



SKAUT

HUNDU- JUHID





SKAUT

HUNDU- JUHID

HEA JUHT!

Sinu võimalus on toetada hundut ülesannete täitmisel. Aasta jooksul saab hundu läbida kõik katse tegevused. Tegevuste läbimise lihtsustamiseks on abiks see raamat, skaudijuhi käsiraamat ja seikluste andmebaas (leitavad skaut.ee lehelt Liikmele – Dokumendid alt).

Hundupesa ülesanne on igal koondusel läbida vähemalt üks tegevus. Selle tulemusena saavad nad sinu, hundujuhi, käest teada ühe tähe ja numbri (nt V1).

Selle tähe värvivad nad oma raamatu mosaiigipildis ära. Aasta lõpuks on mosaiigipildi kõik vajalikud tükid värvitud. Mis värvi pliiatsiga tükke värvida on iga hundu oma valik.

Aasta alguses tutvu oma hundudega ja vali kas iseseisvalt või koos hundudega välja üks hunduoskus mida te järgneva õppeaasta jooksul täitma hakkate. Vaata nende kriteeriumid läbi ja planeeri ka hunduoskuse ühe taseme läbimine oma hundupesa programmi.

SISUKORD

HUNDU SEADUSED	4
HUNDU LUBADUS.....	4
HUNDU TERVITUS.....	4
HUNDU JUHTLAUSE	4
KES ON SKAUDID?	5
KES ON HUNDUD?	5
MAAILMA SKAUTLUSE AJALUGU	6
EESTI SKAUTLUSE AJALUGU	7
HUNDUDE PROGRAMM JA ARENGUVALDKONNAD	8
EESTI SKAUTIDE HÜMN.....	10
EESTI HÜMN	11
HUNDU PROGRAMMI EESMÄRGID	12
HUNDUDE KATSED.....	14
Hellkäpa katse.....	14
Ühekörva katse	16
Kahekörva katse.....	18
Laanekäpa katse	20
HUNDUOSKUSED.....	22
Matkamise hunduoskus.....	22
Esmaabi hunduoskus	23
Kokkamise hunduoskus.....	24
Laagrielu hunduoskus	25
HUNDUJUHI MÄRKMED	26
ABIMATERJAL	36
Mängud	36
Sõlmed	41
Matkatarkused	42
Esmaabi.....	51
Jalakäija liikluses	53
Eesti ja tähtsad sündmused.....	54
Toidulaua etikett.....	58
Inimese mälu.....	60

HUNDU SEADUSED

HUNDU ON **AUS**.

HUNDU ON **ABIVALMIS**.

HUNDU ON **TÖÖKAS**.

HUNDU LUBADUS

“LUBAN OLLA SÕNAKUULELIK, AUSTADA JUMALAT, ARMASTADA EESTIT, MINU ISAMAAD, TÄITA HUNDU SEADUSI JA TEHA IGA PÄEV HEAD.”

“LUBAN OLLA SÕNAKUULELIK, AUSTADA MIS ON PÜHA, ARMASTADA EESTIT, MINU ISAMAAD, TÄITA HUNDU SEADUSI JA TEHA IGA PÄEV HEAD.”

HUNDU TERVITUS

KAKS SÕRME: KAKS TÄHELEPANELIKKU KÕRVA.

KAKS SÕRME PÖIDLA ALL: TUGEVAL KAITSEB NÕRGEMAT. HUNDU

TERVITAB PAREMA KÄEGA, VIIES KAKS SÕRME SÜDAME JUURDE JA SEEJÄREL PAREMA KÕRVA KÕRGUSELE.

KAHESÕRME TERVITUST KASUTATAKSE LIPU TERVITAMISEL JA AU ANDMISEL.

HUNDU **KÄTLEB VASAKU** KÄEGA, SEST TERVITUS TULEB SÜDAMEST.



HUNDU JUHTLAUSE

„SAA PAREMAKS!”

MILLELE HUNDU VASTAB

„PÜÜAN KÕIGEST VÄEST!”

KES ON SKAUDID?

Skautideks nimetatakse üldnimetusena kõiki inimesi, kes on praegusel hetkel või kunagi varem osalenud skautlikus tegevuses. Eestis on skaudid nii poisid kui tüdrukud. Skautluse juhtmõte on õppimine läbi tegevuse, elamuste ja mängu. Sealhulgas pakub skautlus tegevust, mis annab oskusi, et igas olukorras hästi hakkama saada. Skautide tegevus on korraldatud vanusegruppide kaupa. Nii on oma eesmärkidega programm olemas hundudele, skautidele, vanemskautidele ja ränduritele.

Kohalikes üksustes õpitakse lähtuvalt noorteprogrammist läbi tegevuse ja mängu paremini tundma ühiskonda, ümbritsevat keskkonda, skautlust ning saadakse elutarkusi ja praktilisi oskusi. Skaudiks võib saada igaüks, kes on valmis tunnistama skautlikke põhimõtteid.

Millised on skautlikud põhimõtted?

Saada iga päev paremaks, teha iga päev üks heategu; skaut on looduse sõber; skautlus on avatud erinevuste suhtes - erinevad rahvused, rassid, sugu; õppimine läbi tegevuse; skauditervitus.

KES ON HUNDUD?

Hundipoeg ehk hundu on **6-10-aastane tüdruk või poiss**, kes kuulub oma hundupesaga lipkonna hundukarja. Ta on omaks võtnud hundude seadused ja andnud lubaduse. Oma pesas aktiivselt tegutsedes püüab ta saada paremaks ja omandab mängides elutarkusi.

Hundud sooritavad katseid, kannavad vormi ja hundu tunnuseid (lubadusmärk, pagunid). Hundud osalevad igal aastal vähemalt kahes (nt Kriimsilma, Jüripäeva) laagris. Olenevalt üksusest ka teistes laagrites.

MAAILMA SKAUTLUSE AJALUGU

Skaudiliikumine sai alguse Inglismaalt ning selle loojaks oli Briti armee kindral **Robert Baden-Powell** (22.02.1857-08.01.1941), skaudinimega B-P [bii-pii]. Esimene skaudilaager toimus 1907. a

Inglismaal **Brownsea saarel**. Pärast seda levis skautlus kiiresti üle maailma ja sai väga populaarseks.



Skautide maailmaorganisatsioon (WOSM - ingl World Organisation of the Scout Movement) moodustati 1922. a, asutajaliikmete hulgas oli ka Eesti. Täna-seks on skaudiliikumine levinud üle kogu maailma ja WOSMis on 170 riiki (50 miljo-nit liiget). Skautluse erivorme on peaaegu kõikides riikides, isegi Antarktikas. WOSM

on jaotatud kuute regiooni: Aafrika, Aasia ja Vaikne Ookean, Ameerika, Araabia, Eu-raasia ja Euroopa. On olemas vaid 5 riiki, kus skautlust pole - Andorra, Kuuba, Laos, Põhja-Korea ja Vatikan.

EESTI SKAUTLUSE AJALUGU

Esimene skaudiüksus alustas Eestis tegevust **1912. a Pärnus**. Eesti skautluse alusepanijaks peetakse võimlemisõpetajat **Anton Õunapuud** (sünd. 7. nov 1887. a). Ta tutvus skautlusega Soomes ja rajas skaudiüksused Tallinnasse 1917. a. Skautid osalesid Vabadussõjas, kus Anton Õunapuu langes 2. aprillil 1919. a. Skautlik tegevus katkes 1940. a. seoses Eesti okupeerimisega Nõukogude Liidu poolt. Eestis tekkisid taas esimesed skaudiüksused 1988. a. **1995. a loodi Eesti Skautide Ühing (ESÜ)** ja järgmisel aastal võeti ESÜ vastu skautide maailmaorganisatsiooni WOSM liikmeks.



Maailma ja Eesti skautluse ajaloo kohta Loe rohkem skaut.ee koduleheküljelt või Skautidjuhi käsiraamatust.



HUNDUDE PROGRAMM JA ARENGUVALDKONNAD

Enne, kui hundu saab anda hundulubaduse, tuleb omandada baasteadmised ehk iga hundu peab:

1. Ütlema peast ja seletama hundu seadusi, juhtlauset ning lubadust.
2. Tervitama hundu tervitusega ja seletama selle tähendus.
3. Teadma oma pesakaaslaste nimesid ja telefoninumbrit.

Hundulubadus antakse tavaliselt piduliku sündmusena laagris või erikoondusel. Lubaduse andmisele on hea tava kutsuda nii lapsevanemad kui ka üksuse ja ESÜ juhatuse liikmed. Lubaduse võtab vastu hundu juht ja paneb seejärel uuele hundule kaela üksuse kaelaräti ning räti külge hundu lubadusmärgi.

Hundudel on võimalik nelja hunduks olemise aasta jooksul läbida nelja katset:

Hellkäpa-, Ühekõrva-, Kahekõrva- ja Laanekäpa katse. Katse käigus läbib hundu eesmärgid vaimses (**V**), emotsionaalses (**E**), sotsiaalses (**S**), kõlbelises (**K**) ja ihulises (**I**) arenguvaldkonnas.

Eesmärkide saavutamisel on abiks hundujuhid, kes pakuvad välja tegevused, kuidas mingit eesmärki saavutada.





6-10-AASTANE VAHVA HUNDU OMA TEERAJA
ALGUSES ANDMAS HUNDULUBADUST
(KAKS SÕRME ÜLEVAL)



1.



HELLKÄPA
KATSE

2.



ÜHEKÕRVA
KATSE

3.



KAHEKÕRVA
KATSE

4.



LAANEKÄPA
KATSE



VALIGE PESAGA
2. OSKUS



VALIGE PESAGA
3. OSKUS



VALIGE PESAGA
1. OSKUS



VALIGE PESAGA
4. OSKUS



ESMAABI



KOKKAMINE



MATKAMINE



LAAGRIELU



JNE



SUUR JA VAHVA HUNDU ANDMAS
SKAUDITÖÖTUST
(KOLM SÕRME ÜLEVAL)

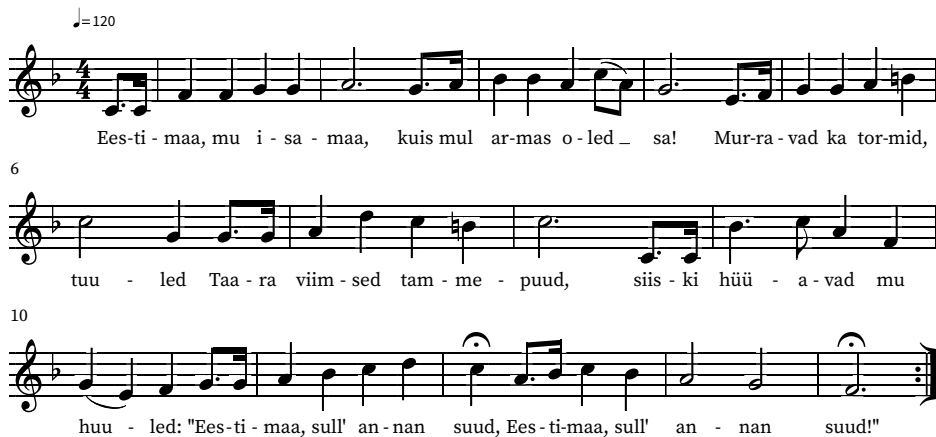


EESTI SKAUTIDE HÜMN

Eestimaa, mu isamaa

Viis: F. A. Schulz

$\text{♩} = 120$



Ees-ti - maa, mu i - sa - maa, kuis mul ar-mas o-led _ sa! Mur-ra - vad ka tor-mid,

6

tuu - led Taa - ra viim - sed tam - me - puud, siis - ki hüü - a - vad mu

10

huu - led: "Ees-ti - maa, sull' an - nan suud, Ees-ti-maa, sull' an - nan suud!"

Eesti vaprad vanemad,
vaimu vallast vaatavad.
Päas neil paistvad pärlikroonid,
võidulaulud nende suul,
kojas kuninglikud troonid,
kuldseid kandleid palmipuul,
kuldseid kandleid palmipuul.

Eestimaa, su mehemeel,
pole mitte surnud veel!
Nõuab surm ka rohket lõikust
suure sõjakäraga,
truuiks jääme isamaale
viimse veretilgani!
Viimse veretilgani!

Mu isamaa, mu õnn ja rõõm

(Eesti Vabariigi hümn)

Johann V. Jannsen

Friedrich Pacius

The musical score is written on three staves in 3/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The lyrics are written below the notes. The first staff starts with a treble clef and a key signature of one flat. The second staff begins with a measure number '6'. The third staff begins with a measure number '9'.

Mu i - sa - maa, mu õnn ja rõõm, kui kau-nis o - led sa! Ei lei - a mi - na _

ii - al teal see suu - re lai - a ____ il - ma peal, mis

mul nii ar - mas o - leks, ka, kui sa, mu i - sa - maa!

Sa oled mind ju sünnitand ja üles kasvatand;
Sind tänan mina alati ja jään sull' truuiks surmani,
mul kõige armsam oled sa, mu kallis isamaa!

Su üle Jumal valvaku, mu armas isamaa!
Ta olgu sinu kaitseja ja võtku rohkest õnnista,
mis iial ette võtad sa, mu kallis isamaa!

HUNDU PROGRAMMI EESMÄRGID

Hundude programmi eesmärgid on igal katsel samad, aga igal aastal muutuvad eesmärkide saavutamiseks tehtavad tegevused.

Lisaks katsetele on hundudel ka oma oskused – hunduoskused. Neid on siin raamatus välja toodud neli: esmaabi, kokkamine, laagrielu ja matkamine.

Oskusi mõeldakse järjest juurde, seega värskemate oskuste valiku saamiseks mine skaut.ee kodulehel seikluste andmebaasi. Iga katset läbides tuleb täita ka ühe hunduoskuse tegevused.



EESMÄRGID ON:



VAIMNE ARENG

V1: Oskan vaadata, kuulata ja märgata olulist.

V2: Arendan oma tähelepanu ja mälu.

V3: Harjutan andmete kogumist ja tegevusplaani koostamist konkreetsete ülesannete lahendamise käigus.

V4: Oskan tegutseda tavapärasest erinevates olukordades.



EMOTSIONAALNE ARENG

E1: Saan aru oma tunnetest, teen vahet erinevate tunnete vahel.

E2: Õpin oma tunnetega toime tulema.

E3: Oskan märgata teiste inimeste tundeid.

E4: Oskan mängus nii kaotada kui ka võita.



SOTSIAALNE ARENG

S1: Oskan ennast väljendada.

S2: Märkan ja kuulan teisi.

S3: Oskan olla hea sõber.

S4: Oskan tegutseda koos teistega.

S5: Täidan mulle antud ülesanded.

S6: Püüan teha head.

S7: Õpin tundma ja arvestama ühiskonnaelu reegleid.



KÕLBELINE ARENG

K1: Saan aru hundu seadustest ja järgin neid.

K2: Oskan vahet teha erinevatel olukordadel.

K3: Õpin tundma ja täitma häid kombeid.

K4: Õpin tundma iseennast.

K5: Püüan käituda hästi.



IHULINE ARENG

I1: Õpin tundma oma füüsilisi võimeid.

I2: Oskan ennast puhtana hoida.

I3: Tean, kui tugev pean olema, et mingit tegevust teha.

HUNDUDE KATSED

HELLKÄPA KATSE

... on sobilik esimese aasta hundudele, sest selle eesmärgi täites õpib hundu tundma ennast ja oma pesakaaslasid. Planeerima ja osalema laagrites ning matkadel, teadma oma kodumaa sümbolikat ja loomulikult laagrites vajaminevaid sõlmi.

Pärast iga tegevuse tegemist palu hundul ära värvida mosaiigipildi sama tähisega (nt V2) tükk. Mosaiigipildid on hundu raamatus iga katse lõpus.



Hellkäpa katse on saavutatud, kui kõik Hellkäpa katse tegevused on läbitud ja omandatud on üks hunduoskus.

Hellkäpa katse tegevused:



VAIMNE ARENG

V1: Mängi mängu "Kümneni lugemine" või muud sama eesmärgiga mängu.

V2: Nimeta KIMi mängus 12st esemest 8.

V3: Pane kirja kõik huviringid ja koosta plaan, kuidas nendes osaleda saad ja mis kaasa võtma pead.

V4: Demonstreeri, kuidas mõõta kasutades oma kehaosi, erinevaid asju.



EMOTSIONAALNE ARENG

E1: Aruta pesakaaslastega, mida tunned kui võidad või kaotad.

E2: Aruta juhiga, mida saad teha, kui oled vihane või kurb, et tugu paremaks läheks.

E3: Aruta pesakaaslastega, kuidas tundsime end pärast eelmist matka.

E4: Õpeta pesakaaslastele üks rahvamäng, mida oskad hästi.



SOTSIAALNE ARENG

S1: Mängi koos pesakaaslastega mängu "Hundu alias".

S2: Kuula koondusel, mis räägiti ja tee sellest kokkuvõte.

S3: Õpeta sõbrale kalamehesõlm ja seo sellega kaelarätt kaela.

S4: Püstita koos pesaga telk, seejärel võta see maha ja paki kokku.

S5: Õpeta ja juhi ühte mängu.

S6: Räägi pesakaaslastele, mida tegid täna head.

S7: Tea igameheõigust ehk mida looduses võib ja mida ei või.



KÕLBELINE ARENG

K1: Jälgi nädal aega, kuidas järgisid hundu seadusi. Räägi sellest pesakaaslastele.

K2: Joonista pilt olukorrast, kus keegi ütles teisele midagi hästi ja teine pilt, kus ütles halvasti.

K3: Õpeta teisele salgale/sõpradele mängu "Aitäh! ja Palun!".

K4: Tee joonis või koosta tabel, kus on ära toodud sinu kehaosade mõõtmed.

K5: Aruta koos pesakaaslastega, missugused ohud on veekogu ääres, ujumisel ning paadiga sõites.



IHULINE ARENG

I1: Võta osa lühikesest matkast.

I2: Aruta pesakaaslastega, kaua peab kestma hambapesu ja mitu korda

I3: päevas võib hambaid pesta.

Näita, kuidas käsitsed lihtsaid tööriistu (saag, kirves, nuga, haamer).

HUNDUDE KATSED

ÜHEKÕRVA KATSE

... hundud on juba aasta aega skautlusega ja selle olemusega tutvunud ning hakkavad nüüd veelgi rohkem oma pesaga ühte kasvama ja nendega arvestama. Nad käivad koos laagrites ja matkadel, õpivad ise oma matkakotti pakkima ja arvestama, mida kaasa võtta. Ühekõrva katset tegev hundu tunneb oma pesakaaslast ja oskab neile toeks ning abiks olla. Nad õpivad laagriehitisi, lõkke tegemist ja nendega seonduvaid ohustunõudeid.



Pärast iga tegevuse tegemist palu hundul ära värvida mosaiigipildi sama tähisega (nt V2) tükk. Mosaiigipildid on hundu raamatus iga katse lõpus.

Ühekõrva katse on saavutatud, kui kõik Ühekõrva katse tegevused on läbitud ja omandatud on üks uus hunduoskus.

Ühekõrva katse tegevused:



VAIMNE ARENG

- V1:** Osale pesaga väikesel matkal ja tee sellest joonistus oma skaudivihikusse.
- V2:** Öpi, kes oli skautluse rajaja maailmas ja kes Eestis.
- V3:** Planeeri oma pesa laagrisse minek (osavõtutasud, registreerimine, transport, varustus jne).
- V4:** Mida teed, kui a) lõikad noaga sisse; b) jalale on tekkinud vill.



EMOTSIONAALNE ARENG

- E1:** Jaga pesakaaslastega, millal tundsid kõige suuremat piinlikkust ja millal suurt rõõmu.
- E2:** Uuri, kelle poole saad pöörduda, kui vajad abi kodus, koolis ja laagris.
- E3:** Mängige pesakaaslastega mängu "Tugevad ja nõrgad" või mõnda muud sama eesmärgiga mängu.
- E4:** E4: Meisterda mõni ese/asi (nt lumememm) ja hinda teiste pesakaaslaste meisterdusi 10-palli süsteemis.



SOTSIAALNE ARENG

- S1:** Räägi pesakaaslastele, kuidas sinu päev läks.
- S2:** Pane tähele, kui kellelgi on mure ja kuula ning lohuta teda.
- S3:** Öpi pähe oma pesakaaslaste ja juh(t)i(de) sünnipäevad ja soovi neile õnne.
- S4:** Tee üks laagriehitis koos pesaga.
- S5:** Harjutage rollimänguna, kuidas käituda õnnetuse/hädaolukorra puhul.
- S6:** Aita sõbral või pesakaaslasel õppida.
- S7:** Tunne jalakäijate liikluseeskirju.



KÕLBELINE ARENG

- K1:** Tuleta laagris pesakaaslastele hundu seadusi meelde ja jälgi, et nad järgivad neid.
- K2:** Aruta pesakaaslastega, millal on võidupüha Eestis ja millise sündmuse tähistuseks see päev on.
- K3:** Seleta, kuidas peab metsa jätma pärast laagrist lahkumist.
- K4:** Koosta isikliku laagrivarustuse nimekiri.
- K5:** Seleta, miks on mõttekas teha väike lõke. Tunne tuleohutuseeskirju.



IHULINE ARENG

- I1:** Kirjuta üles, mitu kätekõverdust, kõhulihast ja hüppenööri hüpet sa jaksad teha.
- I2:** Räägi, kuidas hoolitseda hammaste, käte, jalgade, kõrvade ja juuste puhtuse eest ning miks see on vajalik.
- I3:** Tee üks laagriehitis üksi või koos pesaga.

HUNDUDE KATSED

KAHEKÕRVA KATSE

... hundud on saanud tänu skautlusele sõpru üle Eesti. Nad õpivad skautluse ja üleüldse elu kohta nii üksi kui ka koos pe-saga. Nad saavad uusi teadmisi looduse, kommete, esmaabi ja meie riigi kohta. Nad oskavad ise välja mõelda lõkkenalju ja leida viise, kuidas enda ning teiste tuju parandada või lõbusana hoida.



Pärast iga tegevuse tegemist palu hundul ära värvida mosaiigipildi sama tähise-ga (nt V2) tükk. Mosaiigipildid on hundu raamatus iga katse lõpus.

Kahekõrva katse on saavutatud, kui kõik Kahekõrva katse tegevused on läbitud ja omandatud on üks uus hunduoskus.

Kahekõrva katse tegevused:



VAIMNE ARENG

- V1:** Mängi mängu "Detektiiv" või mõnda muud sama eesmärgiga mängu.
V2: Nimeta KIMi mängus 15st esemest 11.
V3: Planeeri pesaga toiduvalmistamine (jaotage omavahel ära, kes mis toiduained toob, kus saate kokata ning õppige ka selle juurde kuuluvat toiduhügieeni).
V4: Õpi, kuidas käituda, kui oled eksinud ning kuidas abi leida.



EMOTSIONAALNE ARENG

- E1:** Mängi koos pesakaaslastega M&M mängu (minu tunded) või muud sama eesmärgiga mängu.
E2: Aruta juhi ja pesakaaslastega, kuidas üksteisega ära leppida.
E3: Kirjuta ühele paberile, mis taju sul täna on ja teisele, mis tunne sinu meelest su pesakaaslastel on. Võrrelge vastuseid pesakaaslastega.
E4: Osale mõne pallimängu võistlusel.



SOTSIAALNE ARENG

- S1:** Juhenda, kuidas püstitada telk (või midagi muud).
S2: Mängi mängu "Maffia" või mõnda muud sama eesmärgiga mängu.
S3: Uuri välja, mis su sõbrale/pesakaaslasele meeldib ja tee talle üllatus.
S4: Planeeri ja esita koos pesaga lõkkenali.
S5: Esita väike kogu või näitus loodusesemetest.
S6: Külasta loomade varjupaika.
S7: Nimeta Eesti president, peaminister ja millal kuulutati välja Eesti Vabariik. Osale Eesti lipu heiskamise tseremoonial.



KÕLBELINE ARENG

- K1:** Õpeta uutele hundudele hunduseadusi.
K2: Vaata filmi „Südamest skaut“ ja aruta pesakaaslastega, mida head skautlus õpetab.
K3: Kata toidulaud etiketi kohaselt.
K4: Näita pesakaaslastele, kuidas sina kõige paremini õpid (fotomälu, kuulmismälu jne).
K5: K5: Korista koos pesakaaslastega kodukoha ümbrus.



IHULINE ARENG

- I1:** Sõida jalgratta/rulluislude/rulaga nii kaua kui jaksad (jälgi kella).
I2: Räägi, kuidas hoiad riided puhtana ja missugused riided paned pessu.
I3: Uju 50 meetrit.

HUNDUDE KATSED

LAANEKÄPA KATSE

... hundud on juba peaaegu skaudid, nad on kõige targemad hundud ja mõnel matkal julgevad isegi skautidega koos rajale minna. Nad aitavad nii endast nooremaid hundusid, oma pesakaaslasti kui ka täiskasvanuid erinevate tegevuste läbiviimisel ning arendavad oma mälu ja mõtlemist, et olla veelgi paremad kaaslastes skaudirajal.



Pärast iga tegevuse tegemist palu hundul ära värvida mosaiigipildi sama tähisega (nt V2) tükk. Mosaiigipildid on hundu raamatus iga katse lõpus.

Laanekäpa katse on saavutatud, kui kõik Laanekäpa katse tegevused on läbitud ja omandatud on üks uus hunduskuus.

Kui hundu on Laanekäpa katse kätte saanud, siis olenemata sellest, kas ta on juba 11-aastane ehk skaudivanune või mitte, võib ta vaikselt alustada Paju taseme skautluse skaudioskuse õppimisega. Kui hundu on 11-aastane ja Paju skaudioskuse kriteeriumid täitnud, võib ta anda skauditöötuse ning saab ametlikult skaudiks (saab skaudi töötusmärgi ja Paju paguni).

Laanekäpa katse tegevused:



VAIMNE ARENG

- V1:** Õpi lahendama sudokut.
- V2:** Osale Eesti Vabariigi aastapäeva paraadil/lipuheiskamisel/matkal ja loe mitu Eesti sümbolit seal näed? (Eesti lipp, rahvuslill, -lind ja -kivi).
- V3:** Tee koos pesakaaslastega väike metsamäng teistele hundudele.
- V4:** Õpi, kuidas parandada jalgratast, kui kett on maha jooksnud.



EMOTSIONAALNE ARENG

- E1:** Too näiteid ja tee vahet ebaviisakast ja viisakast käitumisest.
- E2:** Pea nädal aega päevikut, kuhu kirjutad iga päev enda tunded seoses toimunud sündmustega.
- E3:** Küsi pesakaaslastelt nende tunnete kohta, kuula nad ära ning paku vajadusel probleemidele lahendust.
- E4:** Käi pesakaaslastega bowlingus ja mängige ilma äärerennideta.



SOTSIAALNE ARENG

- S1:** Mängige pesakaaslastega raadiosaatjatega juhendamismängu või mõnda muud sama eesmärgiga mängu.
- S2:** Koostage pesaga ühe tulevase Eesti Skautide Ühingu laagri jaoks märk, laul või hüüd.
- S3:** Saa laagris uus sõber ja suhtle temaga kuu aja jooksul iga nädal.
- S4:** Organiseeri koos pesaga oma üksuse jaoks mõni tähtis koondus (jõulukoondus, taseme läbimise koondus, sünnipäeva koondus jne).
- S5:** Aita kahel koondusel juhti.
- S6:** Aita oma pere nädal aega koduste toimetustega.
- S7:** Oska sorteerida prügi ja õpeta ka pesakaaslast.



KÕLBELINE ARENG

- K1:** Mängi pesakaaslastega mängu "Must mees seadustes" või muud sama eesmärgiga mängu.
- K2:** Mängi mängu "Hea või halb" või muud sarnase eesmärgiga mängu.
- K3:** Aruta pesakaaslastega, missugused on head kombad.
- K4:** Kirjelda, mis su lähedased tegid: vabadussõjas, II maailmasõjas, Balti ketis, laulvas revolutsioonis. Jutusta nimetatutest vähemalt kahest sündmusest.
- K5:** Aita terve laagri jooksul juhti.



IHULINE ARENG

- I1:** Proovi, kui kõrgele jaksad ronimisseinal ronida.
- I2:** Ehita pesakaaslastega välipesula.
- I3:** Osale jalgrattamatkal.

HUNDUOSKUSED

MATKAMISE HUNDUOSKUS

Matkamise hunduoskuse taseme sooritaja:

oskab ette antud nimekirja järgi valida, millist varustust tal matkal vaja läheb.

- teab, milline seljakott on tema jaoks sobiv ja oskab seda pakkida.
- oskab panna ennast riidesse nii, et tal ei hakkaks palav ega külm.
- teab, kuidas kutsuda abi.
- teab, mida teha ja kuidas käituda eksimise korral.
- on koos juhiga uurinud kaarti, kompassi ja oskab neid koos temaga kasutada.
- oskab lugeda kaardi legendi.
- teab peamisi ilmakaari ja oskab neid kompassiga määrata.
- oskab liigelda koos juhiga teedel ja ühistranspordis.
- teab, kuidas käituda looduses matkates.
- oskab valida matkale kaasa süüa.
- tunneb ohutustehnikat noa, kirve ja sae kasutamisel.
- oskab käituda lõkke juures vastutustundlikult.
- teab, mida tähendab suure tuleohuga aeg ja milliseid piiranguid see endaga kaasa toob.
- on osalenud vähemalt kahel matkal.



ESMAABI HUNDUOSKUS

Esmaabi hunduoskuse taseme sooritaja:



- teab, mis on päästeameti telefoninumber ning mida peab ütlema, kui sinna helistada.
- oskab kokku panna väikese esmaabipaki, ning teab, kuidas seal olevat kasutada.
- tunneb inimese tähtsamaid organeid ja teab, kus need asuvad (aju, süda, kopsud, neerud, magu, pimesool).
- teab, mis on šokiasend ning millal ja kuidas seda kasutada.
- teab, kuidas hoolitseda teadvuse kaotanud isiku eest.
- teab, mida teha, kui keegi on lämbumas või on midagi kurku jäänud.
- teab, mida teha väiksemate ja suuremate verejooksude puhul.
- teab, mida teha ninaverejooksu puhul.
- teab, mida teha putuka, looma või roomaja hammustuse korral.
- teab, kuidas eemaldada silma sattunud prügi.
- teab, mida teha kõrvetuse või põletushaava puhul.
- teab, mida teha, kui riided seljas põlema lähevad.
- teab, kuidas ära hoida alajahtumist ning ülekuumenemist, tunneb nende tundemärke ning oskab aidata.
- teab, millised on naha külmumise tundemärgid ning kuidas selles olukorras käituda.
- teab, millised on päikesepiste tunnused ja millist esmaabi sel puhul anda.

KOKKAMISE HUNDUOSKUS

Iseendal kõht täis. Kokkamise hunduoskuse taseme sooritaja:

- oskab hoida köögi puhtana.
- oskab õigesti käsi pesta.
- teab oma allergiaid (mida ei tohi süüa ning kus allergiat tekitavaid aineid leiduda võib (nt piimaallergia puhul on vadakupulbrit siiski paljudes toiduainetes sees).
- teab turvareegleid pliidil, mikrolaineahjus ja lõkkel kokkamise puhul ja teab nende ohtusid.
- oskab kasutada terariistu ohutult.
- teab ohte kuuma vee ja õliga töötamisel.
- teab erinevaid toiduvalmistamise viise (keetmine, praadimine, küpsetamine, grillimine) ning oskan selgitada, mis on nende erinevus.
- oskab koorida ja hakkida puu- ja köögivilju.
- teab, kuidas valmistada lõkkel üht soolast ning üht magusat toitu.
- oskab kasutada fooliumit lõkketoidu valmistamiseks (nt kartul, õun, banaan vms).
- teab, mis on ja oskab teha tokisaia.
- oskab keeta endale hommikuputru.



LAAGRIELU HUNDUOSKUS

Laagrielu hunduoskuse taseme sooritaja:

- oskab ette antud nimekirja järgi valida, millist varustust tal laagris vaja läheb.
- oskab oma laagrivarustuse eest hoolitseda ja ise oma kotti pakkida.
- oskab valida endale hügieenitarbed, mida laagris vaja läheb.
- hoolitseb laagri ajal oma magamiskoha ja isikliku hügieeni eest.
- oskab koguda metsast lõkkematerjali ja tulehakatust.
- oskab käituda lõkke juures ettevaatlikult/teadlikult ja tean, millised on ohud.
- teab, mida tähendab suure tuleohuga aeg ja milliseid piiranguid see endaga kaasa toob.
- on teinud oma salga või üksusega lõket.
- teab, mis on sõbrasüsteem ujumas käies.
- teab, kuidas kutsuda abi, kui midagi on juhtunud.
- oskab ohutult kasutada nuga.
- oskab küpsetada kerget einet/suupistet lõkkel.
- on osalenud vähemalt ühes skaudilaagris.



ABIMATERJAL

MÄNGUD

V1: „KÜMNENI LUGEMINE“

Leppige kokku kes hakkab teisi peituse mängus otsima. Tema kõnnib kõige ees ja kõik ülejäänud mängijad tema taga suvaliselt mööda tuba ringi. Üks hetk otsustab otsija seisma jääda, paneb silmad kinni ja hakkab lugema 10st 1ni. Selle aja jooksul peidavad kõik mängijad ennast ära.

Kui otsija on lugemise lõpetanud võib ta liikuda ühe sammu kaugusele oma asukohast et leida kõik peitjad. Kui talle tundub, et ta rohkem ei leia siis hakkab ta uuesti 10st alla lugema.

Numbrite lugemise aja jooksul peavad kõik tema selga puudutama ja siis end uuesti ära peitma.

Kui otsija saab loetud, siis teeb ta uuesti silmad lahti ning vaatab kas ta leiab veel mõne peitja. Kui ei leia, siis katab silmad ja

Hakkab uuesti lugema – seekord juba 9-1. Jällegi tuleb osalistel selga puudutada ja end peita ja nii kaua kuni kõik on üles leitud või 1-1 loetud.

Uus otsija on see, keda märgati esimesena.

V1: „DETEKTIIV“

Mängijate seast valitakse üks kes on detektiiv ja tema ülesandeks on aru saada kes seltskonnast on mõrvar. Detektiiv saadetakse ukse taha, mängijad istuvad ringis ja lepivad omavahel kokku kes on mõrvar. Kui detektiiv tagasi kutsutakse hakkab mõrvar pilguga (silma vaadates ja pilgutades) mängijad „tapma“. Mäng on eriti lõbus kui tapetud surevad väga dramaatiliselt, valjuhäälselt ja lisaliigutustega.

Detektiivil on võimalus kolm korda öelda keda ta arvab mõrvarit olevat. Kui detektiiv ära ei arva siis läheb ta uuesti ukse taha ja mängijad valivad endi seast uue mõrvari ja mäng hakkab otsast peale. Kui detektiiv arvab ära, kes on mõrvar, siis see inimene on järgmine detektiiv.

E1: „M&M“ MÄNG (MINU TUNDED)

Osta pakk M&M komme. Noored võivad kirjutada paberile või öelda suuliselt.

Iga punase kommi eest üks asi mis teeb sind õnnelikuks.

Iga pruuni kommi eest üks asi mis teeb sind kurvaks.

Iga rohelise kommi eest üks asi mis ajab sind vihale.

Iga kollase kommi eest üks asi mis ajab sind põneville, ärevaks.

Iga sinise kommi eest üks halb valik-otsus mida sa täna tegid ja mida oleks võinud teha teistmoodi.

Iga oranži kommi eest üks hea valik-otsus mille täna tegid.

Variatsiooni võib teha mitmed: Näiteks, et kõik peavad kindlat värvi kommi kohta ütlema/kirjutama. Või, et ütle/kirjuta selle kohta mis värvi kommi süüa soovid. Või, et igaüks ütleb selle mis tal esimene meelde tuleb ja saab vastava värvi kommi.

E3: „TUGEVA JA NÕRGA“

Mängujuht palub kõikidel osalejatel püsti tõusta ja silmad kinni panna. Seejärel määrab ta, kes on tugevad või kes on nõrgad (näiteks puudutades tugevate õlga). Valida võiks natukene vähem kui poole mängijatest tugevateks. Mängijad hakkavad liikuma mööda tuba läbisegi. Nõrgad kipuvad liiga palju pabistama ja aeglaselt (teeseldud) minestusse langeda. Minestusse ei või langeda äkki, vaid eelnevate (teeseldud) tervise hoiatustega. Tugevate kohus on nõrku abistada, aidates neid küünarnukist toetades/püsti tõstes. Kui nõrk on püsti aidatud kõnnib ta edasi ja natukese aja pärast hakkab uuesti minestama. Mängu mängitakse kuni osalejatel on huvitav/lõbus.

Mängujuhi ütluse peale tugevate ja nõrkade rollid vahetuvad. Et oleks huvitavam ja ei teaks kes on tugevad, on soovitatav iga kord uued tugevad valida.

S1: HUNDU ALIAS

Mängukaardid on välja printimiseks leitavaid ESÜ kodulehel Seikluste andmebaasis.

Võite ka ise mängukaardid meisterdada.

- 1. NIMISÕNA (MIS?)
- 2. TEGUSÕNA (MIDA TEGEMA?)
- 3. AMET (KES?)
- 4. LOODUS
- 5. NIMI (KIRJUTA SIIA OMA PESA/
SALGA/ÜKSUSE LIIKME NIMI)
- 6. OMADUSSÕNA

Kaardid leiab skaut.ee kodulehelt Seikluste andmebaasist:

<https://skaut.ee/seiklused/hundu-alias/>



S2: „MAFFIA“ (TEISE NIMEGA LIBAHUNT)

Mängujuht on ette valmistanud vastavalt osalejate arvule tegelasi (paberil tegelase nimetus).

Soovitus: Kuni 5 mängijat = 2 maffiat, politsei, arst, külaelanik

6-10 mängijat = 3 maffiat, politsei, arst, külaelanikud

Iga mängija valib endale juhusliku tegelaskuju.

Elanikud võidavad, kui ei jäänud ühtegi mafioosot.

Maffia võidab kui kõik teised tegelased on surnud. Päevasel ajal mafiooso varjab oma staatust. Osaleb igapäeva elus nii aruteludel kui ka hääletamisel nagu teised. Öösel aga tapab ühe elaniku.

Mäng algab nii, et jutustaja räägib sissejuhatuse

Jutustaja: nt. Tere tulemast meie väiksesse rahulikku külakesse Kesk-Eesti mägede vahel. Kohta kus inimesed on alati sõbralikud ja heatahtlikud. Kätte on jõudnud öhtu ja külarahvas sätib magama.. – nüüd panevad kõik mängijad silmad kinni ja mängujuht soovitab, et kõik oleksid sellises asendis, et kui neil palutakse silmad avada ja kellegi peale näidata siis kõrval istuja ei kuuleks seda.

Mängujuht jutustab edasi –

Jutustaja: nt. Ööpimeduses aga on ärganud MAFFIA.. – kui mängujuht selle ameti ütleb, siis teevad need inimesed, kes said paberil tegelaseks maffia, silmad lahti).

Jutustaja: nt Maffia käib mööda küla ringi ja otsib inimest kes neile väga meelt mööda pole.. – maffia tegelased näitavad ühel meelel kellegi peale, mängujuht jätab meelde, et see inimene on maffia poolt tapetud.

Jutustaja: nt .. ja tapavad ta ära. Seejärel läheb maffia magama.. – maffia sulle silmad. Jutustaja: nt .. Kuuldused õnnestusest on siiski juba jõudnud arsti kõrvu ja ARST ärkab – kui mängujuht selle ameti ütleb, siis teeb see inimene, kes arsti tegelase sai, silmad lahti.

Jutustaja: nt .. Arst on aga unine ja ei suuda päris täpselt aru saada kes ohver on. Tuletan meelde, et arst võib ravida ka iseennast. Lõpuks arst siis otsustab – arsti tegelaskuju näitab kellegi peale, mängujuht jätab meelde, et see inimene on arsti poolt ravitud. Kui see oli sama inimene kelle maffia tappis siis on ta nüüd uuesti elus.

Jutustaja: nt ..teeb oma raviprotseduuri ära ja läheb magama – arst paneb silmad uuesti kinni.

Jutustaja: nt ..Vahetult enne hommikut jõuab kohale ka POLITSEI – kui mängujuht selle ameti ütleb, siis teeb see inimene, kes politsei tegelase sai, silmad lahti.

Jutustaja: nt .. ja vaatab asitõendeid ning võtab ühe külaelaniku vahi alla – politsei tegelaskuju näitab kellegi peale, mängujuht jätab meelde, et see inimene on vangiviidud.

Jutustaja: nt .. ja seejärel läheb ka politsei tagasi magama – politse paneb silmad kinni.

Jutustaja: nt .. Saabunud on hommik, külarahvas ärkab vaikselt ja koguneb külaväljakule – kõik mängijad teevad silmad lahti.

Jutustaja: nt .. Kulutulena levib jutt, et öösel on maffia tapnud – mängujuht ütleb selle nime kes tapeti.

Jutustaja: nt .. Õnneks/kahjuks õnnestus/ei õnnestunud arstil teda ravida. Kui ei õnnestunud, siis see inimene võib ülejäänud mängu silmad lahti vaadata (aga teistele ette öelda/vihjeid anda ei tohi!). Politsei vaatas asitõendeid ja viis trellide taha alusetult/õigesti külaelaniku/ühe maffia liikme. Kui alusetult külaelaniku siis lastakse ta nüüd vabaks. Siiski on maffia liikmeid külas veel. Kuulame nüüd pealnägijate ütlusi. Kes keda süüdistab?

Kõik mängijad (v.a. see kes on surnud) võivad nüüd fantaasial minna lasta ja öelda, et nad nägid kedagi kuskil ja arvata, et ta on mõrvar sest ta.. (nt kõndis kannatanu akna alt verise noaga mööda). Kui kõik süüdistused on esitatud on nende, keda süüdistati võimalus ennast kaitsta. Samamoodi lastel fantaasial lennata (nt kõndisin verise noaga, sest käisid laudas siga tapmas..).

Kui kaitsekõned peetud toimub hääletus (kõik peale surnu saavad hääletada) – kes saab kõige rohkem hääli on külaelanike meelest maffia ja läheb trellide taha. Mängujuht annab teada ka kas trellide taha pandi maffia või süütu kodanik. Seda inimest enam vabaks ei lasta ja ta võib ülejäänud mängu silmad lahti jälgida (aga teistele ette öelda/vihjeid teha ei tohi!). Mäng läheb edasi samamoodi nagu algas – tuleb öö, ärkab maffia, arst, politsei ja tuleb uus kohtumõistmine.

K1: MUST MEES SEADUSTEGA

Must mees on nagu kulli mäng aga väikese muudatusega. See kes teisi püüab on must mees, ülejäänud on valged. Kui must mees puudutab kedagi, siis see peab seisma jääma. Järgmisena püüab must mees selle inimese üles tõsta. Kui ta see pärast mõnda aega (nt 1min) ei õnnestu siis võib valge edasi ära joosta. Kui õnnestub, siis on edasi mängus kaks musta meest ja võivad kahekesi valgeid püüda ja tõsta.

Seaduste lisa on selline, et siis kui must mees valget puudutab peab valge ütlema ühe hundu/skaudi seaduse.

K2: HEA VÕI HALB

Kõik mängijad istuvad ringis. Üks on ringi keskel ja küsib kelleltki ringis istujalt „Mida sa see nädal tegid?“

Kui vastus on midagi sellist mis on hea, siis peab vastajast paremal olev inimene vahetama kohad ära endast paremal oleva inimesega.

Kui vastus on midagi sellist, mis on halb siis peab vastajast vasakul olev inimene vahetama kohad ära endast vasakul oleva inimesega.

Samal ajal kui kohti vahetatakse püüab ringi keskel olev inimene istuja koha endale saada.

K3: „AITÄH JA PALUN“

Mängijad ja mängujuht istuvad ringis. Mängujuht seletab, et igal mängijal on võimalik iga ringiga teenida 2 punkti. Mitu punkti keegi saab otsustab mängujuht.

Mängujuhil on paber ja pliiats/vildikas. Ta joonistab midagi paberile ja annab paberi ja kirjutusvahendi edasi endast vasakul olevale inimesele ning ütleb samal ajal „Palun!“. Seejärel ütleb, et tema sai ühe punkti. Kõik teised joonistavad ka midagi ja annavad järjest edasi. Pärast iga mängijat mängujuht ütleb mitu punkti keegi sai. Kui paber jõuab ringiga mängujuhini võtab ta selle vastu ja ütleb „Aitäh!“. Seejärel joonistab jälle suvaliselt midagi ning annab edasi ning ütleb „Palun!“. Nüüd sai mängujuht 2 punkti.

Ehk siis mängu mõte on see, et iga kord kui sulle midagi ulatatakse siis ütle „Aitäh!“ ja kui sa kellegile midagi ulatad siis ütle „Palun!“. Niimoodi teenid 2 punkti.

Mängu mängitakse kuni kõik on aru saanud, kui vaja aru saamist kiirendada siis võib hästi ilmekalt „Aitäh“ ja „Palun!“ öelda või üldse mitte midagi paberile joonistada.

SÕLMED

S3: KALAMEHESÕLM

Kalamehesõlme kasutatakse kahe umbes sama jämedusega otsa kokkusidumiseks. Kalamehesõlme kasutame enamasti Optimisti purje kinnitamisel otsadega poomi ja masti külge. Samuti leiab sõlm kasutust ka otsade jätkamisel. Sõlm ei sobi väga libedate ja suure pinge all olevatele otsadele.



MATKATARKUSED

S4: TELGI PÜSTITAMINE

Enne telgi püstitamist tuleks esimene asi valida hea koht. Sobiva koha valimisel on oluline neid reegleid meeles pidada:

- Aluspind peab olema tasane ja okstest, prahist ja kividest puhas.
- Tasub valida juurteta maastik, juured võivad telki rikkuda.
- Lökke ja telgi vaheline kaugus peaks olema vähemalt 4 meetrit.
- Veekogu ja telgi vaheline kaugus peaks olema vähemalt 5 meetrit.
- Kontrolli sobiva asukoha ümbrus, et ei oleks läheduses sipelgapesa või sipelgate rada.
- Püstita telk nii, et miski ei takistaks sinna sissepääsu.
- Võimalusel aseta telk kõrgemale, tasasele kohale, nii et vihmase ilmaga ei voola vesi telki.
- Hoia telgi sääsevõrk alati kinni, nii saad õhtul rahulikumalt magama minna.

S7: IGAMEHEÕIGUS

Igal ühel on õigus looduses vabalt liikuda, mis seab igaühele ka kohustuse loodust hoida. Selleks on loodud vastavad tingimused:

Looduses võib

- Liikuda jalgsi, jalgrattaga, suuskade, paadiga ja ratsa kõikjal, kus see ei ole seadusega või seaduse alusel keelatud.
- Viibida kõikjal, kus on lubatud liikuminegi, sh telkida ühe ööpäeva, kui maaomanik ei keela.
- Korjata metsamarju, seeni, lilli, ravimtaimi, sarapuupähkleid ja muid loodusande, mis ei ole looduskaitse all. Eramaal võib omanik loodussaaduste korjamist keelata.
- Kalastada ühe lihtkäsõnõnega avalikel või avalikuks kasutamiseks määratud veekogudel.

Looduses ei või

- Liikuda kohalike elanike koduõuel, istandikes, mesilates, külvidel, viljas ja mujal põllumajandusmaal, kus omanikule tekitatakse sellega kahju.
- Süüdata lõket või telkida maaomaniku või maavaldaja loata.
- Pidada jahti ja kalastada ilma vastava loata, välja arvatud lihtkäsiõnega.
- Vigastada puid ja põõsaid.
- Häirida kohalike elanike kodurahu.
- Kahjustada metsloomade ja lindude elupaiku ja pesi, korjata nende mune, tuua neid kaasa koju ning tekitada neile muul viisil kahju.
- Kahjustada looduskaitseobjekte ja kaitstavaid liike.
- Kasutada mootorsõidukeid seal, kus see on keelatud.
- Saastada loodust.
- Eravaldusel viibida ei tohi. Eramaal kuni päikeseloojanguni.

K5: OHUD VEEKOGU ÄÄRES

Põhilised tiikide ohud: järsud kaldad, mudane põhi ja prognoosimatu sügavus.

Põhilised karjääride ohud: ettearvamatu põhjareljeef, ootamatud (teravate servadega, roostes) veealused esemed ja veeained. Karjäär läheb järsku sügavaks.

Põhilised jõgede ohud: vool võib näida aeglane, kuid olla tegelikult väga tugev. Sügavus varieerub väga madalast kuni väga sügavani (hauakohad). Veetemperatuur on reeglina madal ja vesi ei ole läbipaistev. Jõgede puhul tuleb vältida kohti, kus vesi langeb – tammid, paisud, kosed.

Põhilised järvede ohud: vee sügavus varieerub väga sügavast väga madalani. Põhi võib olla nii "kandev" kui ka pehme.

Põhilised mere ohud: lainetus võib ujumise trajektoori tugevalt mõjutada (see sõltub tuule suunast ja tugevusest).

Vesi ei ole läbipaistev.

Rannas olles tuleb meeles pidada, et kuni 4-aastaseid lapsi ei tohiks veekogu lähedal haardeulatusest kaugemale lasta – väikelapsed võivad vette joosta silmapilkselt. Suurematel lastel, kes omapäi vees käivad on oluline koguaeg silm peal hoida. Õnnetused juhtuvad ootamatult ja kiirelt.

Kuigi täispuhutavad ujumise abivahendid võivad tunduda kasulikud ja toredad, siis tegelikult on kõikvõimalikud täispuhutavad veemänguasjad ja abivahendid ohtlikud. Need võivad lapse rannast eemale kanda ja ootamatult õhust tühjaks minna. Samuti võivad lapsed sügavasse vette kandunud asju ära tooma minnes ohtu sattuda. Ujumisrõngas võib tegelikult ujumisoskusest vale arusaama tekitada või lapse tagurpidi keerata ja vee alla lõksu jätta.

Kui lähed paadiga sõitma:

- Teavita oma lähedasi/kaaslast enne, kui alustad paadisõitu.
- Riietu vastavalt ilmastiku tingimustele.
- Enne paadisõitu veendu, et kogu päästevarustus on pardal ja töökorras ning kõikidel sõitjatel päästevestid korrektselt seljas.
- Ära koorma paati üle.
- Paati sisenedes või paadist väljudes liigu paadi keskosas.
- Paadis viibitakse istudes, ära tõuse püsti.
- Ära kiiguta paati, ära tõukle ega proovi kedagi vette lükata.
- Kui on vajadus vahetada kohti, siis liigub üks inimene korraga, liigu madalalt.
- Koonda raskuskese paadi keskele ja hoia paati tasakaalus.
- Kui on vajadus siseneda paati veest, tee seda paadi vööri või ahtrist.
- Jälgi ilmastikuolusid.

Loe lähemalt <https://veeohutus.ee/suvi/veeohutusest-raakimine-vaikelastega/>



või näita hundudele videot: <https://veeohutus.ee/suvi/lastega-rannas/>



12: HAMMASTE EEST HOOLITSEMINE

Hambaid peab pesema kaks korda päevas – hommikul ja õhtul. Pesta tuleks vähemalt kaks minutit järjest, et kõik hambapinnad saaksid korralikult puhtaks.

Kaks minutit on nii laste kui ka täiskasvanute jaoks pikk aeg. Hambapesu aega võiks kontrollida, kasutades nutitelefonirakendusi, spetsiaalset liivakella või elektrilist hambaharja, mis annab märku, kui kaks minutit on täis.

Kuna hambahari hammaste vahelt puhastama ei ulatu, on hammaste kontakt-pindade puhastamiseks ja igemete põletikuvabana hoidmiseks vaja kasutada vähemalt kord päevas hambaniiti.

Ideaalne oleks, kui hommikul saaks hambaid pesta u. 30 minutit pärast hommikusööki ehk siis, kui suurem happerünnak on läbi. Kui oodata ei saa, siis kehtib põhimõte: peaasi et pestud saab, olgu siis enne või pärast hommikusööki.

Pärast õhtust hambapesu ei tohi enam midagi süüa, juua tohib ainult vett. Hambaharja on mõistlik vahetada iga kolme kuu tagant.

13: LIHTSATE TÖÖRIISTADE KÄSITLEMINE

SAAG

Traditsiooniliselt kasutatakse saagi kõige rohkem puidu lõikamiseks, kuid saagida saab ka näiteks metalle, plaste, luud ja kivi. Joonista hariliku pliitsiga ette joon mida mööda soovid saagida. Aseta saag tera keskkohaga joone sisse ja lükka saag endast kaugemale. Kui esimene soon on siis saadud hakka saaga edasi-tagasi saagima. Hoia samal ajal tugevasti, püsiva survega materjalist, mida lõikad, kinni. Saagi hoitakse nurga all. Sae terast ei võeta kunagi saagimise ajal kinni.

KIRVES

Kirve valimisel tuleb esmalt otsustada, kas soovite lõhkuda suuremaid või väiksemaid puid. Oluline on peale iga kasutamist kirvepea mustusest ning niiskusest puhastada ja hoida seda kuivas kohas. Kirvega töötamisel ei tasu unustada ei õiget kehaasendit ega töökindaid.

Video kuidas valida õiget kirvest ja kuidas on õige asend:

<https://www.youtube.com/watch?v=-TOxKdtZwHMM&feature=youtu.be>



NUGA

Pikema teraga noaga saab nii kõõgi-toimkonnas toitu lõigata kui konservikarp avada. Saleda lõiketeraga on hea valmistada puid ette tule süütamiseks, tänu tera saledusele ja libedusele saab hästi lõigata ime õhukesi puidu laaste, mis eriti kergelt süttivad.

Kui soovid koorida puidult koore siis lükka noa tera endast kaugemale.

HAAMER

Haamrit kasutades tuleb kasutada ka kaitseprille, sest nael mida haambriga lööd võib materjali seest välja lennata ja ohtlik olla. Kontrolli, et haamer on töökorras ja vars on korralikult kinnitatud. Hoia haamrit nii nagu annaksid tervituseks käe. Kui soovid täpsem olla, siis võta haamri pea lähedalt kinni, kui soovid rohkem jõudu, siis võta haambri varre lõpust kinni.

Naela sise löömisel võta naelast pöidla ja nimetissõrmega naela tipu lähedalt kinni. Võta haamri varre keskelt kinni, löö õrnalt kuni nael on materjali sees nii palju, et seisab iseseisvalt püsti. Haamriga lüües keskendu naelale mitte haamrile. Liiguta haamrit sujuvalt ja lase haamri jõul teha kogu töö. Sa ei pea ise pingutades jõudu kasutama, siis võib nael minna viltu või haamer naelast mööda.

Vaata videost haamriga töötamise nippe, mis lihtsalt teevad elu lihtsamaks:

<https://youtu.be/EqK2QnKszac>



S4: LAAGRIEHITISED

VARJUALUNE

Kõige lihtsam varjualune on A kujuline. Võta koormakate ja seo see mõlemast otsas puu külge, piisavalt kõrgelt, et varjualuses saab toimetada aga vihm ei saja sisse. Kinnita koormakatte servad maa külge.

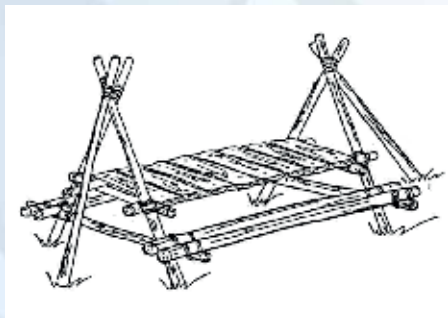
Varjualust võib ehitada ka looduslikust materjalist, näiteks okstest.



LAAGRI KÖÖK

Vali sobiv koht lõkke ja kööginurga jaoks. Riputa nõör üle lõkke, et saad seal kohal riideid kuivatada.

Kööginurk võiks sisaldada lauda ja pinke ja varjualune nende kohal.



Toidunõude pesemiseks saab ehitada kahe puu vahele pesukausi kohad. Kindlasti on heas köögis ka nõude kuivatamiseks eraldi koht.



K5: TULEOHUTUS

Pea meeles üldiseid tuleohutusreegleid. Käitumine tuleohu korral metsades:

- Ära kasuta metsas lahtist tuld.
- Ära suitseta metsas.
- Ära jäta klaastarat metsa.
- Kui metsa sisenemist keelab märk, järgi seda.
- Ära kasuta metsas pürotehnikat.
- Suitsu või tuld märgates asu kustutama ja kui tunned, et vajad abi, helista 112.
- Kasuta kustutamisel kimbuks pandud suuri puuoksi, need takistavad hapniku juurdepääsu ja summutavad nii tule.

Käitumine metsatulekahju korral:

- Suitsu või tuld märgates asu kustutama ja kui tunned, et vajad abi, helista 112.
- Kui oled kutsunud kohale päästeteenistuse, siis jätka kustutamist tuletõrjajate saabumiseni.
- Kasuta kustutamisel kimbuks pandud suuri puuoksi, need takistavad hapniku juurdepääsu ja summutavad nii tule.
- Välti leegile liiga lähedale sattumist.
- Lähene tulele alati pealt-tuule.
- Kui tunned metsa iseärasusi, teavita sellest ka päästeteenistust.
- Arvesta, et metsatulekahju käigus võib välja tulla sõja-aegseid lõhkekehi. Ole nendega ettevaatlik.

V4: MIDA TEHA, KUI OLED EKSINUD

Hea on järgiga kolme reeglit:

Esimene reegel: Kallista puud!

Esimene reegel õpetab lapsele, mida tähendab eksinud olemine ning et oluline on maha rahuneda ja leida oma puu, mille juures olla. Puu on eksinule kaaslaseks, kuni ta üles leitakse. Kui eksled ringi või poed peitu, siis otsima tulnud inimesed, kelle seas võib olla ka appi kutsutud võõraid, ei leia sind üles.

Teine reegel: Ole nähtav ja kuuldav!

Et suured inimesed su kergemini üles leiaksid, seo puu okste külge midagi värvilist, mida sa leiad kas taskust (taskurätt, kommipaberid) või maast.

Pea meeles, et kolm on ohu märk. Joonista rajale kolm kriipsu või pane teele kõrvuti kolm oksa. Võta taskust vile ja vilista kolm korda järjest. Nii võid teha iga natukese aja tagant.

Kolmas reegel: Hoia soojust!

Kuigi algul võib metsas päris soe olla, ära võta riideid seljast ja müts hoia kindlasti peas.

Märgade riiete ja jalanõudega hakkab kiiresti külm. Sellepärast ära tee jalgu märjaks. Kui vihma sadama hakkab, poe peitu tiheda puu või põõsa alla.

Nüüd on hea, kui leiad taskust mõne karamellkommi. See aitab näljanäpistuse vastu ja teeb tuju paremaks.

S7: PRÜGI SORTEERIMINE

Eestis on tulevalt seadusest prügi sorteerimine kohustuslik. Selle kogumist korraldavad omavalitsused ning tähtis on seda teha nii kodus, tööl kui ka koolides.

On levinud ka müüdid, et prügi sorteerimine pole vajalik, sest niikuinii pannakse prügiautos lõpuks kõik omavahel kokku ja sellest pole mingit kasu. Aga kas sa teadsid, et sorteerides biojätmeid (nt toitu) muust prügist, saad aidata kaasa kasvuhoonegaasi vähendamisele ja uue mulla tekkimisele? Või, et korrektselt sorteeritud vanadest plekkpurkidest saab teha autoosi, konteinereid ja tööriistu? Või et sinu vanadest ajakirjadest ja joonistuspaberist tehakse uusi vihikuid, ajalehti või munakarpe?

Prügi sorteerimine on jaotatud erinevatesse liikidesse nagu pakend, papp ja paber, segaolmejätmed, klaas ning biojätmed.

Pakendijätmete liiki kuuluvad näiteks piima-, jogurti- ja mahlapakid, konservkarbid, kaaned ja korgid, kilest kotid, šampoonipudelid, hambapastatubid, õli-, ketšupi- ja majoneesipudelid, pandimärgita pudelid, hommikusöögi- ja pudrurakid, pappkastid, tühjad kodukeemia pudelid ja värvipurgid.

Ajalehed, ajakirjad, reklaamtrükised, joonistuspaber, raamatud, puhas papp ja paber pane eraldi konteinerisse.

Biojäätmed võivad olla nii komposteeruvad kui biolagunevad. Uueks mullaks muutuvad, ehk komposteeruvad, on toidujäätmed, puu- ja köögiviljad ning nende koored, pagaritooted (leib, sai), kohvi- ja teepaks koos filtriga, määratud papp ja paber, majapidamis-paber ja osad salvrätid. Väga hästi muutuvad mullaks ka aia- ja pargijäätmed nagu lehed, muru, oksad, väiksemad taimed, äranärtsinud lilled jms. Hea komposti teevad hapnik, niiskus ja toitained. Seetõttu pane koduaias toidujäätmetele peale kuiva põhku või oksi, muru ja lehti ning puutuhka - viimane on väga toitainerikas ning võtab ära halva lõhna.

Biolagunevad jätmed aetakse tihtilugu segi komposteeruva materjaliga, aga tegelikult võib tegemist olla asjaga (nõud, kilekotid vms), mis tegelikult sisaldab plastikut ja lihtsalt on suuteline käituma selliselt, et ajapikku laguneb mulla sisse. Tegelikult tekib palju pisikesi mikroplastiku tükikesi, mis segunevad hea mullaga. Seega biolagunev jääde lihtsalt muudab oma kuju ja mulla sisse läheb plastik, mis lõpuks võib jõuda põhjavette või toiduga meie taldrikusse. Suurtel jäätmekäitlusfirmadel on spetsiaalsed masinad, mis on mõeldud biolaguneva kraami hävitamiseks. Ära koduaia kompostikasti biolagunevaid asju pane ja kui võimalik, väldi neid täiesti.

Segaolmejäätmed on määratud ja katkised riided ning jalanõud, pehmed laste mänguasjad, toidujäätmetena tekkivad suured kondid, toidulisandid ja vitamiinid, kosmeetika, mähkmed, kassiliiv, CD-plaadid, tühjad/katkised pastapliiatsid, hõõgniidiga lambipirnid, jahtunud tuhk jms.

Jäätmete sorteerimine on oluline selleks, et anda võimalus jäätmeringlusele ehk taaskasutusele. Biojätmetest juba rääkisime, aga ka teisi materjale saab korduvalt kasutada. Klaasist, peamiselt klaaspudelitest, tehakse uusi pudeleid ja purke, vaase, vaagnaid, kausse ja muid klaasist tooteid. Vanapaberist saab teha näiteks uut paberit ja pappi, munakarpe, vihikuid, ajalehti, WC-paberit, pakkepaberit ja palju muud. Plekkpurkidest tehakse uusi purke, autoosi, ehitusdetalle, kruve ja mutreid, torusid, konteinereid, aedu ja tööriistu.

Igas suuremas linnas on olemas ka jäätme- või keskkonnajaamad, kuhu saab ise suurtesse konteineritesse oma prügi viia - tehnika, mööbel, aia- ja ehitusjäätmed jms.

Vaata lisaks videot:

<http://lastekas.tv3.ee/index.php?go=web&id=871>



V4: SISSELÕIGE NOAGA

Noahaava vigastust põhjustavad pikad või lõiketeraga esemed kudedesse tungimise korral. Noahaavu tuleb käsitleda äärmise tõsidusega, kuna nendega võib kaasneda elutähtsate organite vigastusi või eluohtlike sisemisi verejookse.

Lõikehaav on sügav sisselõige, mida põhjustab terav või teraga tööriist, mis võib keha läbistada. Lõikehaavu tuleb hoolikalt ravida, kuna elutähtsate elundite kahjustamine ja suure verejooksu oht on suur.

Kõikidele haavaliikidele on iseloomulik valu ja verejooks. Eriti tugev on valu haava tekkimise hetkel, seejärel muutub see järk-järgult vähemaks. Kui aga valu ühe-kahe päeva pärast tugevneb, tähendab see, et on tekkinud infektsiooni või mõni muu tüsistus.

Haav tuleb alati katta sidemega, kuna see aitab vältida infektsiooniohtu. Väiksed lõikehaavad ja kriimustused võib katta lihtsalt plaastriga. Suuremate haavade korral tuleks võimalusel kasutada alati valmispakendatud steriilset sidet.

V4: VILL

Villide roll on katkestest rakkudest lekkinud vedeliku hoidmine marrasnaha all. Sedasi luuakse turvaline keskkond haava paranemiseks. Aja jooksul vedelik kas imendub taas või vill läheb ise lõhki.

Argument villide tervena hoidmise poolt on, et villid loovad loomuliku ravimehhanismi ja neid katki tehes me takistaksime loomulikku tervendust ja tekib suurem risk infektsiooniks.

Argument villide katkitemiseks on, et villides tekkiv rõhk suurendab valulikkust ja vähendab liigeste liikuvust (selles piirkonnas).

Ratsionaalne otsus oleks: Kui vill on katki minemas, siis tehke see katki. Kui ta ei ole katki minemas, siis jätke ta terveks. Näiteks villid käelabadel või jalalabadel lähevad niikuinii katki, sest need on väga liikuvad ja nahk hõõrdub palju. Ohutu on villi katki teha kontrollitult ja steriilselt kui peale purustamist saab selle korralikult kinni katta (sideme või haavatampooni vms). Kui vill on jalalabal, puhastada pole võimalik ja ümber saab tõmmata vaid musta soki, siis jätke vill parem purustamata.

S5: KUIDAS KÄITUDA ÕNNETUSE KORRAL

Õnnetuse korral on oluline kiire reageerimine ja tegutsemine nii olukorra hindamisel, esmaabi andmisel kui ka kiirabi kutsumisel. Loe, kuidas õiges järjekorras tegutseda ja juhtunu kohta õigesti infot anda.

MIDA TEHA ÕNNETUSJUHTUMI KORRAL?

- Hinda eemalt olukorda, kutsu abi hädaabinumbril 112.
- Hinda õnnetuse laadi ja võimalikke ohutegureid.
- Selgita välja kannatanute arv.
NB! Enne mõtle, siis tegutse!
- Säilita rahu!
- Veendu, kas kannatanu päästmine on sulle ohutu (vägivald, pinnas, varingud, mürgid, tuli jne).
- Kasuta vajalikke kaitsevahendeid.
- Päästa abivajaja, anna sündmuskohal esmaabi.
- Mitme kannatanu puhul alusta raskemast, kuid mitte lootusetust!
- Kui oled elustamist alustanud, ära lõpeta enne kiirabi saabumist.

HÄDAABIKUTSE 112

Kiirabisse helistades on oluline edastada järgnev info.

- Mis juhtus?
- Õnnetus/äkkhaigestumine
- Õnnetuse puhul täpsusta juhtunut

Kus juhtus?

- Täpne aadress, telefoninumber
- Juurdepääsutee
- Kes ja kuhu tullakse vastu

Millal juhtus?

- Kellega õnnetus juhtus?
- Üks/mitu kannatanut
- Täiskasvanu/laps
- Mees/naine

Millises seisundis on kannatanu?

- Teadvus, hingamine, pulss
- Joobe olemasolu

JALAKÄIJA LIIKLUSES

S7: Jalakäija on inimene, kes osaleb liikluses jalgsi, ratastooliga, rulliskudega, rulaga jne. Ka jalgrattur on jalakäija, kui ta lükkab jalgrattast enda kõrval.

Jalakäija asukoht teel

Jalakäijal on kõige ohutum liikuda kõnniteel. Rula, rulliske tõukerattast või muid sellesarnaseid vahendeid kasutades pead arvestama teiste kõnniteel liiklejatega. Kui liiklustihedus võimaldab, tohid liikuda ka jalgrattateel takistamata jalgrattaliiklust.

Sõidutee ääres pead liikuma kõnniteel, selle puudumisel vasakul teepeenral liikudes autodele vastu. Halva nähtavuse korral või pimedal ajal valgustamata teel tohid sõiduteel sõpradega liikuda ainult ühes reas üksteise järel. See kehtib nii linnas kui maanteel.

Jalgrattast käekõrval lükates pead liikuma sõidutee pärisuunalise ääre lähedal, võimaluse korral väljaspool sõiduteed.

Halva nähtavuse korral või pimedal ajal teel liikudes on helkuri jalakäijale kasutamine kohustuslik!

Vaata rohkem ja videot siit:

<http://www.liikluskasvatus.ee/noored/jalakajale-2/>



EESTI JA TÄHTSAD SÜNDMUSED

K2: VÕIDUPÜHA

Võidupüha on Eesti riigipüha, mida peetakse 23. juunil alates aastast 1934. Sellega tähistatakse Eesti võitu Võnnu lahingus Landesveeri üle 23. juunil 1919 ja see on ka "eestlaste kõigi aegade võitude ja võitluste mälestuspäev, meenutamaks Lembitu päevil alanud lakkamatut võitlust eesti rahva olemasolu ja poliitilise vabaduse eest." (Eesti Vabariigi valitsuse otsusest 1934).

Võidupüha on eraisikutele kohustuslik lipuheiskamise päev. Võidupüha tähistamine on tseremoniaalselt seotud jaanipäeva tähistamisega 24. juunil.

Vaata videot „Miks me Võidupüha tähistame“: <https://arhiiv.err.ee/vaata/laste-lood-voidupuha>



S7: EESTI PRESIDENT, PEAMINISTER JA MILLAL KUULUTATI VÄLJA EESTI VABARIIK

Eesti president:

Eesti peaminister:

Pealinn: Tallinn

Rahvaarv: 1 328 360 (17.01.2020, allikas: Eesti Statistikaamet)

Rahvuspüha: 24. veebruar (iseseisvuspäev, 1918)

Riigikeel: eesti keel

Riigikord: parlamentaarne vabariik

Pindala: 45 339 km²

Põhiseadus: vastu võetud 28. juunil 1992 (4.)

Valuuta: alates 1. jaanuarist 2011 on Eestis kehtiv euro.

Eesti territoorium jaguneb maakondadeks, valdadeks ja linnadeks. Eestis on 15 maakonda ning 79 kohaliku omavalitsuse üksust: 15 linna ja 64 valda.

V2: VABARIIGI AASTAPÄEV

Eesti Vabariigi aastapäev on 24. veebruaril, millega tähistatakse Eesti Vabariigi väljakuulutamist 1918. aasta 24. veebruaril. Sel päeval avaldati Tallinnas "Manifest kõigile Eestimaa rahvastele", milles kuulutati välja sõltumatu ja demokraatlik Eesti Vabariik. 24. veebruar on Eesti rahvuspüha ja iseseisvuspäev.

Iseseisvuspäeva sündmused algavad tavakohaselt sinimustvalge Eesti lipu piduliku heiskamisega Pika Hermannini torni. See traditsioon sai alguse 1989. aastal.



Lipp

Sini-must-valge värvikombinatsiooni idee sünd leidis aset 29. septembril 1881. aastal Tartus, "Vironia" osakonna (praegu Eesti Üliõpilaste Selts) asutamiskoosolekul. Millest tulenes selline värvide valik ning mida pidid need tähendama?

Ühest vastust sellele ei ole, kuid üldiselt pidid värvid :

Värvide tähendust seletati ka veel näiteks nii:

S I N I N E - väljendas usku ja lootust eesti rahva tulevikku, samuti oli see ustavuse sümboliks, samuti Eestimaa teava, järvede ja mere sümbol;

M U S T - pidi meenutama eesti rahva sünget ja piinavat minevikku, kodumaa musta mulda, luuletustes on musta peetud armastuse sümboliks;

V A L G E - sümboliseerib eesti rahva püüdeid hariduse, õnne ja vaimuvalguse poole, samuti talvist valget lund, suviseid valgeid öid, Eesti kaskede valget koort.



Riigivapp

Eesti riigivapp on üks vanimaid ja kaunimaid Euroopas. Kolme sinise sammuva lõviga kuldne vapikilp põlvneb Taani kuninglikust vapist. Eesti riigivapil on kaks kuju: suur riigivapp ja väike riigivapp.

Suurel riigivapil on kuldsete lehtedega ümbritsetud kuldse kilbil kujutatud kolm sinist, sammuvat, otsavaatavat (passant gardant) lõvi.

Eesti väikese riigivapi kilp ja kujund on samad mis suurel vapil, kuid ilma tammeoksteta.



Lind

Eesti rahvuslind on suitsupääsuke. Suitsupääsukesel on pikk harkis saba. Kehapikkus on 19–22 cm. Sulestik on ülalpool sinkjasmust, metalse läikega, kõhupool on valge (mõnel alamliigil ka punakas). Iseloomulikuks tunnuseks on roostepunane laup ja kurgualune.



Lill

Eesti rahvuslill on 1969. aastast rukkilill. Rukkilill kasvab peamiselt põlluumbrohuna eriti taliviljapõldudel, kuid ka tee- ja kraaviservadel ning jäätmaadel. Rukkilill on ühe- või kaheaastane ühekojaline rohttaim. Kõrgus 15 cm kuni 1 meeter.

K4: VABADUSSÕDA, II MAAILMASÕDA, BALTI KETT, LAULEV REVOLUTSIOON

Vabadussõda oli Eesti Vabariigi iseseisvuse kindlustamiseks ja kaitseks 28. novembrist 1918 kuni 2. veebruarini 1920 Nõukogude Venemaaga peetud sõda. Toimumiskoht: Eesti, Läti, Peterburi kubermang ja Pihkva kubermang. Tulemus: Punaarmee väljatõrjumine Eestist ja Eesti riikliku iseseisvuse tunnustamine Tartu rahulepinguga.

Teine maailmasõda (II maailmasõda) oli 1. septembrist 1939 2. septembrini 1945 kestnud maailmasõda. Sõjas osalesid pea kõik maailma riigid, nende hulgas ka kõik suurvõimud, mis jagunesid vastavalt kaheks sõjaliseks liiduks: liitlasvägedeks ja teljeriikideks. See oli ajaloo laiahaardelisim sõda, hõlmates otseselt rohkem kui 100 miljonit inimest rohkem kui 30 riigist. Toimumiskoht: Euroopa, Vaikne ookean, Atlandi ookean, Kagu-Aasia, Hiina, Lähis-Ida, Vahemeri, Aafrika, Põhja-Ameerika. Tulemus: liitlaste võit, Kolmanda Riigi lagunemine, ÜRO loomine, USA ja NSV Liidu muutumine superjõududeks, Külma sõja algus.

Balti kett (läti Baltijas ceļš 'Balti tee', leedu Baltijos kelias 'Balti tee') oli 23. augustil 1989 Eestis, Lätis ja Leedus korraldatud ühine poliitiline massimeeleavaldus, mille eesmärgiks oli demonstreerida maailmale Baltimaade vabadustahet ja juhtida tähelepanu NSV Liidu ja Saksamaa vahel poole sajandi eest sõlmitud Molotovi-Ribbentropi paktile, mille salaprotokollid viisid Baltimaade okupeerimise ja annekteerimiseni NSV Liidu poolt.

Rahumeelne meeleavaldus korraldati kolme nädalaga. Baltimaade rahvad rivistusid ligikaudu 675,5 km pikkuseks Tallinna, Riia ja Vilniust ühendanud inimahelaks. Eestis 211,5 km, Lätis 262 km, Leedus 202 km. Kokku 675,5 km. Eestis osavõtjaid üle kahesaja tuhande. Lätis 250 kuni 280 tuhat. Leedus ligikaudu 500 tuhat.

Laulev revolutsioon hõlmab aastail 1987–1991 Eestis, Lätis ja Leedus toimunud ühiskondlik-poliitilisi sündmusi, mis kaasnesid NLKP KK peasekretäri Mihhail Gorbatšovi algatatud uuenduspoliitika (perestroika) ja avalikustamisega (glasnost) Nõukogude Liidus. 1988. aastal muutus tavaliseks esitada massiüritustel isamaalisi laule, sh Eesti hümn, mille avaliku esitamise eest oleks veel mõned aastad varem karistatud. Loodi uusi muusikateoseid, mis rõhutasid ühtehoidmise vajadust ja millest mitmed muutusid kiiresti väga populaarseteks. 1988. aasta oli laulva revolutsiooni tippaasta. Laulev revolutsioon on kuulus kui revolutsioon, mis toimus verevalamiseta.



TOIDULAUA ETIKETT

K3: Lühidalt toidulaua kommetest:

- Pane salvrätik sülle.
- Kui sul on vaja söömise ajal laua juurest ära käia, ütle kindlasti: "Palun vabandage mind korra." Seejärel võta salvrätik sülest ning aseta see oma taldrikust vasakule. (Kui olete laua taga tihedalt koos ning su salvrätik võib naabrile ette jääda, siis pane see hoopis oma toolile.) Kui söömaaeg saab läbi, tuleb salvrätt seada lahtiselt taldrikust vasakule. Kui oled kellegi juures külas või restoranis, siis ära aseta salvrätikut lauale enne, kui seda teeb (peo)peremees.
- Künarnukke ära lauale pane. Künarvarsi võib lauale puhkama asetada küll, aga künarnukke mitte.
- Kui laud on toitu tihedalt täis, pead sa teadma, milline on sinu jagu: su salat ja leib paiknevad sinust vasemal, jook paremal käel.
- Mõõdukalt ametlikul lõunasöögil lastakse esiteks käiku söögiriistad, mis on asetatud väljapoole (salatikahvel ja supilusikas); neist seespool paiknevad nuga-kahvel prae tarvis, kõige keskel aga vahendid magustoidu ja kohvi puhuks. Katsu nugade-kahvlitega võimalikult vähe kolistada ja aseta need lauale õrnalt.
- Ära lisa soola või pipart enne, kui oled toitu esmalt maitsnud.
- Kui keegi palub sul soola ulatada, paku talle ka pipart.
- Kui miski on su käeulatusest väljas, palu viisakalt, et keegi selle sulle ulataks. Ütle "palun" ja "täna."
- Kui laua ääres vestleb mitu inimest ning sul tuleb kedagi neist paluda, et ta sulle midagi ulataks, siis pöördu esmalt konkreetse inimese poole nimepidi, et ta vaa-taks sinu poole. Alles siis selgita, mis on su palve: "Taavi, kas sa palun ulataksid mulle leiba?" Seejärel tuleb Taavit loomulikult tänada: "Aitäh."
- Too toit suu juurde, mitte vastupidi.
- Kui sul on suus toitu, neela see alla enne kui midagi jood.
- Kui valmistud vett jooma, puhasta salvrätiga õrnalt tupsutades oma huuled. Nii väldid sa olukorda, kus klaasi serv jääb pärast rasvaseks või on toiduosakestega koos. Ära tõmba salvrätiga suurelt üle suu. Lihtsalt tupsuta paar korda.

- Suppi lusikale võttes liiguta lusikat kausis endast eemale, mitte enda suunas. See võib tunduda kohmakas, kuid nii on viisakam ja asjal on ka mõte sees. Kui sa lusikat enda suunas tõmbad, võid suppi lauale või sülle pritsida. Kui sa lusikat supis endast eemale liigutad – ja alles siis suu juurde – on selline võimalus väiksem.
- Liha lõigates hoia nuga ja kahvlit korralikult. S.t hoia kahvlit vasakus käes, selle harud vastu lihatükki. Seejärel lõika liha oma paremas käes oleva noa ülemise nelja-viie sentimeetriga. Ära lõika korraga lahti üle ühe tüki liha. Olles lõiganud, aseta nuga põiki taldriku välisservale, tera enda poole. Ükski osa noast ei tohiks puudutada lauda. Ära kunagi vehi rääkides noa, kahvli või lusikaga.
- Kiida toitu lühidalt ja siiralt, aga ära arenda selle teemal tervet vestlust. Liiga palju toidust või joogist rääkida on halb komme.
- Toitu närides peab suu kinni olema. Ja ära räägi, toit suus – see on eriliselt halb komme. Neela toit alla ja räägi alles siis. Seetõttu oleks tark võtta korraga väikesi või mõõdukaid ampse. Kui sulle esitatakse küsimus ja sul on parasjagu suu täis, tuleb võibolla inimestel oodata lasta, kuni sa närid ja toidu alla neelad. See on kõigi jaoks kohmetu. Seepärast katsu ka ise jälgida, et sa ei esitaks küsimust inimesele, kes just parasjagu toitu suhu pani.
- Kui tegu pole röstitud saiaviiluga, ära määri võid korraga tervele leiva või saia viilule. Pigem murra endale korraga tükike leiba ja määri võid sellele. Kui laual on vaid üks võinuga, kasuta seda üksnes selleks, et oma taldrikule väike võikogus võtta. Siis pane ühine võinuga tagasi ning määri võid leivale omaenda noaga.
- Kui põhiroog on söödud, aseta nuga ja kahvel koos diagonaalses asendis taldriku keskele. Sellega annad sa perenaisele või ettekandjale (kui keegi teenindab) märku, et oled lõpetanud ja taldriku võib ära viia. Ära jätta nuga taldriku äärel, kust see (kõikide meelehärmiks) maha võib kukkuda, kui taldrikut laualt ära tõstatatakse.
- Kui magustoitu serveeritakse taldrikule asetatud kausikeses – nagu pudingi või jäätise puhul –, siis ära jätta lusikat kausikesest turritama. Eriti siis mitte, kui oled magustoiduga ühel pool. Aseta lusikas kausikese all olevale taldrikukesele.
- Kõrrega jooki imedes tuleb jätta põhja natuke vedelikku, et ei tekiks lurinat. Kui lurin kogemata siiski aset leiab (ja see on kerge juhtuma), lõpeta jalamaid.

INIMESE MÄLU

K4: Mälu võib olla nelja tüüpi.

Nägemismälu on niisugusel inimesel, kellele kõik jääb hästi meelde siis, kui ta ise teksti loeb. Kui keegi teine talle ette loeb, läheb kõik ühest kõrvast sisse, teisest välja. Nägemismäluga inimene võib mälu järgi kergesti kirjeldada kõike, mida ta nägi jalutuskäigul tee ääres.

Kui sul on nägemismälu, siis on kasulik õpetajat mitte ainult kuulata, vaid kuuldu ka vihikusse märkida. Õpikust tuleb lugeda ise ja tingimata vaikselt. Eriti tähelepanelikult on vaja vaadata kõiki jooniseid ja pilte. Nägemismälu puhul on suur kasu õppefilmidest ja telekoolist, sest kõik nähtu jääb hästi meelde. Et saada kunstnikuks, arhitektiks, geoloogiks või geograafiks, selleks peab olema hea nägemismälu.

Kuulmismälu on niisugune mälutüüp, mille puhul on kerge meenutada, mida õpetaja klassis rääkis. Õpitav jääb paremini meelde, siis kui keegi seda loeb. Kuulmismäluga inimene loeb ka ise tihti valjusti, ilma et ta seda ise märkaks.

Kuulmismälu on vajalik muusikutele, lauljatele, näitlejatele. Kui 14-aastane austria helilooja Wolfgang Amadeus Mozart oli Roomas, kuulis ta kirikus üht ulatuslikku muusikateost, mille noote hoiti saladuses. Koju jõudnud, kirjutas Mozart mälu järgi veatult kogu muusikapala oma noodivihikusse ja kiriku saladus oligi avastatud!

Kuulmismälu omanikul on kasulik kuulata, mida teised õppetükkidest räägivad. Õppida tuleb valjusti - oma häält kuulates. Veel parem on, kui teised ette loevad. Kuulmismäluga õpilane peab töötama täiesti vaikes ruumis, sest kõrvalised hääled segavad teda rohkem kui nägemismäluga õpilast.

Liigutismälu on sellel inimesel, kellele jääb hästi meelde see, mida ta ise on kirjutanud, joonistanud või oma kätega teinud. Niisuguse mälutüübi korral peab õppimise ajal kogu aeg pliiats käes olema. Maateadust õppides on kasulik kaardile mitte ainult vaadata, vaid ka sõrmega vedada mööda riikide piire, jõgede ja mäestike kulgu.

Suurel osal inimestel on aga segatüüpi mälu. Sel juhul jääb ühtmoodi meelde nii kuuldu, nähtu kui ka oma kätega katsutu. Õppimise ajal on vaja lugeda nii omaette kui ka valjusti, lasta teistel jutustada, ise jutustada jne. Ühesõnaga, tuleb kasutada kõiki võtteid, millest oli eespool juttu.

Kõiki võimeid ja omadusi saab inimese arendada. Halba mälu pole ühelegi normaalsele inimesele sündimisel kaasa antud. Halb mälu on arenemata, kasutamata mälu. Mälu arendamise üheks eelduseks on tähelepanuvõime arendamine, keskendusvõime arendamine.

