilia ja hundu käpp.
6. Aita oma hundujuhti jüripäeva ettevalmistustes.
7. Osale ühel jüripäeva matkamängul ja viktoriinil.

## **SKULPTOR**

1. Vooli plastiliinist ühe vabalt valitud looma tõetruu kuju ja esita see juhendajale.
2. Vooli savist väike skulptuurigrupp inimestest või loomadest. Jutusta, mille poolest erinevad savist voolimine ja plastiliinist voolimine.
3. Valmista omal valikul üks alljärgnevatest esemetest:
  - a) pisike puidust, luust vm kõvemast materjalist tarbeese, näiteks võtmehoidja, noapea vms (töötamise ajal näita juhendajale, kuidas oskad nuga käsitseda);
  - b) plastilisest materjalist (näiteks savist, nn keeduplastiliinist vms) tarbeese või skautlik ehe.
4. Valmista koos juhendajaga kipsjäljend mõnest loodusest leitud esemest, näiteks lehest, käbist vms. Esitle oma tööd salgale või skaudinäitusel.
5. Nimeta kolm maailma või Eesti kunstiajaloo tähtsamat skulptorit ja tea nende valmistatud tuntumaid skulptuure.
6. Külasta vabalt valitud kunstinäitust ning jutusta sellest juhendajale ja/või salgale. Külasta mõnda Eesti kunstimuuseumi.

## **SEKRETÄR**

1. Oska kirjutada arvuti abil kirja. Näita seda juhendajale.
2. Oska saata e-maili. Aita salgajuhil edastada e-maili teel saadud kirju või teateid nii arvuti teel kui väljatrükitult.
3. Saada oma salga nimel õnnitluskaarte jõulude, jüripäeva või sünnipäevade puhul oma maleva juhtidele või teistele noortele.
4. Esita rühma- või lipkonnajuhile oma salga registreerimisleht kõikide salgaliikmete andmetega.
5. Pea oma salga kroonikat vähemalt poole aasta jooksul.
6. Tea, kes on Eesti Skautide Ühingu büroo juhataja, kirjuta endale üles tema kontaktandmed.

## **KOKK**

1. Tunne erinevate toiduainete säilitamise tingimusi: milliseid toiduaineid hoitakse kuivas, milliseid jahedas. Räägi, kuidas neid tingimusi täita laagris või matkal.
2. Aita laagrikokal teha keedukolde või pliidi alla tuli ning hoolitse, et see põleks hästi. Aita ehitada nõudepesukoht, hoolitse vähemalt ühe päeva jooksul selle korrasoleku eest.
3. Valmista oma salgale või aita kokal valmistada laagrile vähemalt kolm alljärgnevatest toitudest:
  - a) puder,
  - b) pannkoogid,
  - c) toorsalat,
  - d) praekartulid,
  - e) praetud sibulad,
  - f) lihakaste konservilihaga,
  - g) kuumad võileivad.
4. Oska puhastada kala.
5. Oska käsitseda priimust (trangliat).
6. Valmista lõkkel oma pesale eine.

## **MUUSIK**

1. Tunne noodikirja: noodijoonestik, noodid, taktimõõt, pausid, viiulivõti, bassivõti, bemoll, diees, bekaar.
2. Selgita järgmiste mõistete tähendust: piano, forte, moderato, staccato, largo, pianissimo, fortissimo.
3. Täida kolm ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) mängi lihtne viis klassikalisel muusikainstrumendil;
  - b) mängi rütmipillidel nagu triangel, tamburiin, ksülofon, kastanjetid, trumm vms;
  - c) laula duuris heliredel üles ja alla ning duuri ja molli kolmkõla kolm nooti;
  - d) koputa või plaksuta neljataktilise viisijupi rütm, mida eksamineerija eelnevalt mängis;
  - e) laula lühike soolo;
  - f) kuulu mõnda koori või laulugruppi;
  - g) tunne ühe helilooja elulugu ja teoseid ning oska ühte pala ise mängida;
  - h) meisterda ise üks rütmipill;
  - i) mõtle ise üks rütm välja ja õpeta teistele;
  - j) organiseeri lõkkeõhtul ühislaulmisi;
  - k) koosta ise väike lauluraamat;
  - l) tea ühte suurkuju poppmuusikast;
  - m) tunne tänapäevaseid muusikastiile.

## **FOTOGRAAF**

1. Tunne fotoaparaati: oska hinnata kaugusi, tea, millal kasutada välklampi, kuidas filmi vahetada jms.
2. Koosta fotokogu piltidest, mida oled ise pildistanud (pildista ja kasuta pilte ka skautlikest sündmustest).
3. Täida kolm ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) avalda oma pilte ajakirjas Eesti Skaut vms;
  - b) oska ilmutada pilte;
  - c) kuulu mõnesse fotoklubisse;
  - d) fotografeeri tuntud inimest;
  - e) tea fotograafia ajalugu;
  - f) pildista üks grupipilt, maastikupilt, portree;
  - g) ava oma fotonäitus;
  - h) koosta fotokogu ajakirjadest ja -lehtedest.

## **BOTAANIK**

1. Tunne erinevaid taimi: vähemalt kümnet ravim-, viite eksootilist, viite mürgist ja viite umbrohutaimet.
2. Täida “Hundude ühekõrvakatses” teine punkt.
3. Täida kolm ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) külasta botaanikaaeda;
  - b) tea erinevaid taimekattevõõndeid;
  - c) kogu infot ühest eksootilisest taimest ja räägi teistele;
  - d) tunne toalilli ja tea, kuidas neid hooldada;
  - e) koosta herbaarium, mis koosneb vähemalt kümnest taimest;
  - f) aita istutada puu või põõsas;
  - g) aita niita muru või rohida.

## **KALAMEES**

1. Näita, kuidas panna kokku ja kasutada käsitsipüügi või jääkalastamise varustust.
2. Nimeta ja tunne kuut põhilist Eesti kalaliiki:
  - a) ahven,
  - b) koha,
  - c) särge,
  - d) lest,
  - e) haug,
  - f) angerjas.
3. Kirjelda särje ja haugi kõige sobivamat püügiviisi.
4. Täida üks ülesanne järgnevast loetelust:
  - a) püüa ilma abita kolm erinevat liiki kohalikku kala;
  - b) selgita kahe teie lähikonnas püütava kalaliigi püügireegleid.
5. Aruta pesaga veereostust oma kodupiirkonnas: kuidas see mõjutab kalu ja mida saab teha reostuse vähendamiseks.
6. Tea, millal ja millist kala püüda ja millal on vaja kalastusluba.



## **LEMMIKLOOMA HOIDJA**

1. Hoolitse oma lemmiklooma eest vähemalt kolm kuud või aita hoolitseda kellegi teise lemmiklooma eest.
2. Nimeta ja kirjelda lemmiklooma pidamise reegleid ning pea neist kinni.
3. Loe raamatuid lemmiklooma kohta.
4. Selgita lemmiklooma eest hoolitsemist: peavari, toitmine, kaitsesüstimid, puhtusearmastus, harjutused, treening ning vastutustunne.
5. Kirjelda levinumaid haigusi, millesse Sinu lemmikloom võib haigestuda.
6. Kirjelda, kuidas vältida nakatumist marutõppe.
7. Seleta, kuidas ja miks loomad kodustati.

## **MATKAJA**

1. Räägi, mida on tarvis kaasa võtta: a) ühepäevasele matkale ning b) kahepäevasele matkale. Miks tuleb kõik asjad pakkida seljakotti?
2. Demonstreeri seljakoti pakkimist.
3. Tunne Igamehe Öigust.
4. Tunne kaarti ja kompassi.
5. Osale vähemalt kolmel matkal ja pea nende kohta matkapäevikut.

## **ARVUTITUNDJA**

1. Täida kaks ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) seleta, kuidas kasutatakse arvuteid õppimiseks, äris, meelelahutuses;
  - b) külasta firmat, mis kasutab igapäevatoös arvuteid, hiljem seleta, milleks seal arvuteid kasutati;
  - c) seleta, millal konstrueeriti esimene arvuti, millised olid esimesed arvutid, milleks neid kasutati, millised on tänapäeva arvutid ja milleks neid kasutatakse;
  - d) seleta, milleks on tarvis protsessorit, monitori, hiirt, klaviatuuri, kõvaketast, modemit, printerit.
2. Täida neli ülesannet järgnevast loetelust:
  - a) joonista arvuti abil pilt skaudiliiliast või koosta tabel (näiteks mingi perioodi ilmavaatluste kohta või ülevaattetabel oma kollektsioonist (näiteks margi või mündikogu));
  - b) tea, mis on arvutiviirus ning kuidas sellest hoiduda;
  - c) oska luua ja avada uus dokument, anda sellele nimi ja salvestada, leia salvestatud dokument arvutist üles;
  - d) õpeta kaaslasele selgeks üks arvutimäng, seleta reegleid, eesmärki, nippe;
  - e) oska teostada internetis infootsingut ja kirjutada e-maili.