



SKAUT

РУКОВОДИТЕЛИ ВОЛЧАТ

ДОРОГОЙ РУКОВОДИТЕЛЬ!

У тебя есть возможность направить волчат на выполнение заданий. За год волчонок сможет пройти все задания испытаний. Для облегчения выполнения этих заданий, в помощь есть эта книга, руководство скаутских руководителей и база данных приключений (найти можно на сайте skaut.ee в разделе Участникам-Документы).

Задача гнезда (патруля) волчат на каждом сборе проходить хотя бы по одному занятию. Итогом этого занятия волчата узнают от тебя, руководителя волчат, одну букву и цифру (например B1).

Эту букву они разукрашивают у себя в книжке, в мозаике. К концу года все нужные кусочки мозаики должны быть раскрашены. Каждый волчонок сам выбирает, какого цвета раскрашивать кусочки.

В начале года познакомься со своими волчатами и выбери сам или же вместе с волчатами одно волчатское умение, которое вы будете выполнять в течение последующего учебного года. Просмотрите их критерии и также распланируйте прохождение одного уровня из вашей программы волчатского гнезда (патруля).

ВВЕДЕНИЕ

ЗАКОНЫ ВОЛЧАТ	4
КЛЯТВА ВОЛЧАТ	4
ПРИВЕТСТВИЕ ВОЛЧАТ	4
ДЕВИЗ ВОЛЧАТ	4
КТО ТАКИЕ СКАУТЫ?	5
КТО ТАКИЕ ВОЛЧАТА?	5
ИСТОРИЯ ВСЕМИРНОГО СКАУТИНГА	6
ИСТОРИЯ СКАУТИНГА В ЭСТОНИИ	7
ПРОГРАММА И РАЗДЕЛЫ РАЗВИТИЯ ДЛЯ ВОЛЧАТ	8
ЭСТОНСКИЙ СКАУТСКИЙ ГИМН	10
ГИМН ЭСТОНИИ	11
ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВОЛЧАТ	12
ИСПЫТАНИЯ ВОЛЧАТ	14
Испытание мягкой лапы	14
Испытание одноухого	16
Испытание двухухого	18
Испытание таёжной лапы	20
ВОЛЧАТСКИЕ УМЕНИЯ	22
Походные умения волчат	22
Первая помощь	23
Готовка	24
Лагерная жизнь	25
ЗАМЕТКИ РУКОВОДИТЕЛЯ ВОЛЧАТ	26
МАТЕРИАЛ В ПОМОЩЬ	36
Игры	36
Узлы	41
Походные знания	42
Первая помощь	51
Движение пешеходов	53
Эстония и важные даты	54
Столовый этикет	58
Человеческая память	60

ЗАКОНЫ ВОЛЧАТ

ВОЛЧОНОК ЧЕСТЕН.

ВОЛЧОНОК ВСЕГДА ГОТОВ ПРИЙТИ НА ПОМОЩЬ.

ВОЛЧОНОК ТРУДОЛЮБИВ.

КЛЯТВА ВОЛЧАТ

“ОБЕЩАЮ БЫТЬ ПОСЛУШНЫМ,
УВАЖАТЬ БОГА, ЛЮБИТЬ
ЭСТОНИЮ, СВОЮ РОДИНУ,
ВЫПОЛНЯТЬ ВОЛЧАТСКИЕ
ЗАКОНЫ И КАЖДЫЙ ДЕНЬ ДЕЛАТЬ
ХОРОШИЕ ДЕЛА.”

“ОБЕЩАЮ БЫТЬ ПОСЛУШНЫМ,
УВАЖАТЬ ВСЁ СВЯТОЕ, ЛЮБИТЬ
ЭСТОНИЮ - СВОЮ РОДИНУ,
ВЫПОЛНЯТЬ ВОЛЧАТСКИЕ
ЗАКОНЫ И КАЖДЫЙ ДЕНЬ ДЕЛАТЬ
ХОРОШИЕ ДЕЛА.”

ПРИВЕТСТВИЕ ВОЛЧАТ

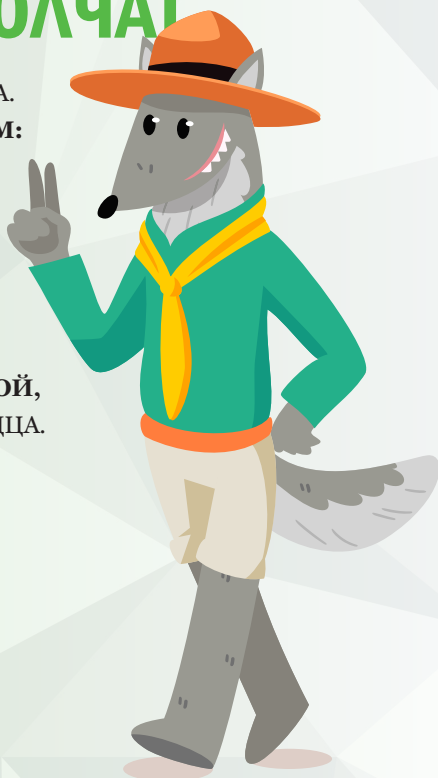
ДВА ПАЛЬЦА: ДВА ВНИМАТЕЛЬНЫХ УШКА.

ДВА ПАЛЬЦА ПОД БОЛЬШИМ ПАЛЬЦЕМ:

СТАРШИЙ ЗАЩИЩАЕТ МЛАДШЕГО
ВОЛЧОНКА.

**ПРИВЕТСТВИЕ ОТДАЁТСЯ ПРАВОЙ
РУКОЙ,** ОТВОДЯ ДВА ПАЛЬЦА К СЕРДЦУ
И ЗАТЕМ ПОДНИМАЕТСЯ НА УРОВЕНЬ
ПРАВОГО УХА.

РУКОПОЖАТИЕ ДЕЛАЕТСЯ ЛЕВОЙ РУКОЙ,
ПОТОМУ ЧТО РУКОПОЖАТИЕ ИДЁТ ОТ СЕРДЦА.



ДЕВИЗ ВОЛЧАТ

“БУДЬТЕ ЛУЧШЕ!”

НА ЧТО ВОЛЧОНОК ОТВЕЧАЕТ

“ПРИЛОЖИМ ВСЕ СИЛЫ!”

КТО ТАКИЕ СКАУТЫ?

Скаутами называют всех людей, кто на данный момент или когда-то ранее участвовал в скаутской деятельности. В Эстонии скаутами являются как мальчики, так и девочки. Главная цель скаутинга - это обучение через деятельность, опыт и игры. Также скаутинг предлагает деятельность, которая даёт умения, чтоб уметь выбраться из любой ситуации. Скаутская деятельность разделена на возрастные группы. Так и была подобрана программа с задачами для волчат, скаутов, старших скаутов и рейнджеров.

В местных отрядах обучают, отталкиваясь от молодёжной программы, через практику и игры лучше знать общество, окружающую среду, скаутинг и получают жизненный опыт и практические умения. Скаутом может стать каждый, кто готов принять скаутские понятия.

Какие есть скаутские понятия?

Каждый день становиться лучше, каждый день выполнять одно доброе дело (скаут друг природы). Скаутинг открыт не завися от различий: разные народы, расы, пол, обучение через деятельность, скаутское приветствие.

КТО ТАКИЕ ВОЛЧАТА?

Волчонок - это **6-10 летний/-я мальчик или девочка**, который/-ая входит со своим волчатским гнездом в волчью стаю отряда. Он принимает законы волчат и дал клятву. В своём гнезде (патруле), активно принимая участие, старается быть лучше и получает, играя, жизненные навыки.

Волчата проходят испытания, носят форму и знаки отличия волчат (знак обещания, погоны). Волчата участвуют каждый год не менее, чем в двух лагерях (например Криимсильм, Юрипяэв). В зависимости от отряда и в других лагерях.

ИСТОРИЯ ВСЕМИРНОГО СКАУТИНГА

Зародилось скаутское движение в Англии, чьим создателем был генерал британской армии **Роберт Баден-Пауэлл** (22.02.1857 - 08.01.1941), со скаутским именем Би-Пи. Первый скаутский лагерь

прошёл в 1907 году в Англии, на острове **Браунси**. После этого скаутинг быстро распространился по всему миру и стал очень популярным.



Всемирную скаутскую организацию (WOSM - с англ. World Organisation of the Scout Movement) создали в 1922 году, одними из создателей которой являлась и Эстония. В настоящее время, скаутское движение распространилось по всему миру и в WOSM сейчас входит 170 стран (50 миллионов

участников). Скаутинг в различном виде есть почти в каждой стране, даже в Антарктике. WOSM состоит из 6 регионов: Африка, Азия и Тихий океан, Америка, Арабия, Евразия и Европа. Есть только 5 стран, в которых нет скаутинга-Андорра, Куба, Лаос, Северная Корея и Ватикан.

ИСТОРИЯ СКАУТИНГА В ЭСТОНИИ

Первый скаутский отряд в Эстонии начал свою деятельность в **1912 году в Пярну**. Первым основоположником скаутинга в Эстонии является **Антон Ёунапуу** (род. 07.11.1887). Он познакомился со скаутингом в Финляндии и создал скаутские отряды в Таллинне в 1917 году. Скауты участвовали в Освободительной войне, где Антон Ёунапуу пал 2 апреля 1919 года. Скаутская деятельность приостановилась в 1940 году, из-за оккупации Эстонии Советским Союзом. Вновь появились первые скаутские отряды в 1988 году. В **1995 году было создано**

Эстонское Скаутское Объединение (ЭСО) и в следующем году ЭСО стало членом WOSM.



О всемирной и эстонской истории скаутинга можно узнать подробнее на странице skaut.ee или в справочнике скаутских руководителей.



ПРОГРАММА И РАЗДЕЛЫ РАЗВИТИЯ ДЛЯ ВОЛЧАТ

Перед тем как волчонок сможет дать клятву, ему нужно будет приобрести базовые знания, то есть каждый волчонок должен знать:

1. Наизусть рассказать и объяснить волчатские законы, девиз и клятву.
2. Приветствоваться волчатским приветствием и объяснить его значение.
3. Знать имена всех участников гнезда (патруля) и номера телефонов.

Волчатская клятва обычно даётся торжественным мероприятием в лагере или на специальном сборе. При отдаче клятвы, хорошим обычаем является приглашение родителей, членов отряда и представителей от ЭСО. Клятву принимает руководитель волчат и после этого вешает на шею новому волчонку отрядный галстук, и на галстук вешает волчатский знак обещания.

У волчат есть возможность за четыре года пройти четыре испытания:

испытания Мягкой лапы (Hellkära), Одноухого (Ühekõrva), Двухухого (Kahekõrva) и Таёжной лапы (Laanekära). Во время испытаний волчата достигают целей в духовной (V-vaimses), эмоциональной (E-emotsionaalses), социальной (S-sotsiaalses), нравственной (K-kõlbelises) и физической (I-ihulises) областях развития.

Руководители волчат помогают волчатам достичь их целей, предлагая им различную деятельность.





ЛЕТНИЙ ВОЛЧОНОК В НАЧАЛЕ СВОЕГО ПУТИ ДАЁТ КЛЯТВУ (ДВА ПАЛЬЦА СВЕРХУ)



1.

HELLKÄRA



ИСПЫТАНИЕ
МЯГКОЙ
ЛАПЫ

2.

ÜNEKÕRVA



ИСПЫТАНИЕ
ОДНОУХОГО

3.

KANEKÕRVA



ИСПЫТАНИЕ
ДВУХУХОГО

4.

LAANEKÄRA



ИСПЫТАНИЕ
ТАЁЖНОЙ
ЛАПЫ

ВЫБЕРИТЕ
С ГНЕЗДОМ
ОДНО УМЕНИЕ

ВЫБЕРИТЕ
С ГНЕЗДОМ
ОДНО УМЕНИЕ

ВЫБЕРИТЕ
С ГНЕЗДОМ
ОДНО УМЕНИЕ

ВЫБЕРИТЕ
С ГНЕЗДОМ
ОДНО УМЕНИЕ

ESMAABI



ПЕРВАЯ
ПОМОЩЬ

KOKKAMINE



ГОТОВКА

MATKAMINE



ПОХОДНИК

LAAGRIELU



ЛАГЕРНАЯ
ЖИЗНЬ



И Т.Д



БОЛЬШОЙ И КРУТОЙ ВОЛЧОНОК ДАЁТ
СКАУТСКУЮ КЛЯТВУ (ТРИ ПАЛЬЦА СВЕРХУ)



ЭСТОНСКИЙ СКАУТСКИЙ ГИМН EESTI SKAUTIDE HÜMN

Eestima, mu isamaa

Viis: F. A. Schulz

♩=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.

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

ГИМН ЭСТОНИИ

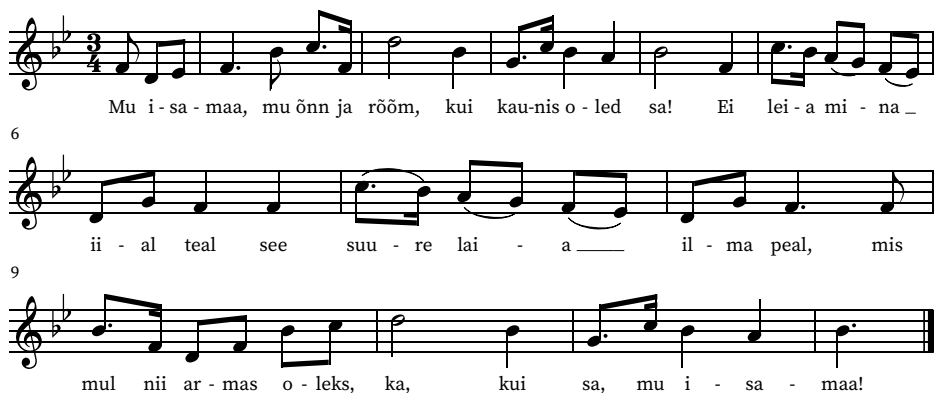
EESTI HÜMN

Mu isamaa, mu õnn ja rõõm

(Eesti Vabariigi hümn)

Johann V. Jannsen

Friedrich Pacius



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

6

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

9

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!

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВОЛЧАТ

На каждом испытании цели программы для волчат одни и те же, но в каждом году меняются задания для достижения целей.

Дополнительно к испытаниям у волчат есть свои умения - волчатские умения. В этой книге их четыре: первая помощь, готовка, лагерная жизнь и походник.

Со временем умений становится больше, поэтому для изучения новых умений зайдите на [skaut.ee](#) в базу данных приключений. При прохождении испытания, нужно выполнить определённую деятельность для скаутского умения.





ДУХОВНОЕ РАЗВИТИЕ

- V1:** Умею увидеть, услышать и заметить важное.
- V2:** Развиваю свою внимательность и память.
- V3:** Тренирую сбор информации и составление плана действий во время решения конкретных заданий.
- V4:** Умею действовать в различных ситуациях.



ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

- E1:** Понимаю свои чувства, умею их различить.
- E2:** Учусь контролировать свои эмоции.
- E3:** Понимаю чувства других и замечаю их.
- E4:** Умею в игре как проигрывать, так и побеждать.



СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

- S1:** Умею себя выражать.
- S2:** Замечаю и слушаю других.
- S3:** Умею быть хорошим другом.
- S4:** Умею работать в группе.
- S5:** Выполняю данные мне задания.
- S6:** Стараюсь делать добрые поступки.
- S7:** Учусь понимать и учитывать общественные правила.



НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ

- K1:** Понимаю волчатские законы и соблюдаю их.
- K2:** Умею различать разные ситуации.
- K3:** Учусь понимать и чтить традиции.
- K4:** Учусь понимать себя.
- K5:** Стараюсь хорошо себя вести.



ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

- I1:** Учусь понимать свои физические возможности.
- I2:** Слежу за гигиеной.
- I3:** Понимаю, насколько должен быть сильным, чтоб выполнять какую-либо деятельность.

ИСПЫТАНИЯ ВОЛЧАТ

ИСПЫТАНИЕ МЯГКОЙ ЛАПЫ

... подходит для волчат первого года, так как, при выполнении целей, волчонок учится понимать себя и своих товарищей по гнезду (патрулю). Планировать и участвовать в лагерях и походах, знать символику своей родной страны и в лагерях учиться вязать узлы. После каждой деятельности просите волчат раскрасить один кусочек из мозаики с определённым значением (например V2). Мозаика находится в конце каждого испытания в волчатской книжке.



Испытание мягкой лапы пройдено только тогда, когда все задания испытания Мягкой лапы выполнены и присвоено одно скаутское умение.

Задания испытания Мягкой лапы:



ДУХОВНОЕ РАЗВИТИЕ

V1: Сыграй в игру “Досчитать до ста” или в любую другую игру с похожей задачей.

V2: Назови из 12-ти вещей 8 в игре КИМ.

V3: Запиши все кружки и составь план, как в них сможешь участвовать и что должен взять собой.

V4: Покажи, как измерять длину с помощью своих частей тела.



ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

E1: Обсуди со своим гнездом (патрулём), что чувствуешь, когда побеждаешь или проигрываешь.

E2: Расскажи руководителю, что можешь сделать, когда ты злой или грустный, чтоб улучшить настроение.

E3: Обсуди со своим гнездом (патрулём), как вы себя чувствовали после последнего похода.

E4: Обучи своё гнездо (патруль) одной народной игре, которую хорошо знаешь.



СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

S1: Сыграй со своим гнездом (патрулём) в игру “Волчатский алиас”.

S2: Слушай, что сказали на собрании, и подведи итоги.

S3: Научи друга вязать рыбацкий узел и завяжи им свой галстук на шее.

S4: Поставь со своим гнездом (патрулём) палатку и затем разберите и упакуйте обратно.

S5: Выучи и проведи одну игру.

S6: Расскажи гнезду (патрулю), что хорошего ты сделал за день.



ПРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ

K1: В течение недели проследи, как ты выполнял волчатские законы. Расскажи об этом гнезду (патрулю).

K2: Нарисуй рисунок о ситуации, где кто-то сказал другому что-то хорошее и другой рисунок, где оскорбили.

K3: Обучи патруль/друзей другой игре “Спасибо! и Пожалуйста!”

K4: Сделай схему или составь таблицу, где показаны все измерения твоих частей тела.

K5: Обсуди с гнездом (патрулём), какие опасности могут быть на побережье

ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ



I1: : Участвуй в небольшом походе.

I2: Обсуди с гнездом (патрулём), как долго нужно чистить зубы и сколько раз в день можно их чистить.

I3: Покажи, как пользоваться инструментами (пила, топор, нож, молоток).

ИСПЫТАНИЯ ВОЛЧАТ

ИСПЫТАНИЕ ОДНОУХОГО

... волчата уже год занимаются скаутингом и уже ознакомились с этим и их гнездо (патруль) стало более дружным и они учитывают мнение каждого. Они вместе участвуют в лагерях и походах, учатся сами собирать рюкзак в поход и думать, что брать собой. Волчонок, проходящий испытание одноухого, знает участников своего гнезда (патруля) может их поддержать и прийти на помощь. Они обучаются лагерному строительству, разведению костров и безопасности с костром.



После каждой деятельности просите волчат раскрасить один кусочек из мозаики с определённым значением (например V2). Мозаика находится в конце каждого испытания в волчатской книжке.

Испытание Одноухого пройдено только тогда, когда все задания испытания Одноухого выполнены и присвоено одно новое скаутское умение.

Задания Одноухого испытания:

ДУХОВНОЕ РАЗВИТИЕ



V1: Участвуй вместе с гнездом (патрулём) в небольшом походе и нарисуй рисунок об этом в свою скаутскую тетрадь.

V2: Выучи, кто был основателем скаутского движения в мире и в Эстонии.

V3: Спланируй участие в лагере для своего гнезда (патруля) (плата за участие, регистрация, транспорт, снаряжение и т.д.).

V4: Твои действия при а) порезе ножом; б) появлении мозоли.



ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

E1: Поделись со своим гнездом (патрулём), когда чувствовал себя в самой неловкой ситуации и когда чувствовал самое большое счастье.

E2: Узнай, к кому нужно обращаться, когда нуждаешься в помощи дома, в школе, в лагере.

E3: Сыграйте с гнездом (патрулём) в игру “Сильные и слабые” или в другую игру с той же целью.

E4: Смастери какую-нибудь вещь (например снеговика) и оцените по 10-ти балльной шкале творчество своих товарищей по гнезду (патрулю).



СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

S1: Расскажи своему гнезду (патрулю), как прошёл твой день.

S2: Сумей увидеть, есть ли у кого-то проблемы, выслушай его и помоги разобраться с ситуацией.

S3: Выучи наизусть все дни рождения своих товарищей по гнезду (патрулю) и руководителей и поздравь их.

S4: Вместе с гнездом (патрулём) постройте одну лагерную постройку.

S5: Потренируйтесь через ролевую игру, как поступать в экстренных ситуациях.

S6: Помоги другу или товарищу по гнезду (патрулю) с учёбой.



НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ

K1: Напомни в лагере своему гнезду (патрулю) о волчатских законах и следи, чтоб они выполняли их.

K2: Обсуди с гнездом (патрулём), когда в Эстонии День Победы и по какому поводу его отмечают.

K3: Объясни, в каком виде вы должны оставить лес, после лагеря.

K4: Составь список личного снаряжения в лагерь.

K5: Объясни, почему логичнее делать небольшой костёр. Знай правила



ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

I1: Напиши, сколько отжиманий, скручиваний и прыжков на скакалке ты можешь сделать.

I2: Расскажи о гигиене зубов, рук, ног, ушей и волос и объясни, почему это важно.

I3: Построй одну лагерную постройку сам или с гнездом.

ИСПЫТАНИЯ ВОЛЧАТ

ИСПЫТАНИЕ ДВУХУХОГО

... к этому моменты волчата уже нашли себе друзей по всей Эстонии, благодаря скаутингу. Они обучаются скаутингу и приобретают жизненный опыт как сами, так и вместе с гнездом. Они получают новые знания о природе, традициях, первой помощи и о нашей стране. Они умеют сами придумывать костровые шутки и находить способы, как поднять настроение себе и другим или как его поддерживать.



После каждой деятельности просите волчат раскрасить один кусочек из мозаики с определённым значением (например V2). Мозаика находится в конце каждого испытания в волчатской книжке.

Испытание Двухухого пройдено только тогда, когда все задания испытания Двухухого выполнены и присвоено одно новое скаутское умение.

Задания Двухухого испытания:

ДУХОВНОЕ РАЗВИТИЕ



V1: Сыграйте в игру “Детектив” или в любую другую с той же целью.

V2: Назови из 15-ти предметов 11 в игре КИМ.

V3: Распланируйте вместе с гнездом (патрулём) готовку еды (распределите между собой, кто какие продукты принесёт, где сможете готовить и заодно выучите правила гигиены при работе с едой).

V4: Выучи, как поступать, если заблудился и как найти помощь.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



E1: Сыграй вместе с гнездом (патрулём) в игру “М&М” (мои чувства) или в любую другую с той же целью.

E2: Обсуди с руководителем и гнездом (патрулём), как нужно договариваться друг с другом.

E3: Напиши на одной бумажке, какое у тебя сегодня настроение, а на второй, какое настроение, по твоему мнению, у твоих товарищей. Сравните ответы с гнездом (патрулём).

E4: Участвуй в соревнованиях в спорте с мячом.

СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



S1: Руководи тем, как ставят палатку (или чем-нибудь другим).

S2: Сыграй в игру “Мафия” или в любую другую игру с той же целью.

S3: Узнай, что нравится твоему другу/товарищу по гнезду (патрулю) и сделай ему сурприз.

S4: Распланируй и представь с гнездом (патрулём) костровую шутку.

S5: Сделайте небольшую выставку природных вещей.

S6: Посетите приют для животных.

S7: Назови президента Эстонии, главного министра и когда Эстония стала независимой. Участвуй в церемонии поднятия эстонского флага.

НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ



K1: Обучи новых волчат волчатским законам.

K2: Посмотри фильм “Скаут от сердца” и обсудите с гнездом (патрулём), чему хорошему обучает скаутинг.

K3: Накрой стол по этикету.

K4: Покажи своему гнезду (патрулю), как ты лучше всего учишься (фотографическая память, слуховая и т.д.).

K5: Уберите с гнездом место возле вашего дома.

ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ



I1: Проедь на велосипеде/роликах/самокате так долго, сколько сможешь (засеки время).

I2: Расскажи, как хранить вещи в чистоте и какие вещи кладёшь в стирку.

I3: Проплыви 50 метров.

ИСПЫТАНИЯ ВОЛЧАТ

ИСПЫТАНИЕ ТАЁЖНОЙ ЛАПЫ

... волчата уже почти скауты, они самые умные волчата и иногда даже готовы идти со скаутами на одну походную трассу. Они помогают как и младшим волчатам, своим товарищем по гнезду (патрулю) так и в проведении мероприятий вместе со взрослыми, также развивают свою память и мышление, чтобы быть ещё лучше на скаутской трассе.



После каждой деятельности просите волчат раскрасить один кусочек из мозаики с определённым значением (например V2). Мозаика находится в конце каждого испытания в волчатской книжке.

Испытание Таёжной лапы пройдено только тогда, когда все задания испытания Таёжной лапы выполнены и присвоено одно новое скаутское умение.

Когда волчата прошли испытание Таёжной лапы, тогда в не зависимости есть ли ему 11 лет, то есть скаутский возраст, или нет, то он может потихоньку начинать изучать скаутские умения уровня Ивы. Когда волчонок достиг 11 лет и все критерии по скаутскому умению Ивы выполнены, он может дать скаутскую клятву и официально стать скаутом (получает значок клятвы и погон Ивы).



Задания испытания Таёжной лапы:

ДУХОВНОЕ РАЗВИТИЕ



V1: Научись решать sudoku.

V2: Участвуй на Дне независимости Эстонии в параде/поднятии флага/походе и посчитай, сколько эстонской символики ты увидел (флаг Эстонии, народный цветок, птицу, камень)?

V3: Составь и проведи вместе с гнездом (патрулём) лесную игру для других волчат.

V4: Научись чинить велосипед, когда слетела цепь.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



E1: Приведи примеры и отличия вежливого и грубого поведения.

E2: Веди в течение недели дневник, куда каждый день будешь записывать свои впечатления о прошедших мероприятиях.

E3: Спроси у гнезда (патруля) об их чувствах, выслушай их и при необходимости предложи решение проблем.

E4: Сходите вместе с гнездом (патрулём) в боулинг и сыграйте без бортиков.

СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



S1: Сыграйте с гнездом (патрулём) в игру с рациями или в любую другую игру с той же целью.

S2: Составьте с гнездом (патрулём) для одного ближайшего лагеря от Эстонского Скаутского Объединения эмблему, песню или кричалку.

S3: Подружись с кем-то в лагере и общайся с ним на протяжении месяца каждую неделю.

S4: Организуй с гнездом (патрулём) одно мероприятие для отряда (рождественский праздник, сбор выдачи уровней, поздравление дня рождения и т.д.).

S5: Помоги руководителям на двух сборах.

S6: Помоги по дому родителям в течении недели.

НРАВСТВЕННОЕ РАЗВИТИЕ



K1: Сыграй с гнездом (патрулём) в игру “Чёрный человек с законами” или в любую другую игру с той же целью.

K2: Сыграй в игру “Хорошее или плохое” или в любую другую игру с той же целью.

K3: Обсуди с гнездом (патрулём), какими являются хорошие традиции.

K4: Что твои родственники делали: в Освободительной войне, во Второй мировой войне, в Балтийском пути, в Поющей революции. Расскажи хотя бы про два из этих события.

K5: Помогай руководителям в течение всего лагеря.

ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ



I1: Узнай, как высоко ты можешь подняться по стенке для скалолазания.

I2: Построй с гнездом (патрулём) душ на улице.

I3: Участвуй в велопоходе

ВОЛЧАТСКИЕ УМЕНИЯ

ВОЛЧАТСКОЕ УМЕНИЕ ПОХОДНИК

Для получения этого волчатского умения нужно:

- Уметь по данному списку выбирать, какое снаряжение понадобится в походе.
- Знать, какой рюкзак подходит именно тебе и уметь его собирать.
- Уметь одеться так, чтоб не стало жарко или холодно.
- Знать, как позвать помощь.
- Знать, что делать и как вести себя, если заблудился.
- Изучить вместе с руководителем карту и компас и уметь вместе с ним ими пользоваться.
- Уметь читать легенду карты.
- Знать главные стороны света и уметь определить их с помощью компаса.
- Уметь передвигаться с руководителем по дорогам и вести себя в общественном транспорте.
- Знать, как себя вести во время походов.
- Уметь выбирать еду на время похода.
- Знать технику безопасности с ножом, топором и пилой.
- Уметь ответственно вести себя у костра.
- Знать, что означает время большой пожарной опасности и какие ограничения с этим связаны.

Быть участником хотя бы двух походов.



ВОЛЧАТСКОЕ УМЕНИЕ ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Для получения этого волчатского умения нужно:

- Знать номер телефона службы спасения и что надо говорить при звонке.
- Уметь собрать небольшую аптечку и уметь пользоваться содержимым.
- Знать самые важные органы человека и их нахождение (мозг, сердце, лёгкие, почки, желудок, аппендикс).
- Знать, что такое шоковое состояние и что в этом состоянии делать.
- Знать, что делать с человеком, потерявшим сознание.
- Знать, что делать с человеком, который задыхается или когда ему что-то попало в горло.
- Знать, что делать при малых и больших кровотечениях.
- Знать, что делать при кровотечении из носа.
- Знать, что делать при укусах насекомых, животных или змей.
- Знать, как вытащить из глаза попавший мусор.
- Знать, что делать при ожогах.
- Знать, что делать, если одежда на тебе воспламенилась.
- Знать, как предостеречь себя от переохлаждения и теплового удара, знать симптомы и уметь оказать помощь.
- Знать симптомы замерзания кожи и как в этой ситуации поступать.
- Знать симптомы теплового удара и как оказать первую помощь в этом случае.



ВОЛЧАТСКОЕ УМЕНИЕ ГОТОВКА

Для получения этого волчатского умения нужно:

- Уметь держать кухню в чистоте.
- Уметь правильно мыть руки.
- Знать свои аллергии (что нельзя есть и что может содержать вещества, вызывающие аллергию (например при аллергии на молоко в сыровоточном порошке и во многих других продуктах).
- Знать технику безопасности при пользовании плитой, микроволновкой и при готовке еды на костре и знать в чём их опасность.
- Уметь безопасно пользоваться режущими предметами.
- Знать угрозы при работе с горячей водой и маслом.
- Знать различные способы приготовления еды (варка, жарка, выпекание, жарка на гриле) и уметь объяснять их различия.
- Уметь чистить и нарезать фрукты и овощи.
- Уметь готовить на костре одно солёное блюдо и десерт.
- Уметь использовать фольгу для приготовления еды на костре (например картошку, яблоко, банан и т.д.).
- Знать, что такое скаутские булочки и уметь их готовить.
- Уметь варить кашу на завтрак.



ВОЛЧАТСКОЕ УМЕНИЕ ЛАГЕРНАЯ ЖИЗНЬ

Для получения этого волчатского умения нужно:



- Уметь по данному списку выбрать, какое снаряжение понадобится в лагере.
- Уметь беречь своё снаряжение и самостоятельно его упаковывать.
- Уметь самостоятельно собирать предметы гигиены, которые понадобятся в лагере.
- Заботиться о своём месте сна и личной гигиене в лагере.
- Уметь собирать в лесу всё необходимое для костра и его розжига.
- Уметь вести себя осторожно возле костра и знать все риски.
- Знать, что означает время большой пожароопасности и какие ограничения с этим связаны.
- Провести костёр патрулём или отрядом.
- Знать, что такое дружеская система при купании.
- Знать, как позвать на помощь, когда что-то случилось.
- Уметь безопасно пользоваться ножом.
- Уметь готовить на костре лёгкое блюдо/перекус.
- Быть участником хотя бы в одном скаутском лагере.

МАТЕРИАЛ В ПОМОЩЬ

ИГРЫ

У1: “ДОСЧИТАТЬ ДО СТА”

Решите, кто в прятках будет искать. Он ходит впереди всех и все остальные игроки хаотично ходят за его спиной по всей комнате. В один момент водящий закрывает глаза и начинает считать от 10-ти до 1-го. За это время все игроки должны спрятаться.

Когда водящий досчитал до конца, он может ходить в радиусе одного шага от места, где он стоял, чтоб всех найти. Если он не может больше никого найти, то он снова начинает считать от 10-ти.

Во время счёта все участники должны дотронуться до его спины и снова спрятаться.

Когда водящий досчитал до конца, он снова открывает глаза и пытается найти кого-то ещё. Если он не находит, то закрывает глаза и снова начинает считать, только в этот раз уже 9-1. Опять же нужно дотронуться до его спины и снова спрятаться. Игра продолжается до тех пор, пока всех не нашли или не досчитали до 1-1.

Новым водящим становится тот, кого первым нашли.

У1: “ДЕТЕКТИВ”

Из участников выбирается один, кто будет детективом и его задачей является понять, кто из участников убийца. Детектива отправляют за дверь, игроки сидят в кругу и договариваются между собой, кто будет убийцей. Когда детектива зовут обратно, убийца начинает “убивать” игроков подмигиванием (подмигивать, смотря в глаза). Игра становится ещё интереснее, когда жертвы умирают драматично, громко и активно.

У детектива есть три попытки угадать, кто является убийцей. Если детектив не угадывает, тогда он обратно идёт за дверь и игроки выбирают нового убийцу и игра начинается заново. Когда детектив угадал, кто является убийцей, этот человек становится новым детективом.

Е1: ИГРА “М&М” (МОИ ЧУВСТВА)

Купи упаковку конфет М&М. Ребята могут написать на бумаге или просто рассказать следующие действия:

За каждую красную конфету нужно сказать одну вещь, которая делает тебя счастливым.

За каждую коричневую конфету нужно сказать одну вещь, которая делает тебя грустным.

За каждую зелёную конфету нужно сказать одну вещь, которая тебя злым.

За каждую жёлтую конфету нужно сказать одну вещь, которая тебя увлекает.

За каждую синюю конфету нужно рассказать об одном выборе/решении, которое сделал за день, и которое сделал бы иначе.

За каждую оранжевую конфету рассказать об одном хорошем выборе/решении, которое сделал за день.

Вариаций этой игры можно сделать несколько: Например, что все должны об определённой цвета конфете что-то написать/рассказать. Или чтоб написали/сказали, какого цвета конфету они хотели бы съесть. Или чтоб каждый сказал первое, что ему в голову придёт и получит конфету соответствующего цвета.

Е3: “СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ”

Ведущий просит всех участников встать и закрыть глаза. Затем ведущий выбирает, кто будет сильным, а кто слабым (например, касанием по плечу выбирается сильный). Выбрать можно чуть меньше, чем половину участников сильными. Участники начинают ходить по всей комнате хаотично. Слабые очень много начинают нервничать и медленно (притворяясь) падают в обморок. В обморок нельзя резко упасть, только предварительно (притворяясь) о симптомах. Обязанность сильных помочь слабым, поддерживая за локоть и поднимая. Когда слабого подняли, он снова начинает ходить и через какое-то время опять падает в обморок. Игра продолжается, пока участникам интересно.

По команде ведущего сильные и слабые меняются. Чтоб было интереснее и чтоб никто не знал, кто является сильным, рекомендуется каждый раз менять сильных.

S1: ВОЛЧАТСКИЙ АЛИАС

МКарты для распечатки можно найти на странице ЭСО в разделе базы данных приключений.

Можете и сами смастерить карты.

- 1. Существительное (что?)
- 2. Глагол (что делать?)
- 3. Должность (кто?)
- 4. Природа
- 5. Имя (напиши сюда имя одного из гнезда/патруля/отряда)
- 6. Прилагательное

Карты найдёшь на странице <https://skaut.ee/> в базе данных приключений: <https://skaut.ee/seiklused/hundu-alias/>



S2: “МАФИЯ” (ДРУГОЕ НАЗВАНИЕ “ОБОРОТЕНЬ”)

Ведущий подготовил персонажей в соответствии количеству игроков (на бумажке название персонажа).

Совет: До 5 игроков = 2 мафии, полицейский, доктор, мирный житель.

6-10 игроков = 3 мафии, полицейский, доктор, мирный житель

Каждый игрок наугад выбирает себе персонажа.

Жители выигрывают, когда все мафии раскрыты.

Мафия выигрывает, когда все жители убиты. Днём мафия скрывает свою личность. Участвует в повседневной жизни как в обсуждениях, так и в голосовании, как и другие. Ночью же убивает жителей.

Игра начинается с предисловия ведущего.

Ведущий: (например) “Добро пожаловать в нашу маленькую спокойную деревню, в центр Эстонии между гор. В место, где все жители дружелюбные и добродушные. Но вот подошёл вечер и жители погрузились в сон...”

Теперь все игроки закрывают глаза и ведущий просит их принять такую позу, чтоб им было удобно в какой-то момент открыть глаза и показать на кого-то, а также, чтоб сосед этого не услышал.

Ведущий дальше говорит.

Ведущий: “В такую прекрасную ночь просыпается МАФИЯ...”

Когда ведущий называет этих персонажей, тогда все люди, кто получил эту роль, открывают глаза.

Ведущий: “Мафия ходит по деревне и ищет жертву...”

В это время мафия может пройтись по кругу, чтоб выбрать одну жертву. После выбора ведущий запоминает, кого убили.

Ведущий: “... и убивают её. Мафия засыпает.” (мафия закрывает глаза)

Ведущий: “Слухи об произошедшем уже успели дойти до доктора и ДОКТОР просыпается.” (когда ведущий называет этого персонажа, тогда тот, кто получил эту роль, открывает глаза)

Ведущий: “ Доктор, к сожалению, немного сонный и не может точно сказать, кто является жертвой. Напоминаю, что доктор может и сам себя вылечить. Теперь доктор делает свой выбор...”

Доктор показывает, кого хочет вылечить и ведущий его запоминает. Если это был тот же человек, кого убил, тогда он оживает.

Ведущий: “Доктор провёл все лечебные процедуры и отправился спать.” (доктор закрывает глаза)

Ведущий: “До восхода солнца на место происшествия прибывает ПОЛИЦЕЙСКИЙ.” (когда ведущий называет этого персонажа, тогда тот, кто получил эту роль, открывает глаза)

Ведущий: “Он изучает место преступления и находит одного подозреваемого.”

Полицейский делает свой выбор и сажает кого-то в тюрьму, ведущий это запоминает.

Ведущий: “Полицейский засыпает.” (полицейский закрывает глаза)

Ведущий: “И вот настало утро, деревня спокойно просыпается и собирается на площади.” (все игроки открывают глаза)

Ведущий: “Слухи говорят, что ночью

мафия убила...”(ведущий называет имя убитого)

Ведущий: “К счастью/несчастью, повезло/не повезло его вылечить.”

Если не вышло, то этот человек может всю оставшуюся игру не закрывать глаза (но подсказывать другим нельзя/ говорить кто это).

Ведущий: “ Полицейский изучил место преступления и посадил мирного жителя/мафию.”

Если посадили мирного жителя, то его отпускают.

Ведущий: “ Но в деревне ещё остались мафии. Теперь проведём суд. Кто же является убийцей?”

Все игроки (кроме мёртвых) могут теперь фантазировать и сказать, что он видел кого-то где-то и посчитать, что он убийца, потому что он... (например, ходил с окровавленным ножом под окном жертвы). Когда все обвинения высказаны, у всех обвиняемых есть возможность оправдаться, так же фантазируя (например ходил с окровавленным ножом, потому что ходил убивать свинью).

Когда все оправдания высказаны, проходит голосование (все, кроме мёртвых, могут голосовать). Тот, кто получит больше всего голосов, является, по мнению жителей, мафией и отправляется за решётку. Ведущий далее говорит правильного ли человека посадили за решётку или нет. Этого человека больше не выпускают и он всю оставшуюся игру может не закрывать глаза (но подсказывать другим нельзя/ говорить кто это). Игра продолжается так же, как и началась. Наступает ночь, просыпается мафия, доктор, полицейский и проходит новый суд.

К1: “ЧЁРНЫЙ ЧЕЛОВЕК С ЗАКОНАМИ”

Чёрный человек - это как игра в догонялки, но с небольшими изменениями. Тот, кто ловит других, является чёрным человеком, все остальные белые. Когда чёрный человек дотрагивается до кого-то, то тот должен остановиться. Далее чёрный человек пытается его поднять. Если у него через какое-то время не получается (например за 1 минуту), тогда белый может дальше бежать. Если получается, то в игре уже тогда два чёрных и тогда они вдвоём могут ловить и поднимать.

Дополнительное правило к этой игре, что когда чёрный дотрагивается до белого, то белый должен сказать один волчатский/скаутский закон.

К2: “ХОРОШЕЕ ИЛИ ПЛОХОЕ”

Все игроки сидят в кругу. Один в центре круга и спрашивает у кого-то из сидящих в кругу “Что ты делал на этой неделе?”.

Если ответом является что-то хорошее, тогда отвечающий должен поменяться местами с человеком справа.

Если ответом является что-то плохое, тогда отвечающий должен поменяться местами с человеком слева.

В это время, когда ребята меняются местами, человек в центре пытается занять одно из мест.

К3: “СПАСИБО И ПОЖАЛУЙСТА”

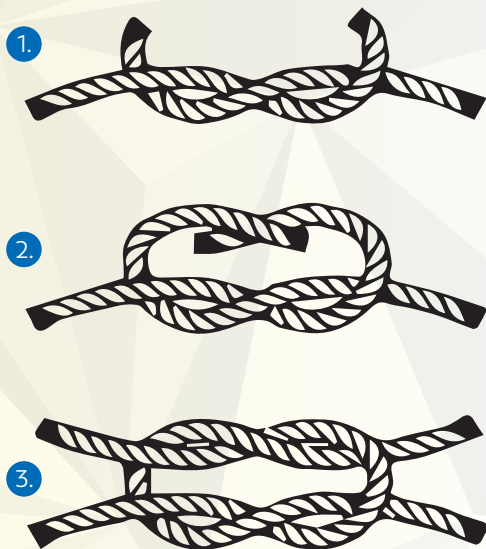
Игроки и ведущий сидят в кругу. Ведущий объясняет, что у каждого игрока есть возможность за один круг заработать 2 очка. Сколько очков каждый получает, определяет уже ведущий.

У ведущего есть листок бумаги и карандаш/ручка. Он что-то рисует на бумаге и отдаёт человеку слева листок и карандаш и в это время говорит “Пожалуйста!”. После этого говорит, что заработал один пункт. Все остальные тоже что-то рисуют и передают дальше. После каждого игрока, ведущий говорит, кто сколько очков получил. Когда листок обратно вернётся ведущему, он его забирает и говорит “Спасибо!”. Затем опять рисует что-то и передаёт дальше, говоря “Пожалуйста!”. Теперь ведущий получил 2 очка.

УЗЛЫ

СЗ: РЫБАЦКИЙ УЗЕЛ

Рыбацкий (прямой) узел используется для связывания двух концов верёвок примерно одной толщины. Рыбацкий узел используем чаще всего в парусных лодках на репшнурах, закрепляя концами к гикю и мачте. Также этот узел можно использовать для продления верёвки. Узел не подходит для скользких и под сильной натяжкой концов.



ПОХОДНЫЕ ЗНАНИЯ

S4: ПОСТАНОВКА ПАЛАТКИ

Перед постановкой палатки, нужно выбрать хорошее место. При выборе хорошего места стоит помнить эти правила:

- Поверхность должна быть ровной и чистой от веток, мусора и камней.
- Стоит выбрать поверхность без корней. Корни могут повредить палатку.
- Расстояние между палаткой и костром должно быть минимум 4 метра.
- Расстояние между палаткой и водоёмом должно быть минимум 5 метров.
- Проверь возле подходящего места, нет ли поблизости муравейника или муравьиных троп.
- Поставь палатку так, чтоб ничего не загораждало вход.
- При возможности установи палатку на возвышенность с прямой поверхностью, чтоб в палатку не лилась вода.
- Всегда держи сетку от комаров в палатке закрытой, так сможешь спокойно пойти спать вечером.

S7: ПРАВО КАЖДОГО ЧЕЛОВЕКА

У каждого есть право свободно ходить по лесу, что обязывает каждого беречь природу. Для этого были созданы определённые условия:

На природе можно

- Передвигаться пешком, на велосипеде, на лыжах, на лодке и верхом там, где это не запрещено законом.
- Проводить время там, где это разрешено. Также ночёвка в палатках, если это разрешено владельцем.
- Можно собирать ягоды, грибы, цветы, лечебные растения, орехи с орешника и другие природные дары, которые не находятся под охраной. На частной территории хозяин может запретить собирать что-либо.
- Можно рыбачить удочкой в официальных или в специальных для рыболовства водоёмах.

На природе нельзя

- Ходить по частным дворам, садам, пасакам, посевам, огородам и по остальным сельским землям, где вы можете навредить имению хозяина.
- Разжигать костёр и ставить палатки на частной территории без разрешения.
- Охотиться и рыбачить удочкой без разрешения.
- Портить деревья и кусты.
- Тревожить местных жителей.
- Портить гнёзда и дома лесных животных и птиц, собирать их яйца, приносить их домой и причинять им вред любыми способами.
- Повреждать объекты и виды, которые находятся под охраной.
- Использовать транспорт с мотором, где это запрещено.
- Загрязнять природу.
- По частному владению (во дворах за забором) перемещаться нельзя. А на частной земле (поля, леса) можно проходить до заката.

К5: ОПАСНОСТЬ НАХОЖДЕНИЯ У ВОДОЁМА

Главные опасности прудов: резкие берега, илистое дно и неизвестная глубина.

Главные опасности карьеров: неизвестный рельеф дна, неожиданные (с острыми концами, заржавевшие) предметы на дне и растения. Карьер внезапно становится глубже.

Главные опасности рек: течение может выглядеть медленным, но на самом деле очень сильным. Глубина может быть как и мелкой, так и очень глубокой (омут). Температура воды, как правило, низкая и вода мутная. В случае рек стоит избегать мест, где вода падает (дамбы, плотины, водопады).

Главные опасности озёр: глубина может быть разной от мелководья до очень глубокой. Дно может быть как и твёрдым, так и мягким.

Главные опасности моря: волны могут сильно повлиять на траекторию

плаванья (зависит от направления ветра и его силы). Вода непрозрачная.

Находясь на берегу нужно помнить, что дети до 4-х лет всегда должны быть под присмотром (ребёнок может моментально убежать в воду). Более взрослые дети, которые сами могут ходить купаться, всегда должны быть на глазах. Несчастные случаи происходят неожиданно и быстро.

Надувные принадлежности для купания могут казаться помогающими и весёлыми, но на самом деле все надувные игрушки и вспомогательные предметы опасны. Они могут ребёнка унести подальше от берега и неожиданно сдуться. Дети также могут подвергнуться риску, когда пытаются достать вещи, которые ушли на дно. Спасательный круг при неправильном использовании может неправильно научить плавать или перевернуть ребёнка так, что он не сможет выбраться.

При плавание на лодке:

- Предупреди близких/друзей перед тем, как отправиться плавать на лодке.
- Оденься по погоде.
- Перед катанием на лодке убедись, что всё спасательное снаряжение имеется на лодке и оно в исправном состоянии, а также, что у каждого участника спасательные жилеты правильно надеты.
- Не переворачивай лодку.
- Входя или выходя из лодки, делай это всегда с середины.
- Нельзя вставать, находясь в лодке. Только сидеть.
- Не раскачивай лодку, не толкайся и не пытайся кого-то столкнуть.
- Если есть необходимость пересечь, тогда передвигайтесь по одному, не торопясь.
- Расположите все тяжести в середине лодки и старайтесь держать лодку в равновесии.
- При необходимости залезть в лодку из воды, делай это через нос или корму лодки.
- Следи за прогнозом погоды.

Подробная информация: <https://veeo-hutus.ee/suvi/veeohutusest-raakimine-vaikelastega/>



или покажи волчатам видео: <https://veeohutus.ee/suvi/lastega-rannas/>



12: ЗАБОТА О ЗУБАХ

Зубы нужно чистить два раза в день: утром и вечером. Чистить стоит минимум две минуты, чтоб вся поверхность зубов была чистой.

Две минуты как и для детей, так и для взрослых является длительным временем. Длительность чистки зубов можно контролировать с помощью телефона, песочных часов или электрической зубной щёткой, которая даёт знать, когда пройдёт две минуты.

Так как зубная щётка не всегда справляется с чисткой промежутков между зубами и предохранения дёсен от воспаления, существует для этого зубная нить, которой нужно пользоваться хотя бы раз в день.

В идеале, по утрам нужно чистить зубы через 30 минут после завтрака, то есть после того, как зубы больше всего загрязнились. Если никак не получается подождать, тогда работает понятие: главное, чтоб зубы были чистыми и неважно до или после завтрака.

После вечерней чистки зубов нельзя больше ничего есть, пить можно только воду. Зубную щётку следует менять раз в три месяца.

13: ПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОСТЕЙШИМИ РАБОЧИМИ ИНСТРУМЕНТАМИ

ПИЛА

Обычно пилу используют для распиливания дров, но пилой также можно пилить, например, металл, пластмассу, кости и камни. Нарисуй простым карандашом линию, которую хочешь пропиливать. Поставь острым концом пилы на линию и протяни пилу как можно дальше от себя. Когда первое углубление сделано, начни пилить туда и обратно. В это же время держи крепко, под сильным напряжением материал, который пилишь. Пилу держи под углом. За острую часть пилы никогда нельзя браться при работе с пилой.

ТОПОР

При выборе топора, стоит сначала определить, будете ли вы колоть большие или маленькие поленья. Важно после каждого использования топор чистить от грязи и воды и хранить его в сухом месте. При работе с топором стоит также помнить о стойке при колке и перчатках.

Видео о том, как правильно выбирать топор и как правильно стоять при колке:

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



НОЖ

Длинным острым ножом можно как и нарезать овощи, так и открывать консервы. Ножом с тонким лезвием удобно подготавливать заранее щепки для розжига костра. Благодаря его тонкости и скользкости, можно легко сделать тонкие щепки, которые быстро загорятся.

Если желаешь очистить бревно от коры, тогда очищай его, направляя нож от себя.

МОЛОТОК

При использовании молотка, следует надеть защитные очки, потому что гвоздь, который ты забиваешь, может отлететь и быть опасным. Проверь, что молоток находится в исправности и рукоять крепко закреплена. Держи молоток так, чтоб рука обхватывала его полностью. Если хочешь ударить точнее, то возьми его ближе к макушке, а если хочешь ударить сильнее, то возьми молоток за самый конец.

При забивании гвоздя, возьми гвоздь большим и указательным пальцем рядом с верхушкой гвоздя. Возьми молоток за середину рукояти, легонько ударь до того, как гвоздь будет забит настолько, что будет сам стоять. Ударяя молотком, сконцентрируйся на гвозде, а не на молотке. Плавнo двигай молотком и позволь силе молотка самой сделать всю работу. Ты не должен, напрягаясь, использовать силу. Так может гвоздь согнуться или вовсе промахнёшься.

Советы по работе с молотком, которые делают жизнь проще:

<https://youtu.be/EqK2QnKszac>



54: ЛАГЕРНЫЕ ПОСТРОЙКИ

УКРЫТИЕ

Самое простое укрытие - в виде буквы А. Возьми материал для крыши и привяжи его с обоих концов к дереву настолько высоко, чтоб под ним можно было ходить, но дождь не попадал бы. Зафиксируй концы материала к земле.

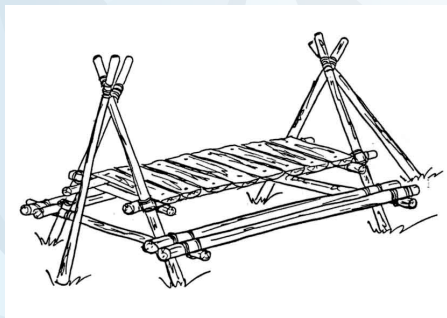
Укрытие можно построить также из природных материалов, например, из веток.



ЛАГЕРНАЯ СТОЛОВАЯ

Выбери подходящее место для костра и столовой. Повесь верёвку над костром, чтоб можно было сушить вещи.

Столовая могла бы состоять из стола, скамеек и укрытия над ними.



Для мытья посуды можно построить между двумя деревьями место для ванночек. В хорошей столовой обязательно должно быть место для сушки посуды.



К5: ПОЖАРООПАСНОСТЬ

Помни общие правила пожарной безопасности. Безопасное поведение в лесу:

- Не используй в лесу открытый огонь.
- Не кури в лесу.
- Не оставляй стеклянную тару в лесу.
- Если входить в лес запрещено, соблюдай это.
- Не используй в лесу пиротехнику.
- Если заметил дым или огонь, постарайся его потушить и, если понимаешь, что нуждаешься в помощи, звони в 112.
- Используй для тушения, вместе сложенные, большие ветки деревьев, они закрывают проход кислорода и потушат так огонь.

Поведение при пожаре в лесу:

- Если заметил дым или огонь, постарайся его потушить и, если понимаешь, что нуждаешься в помощи, звони в 112.
- Если вызвал пожарных, то продолжай тушение пожара до их прибытия.
- Используй для тушения, вместе сложенные, большие ветки деревьев, они закрывают провод кислорода и потушат так костёр.
- Не подходите слишком близко к пламени.
- Всегда подходите к огню сверху.
- Если заметил, как лес начинает самовозгораться, сообщи об этом в спасательный департамент.
- Учитывай, что при пожаре могут найтись боеприпасы/взрывчатые вещества со времён войны. Будь с ними осторожен.

У4: ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ЗАБЛУДИЛСЯ

Лучше всего соблюдать три правила:

Первое правило: Обними дерево!

Первое правило учит ребёнка, что значит потеряться и что самое главное успокоиться и найти своё дерево, возле которого находится. Дерево является для потерявшегося товарищем до того момента, пока его не найдут. Если ходить кругами и прятаться, то люди, ищущие тебя, в кругу которых могут быть и незнакомые, могут тебя не найти.

Второе правило: Будь виден и слышен!

Чтобы взрослые люди тебя легче нашли, привяжи к дереву что-то разноцветное, что можешь найти под рукой (платок, фантики) или на земле.

Помни, что тройка- это знак помощи. Нарисуй на тропе три полоски или положи на дорогу три ветки подряд. Достань из кармана свисток и свисти три раза подряд. Так можешь делать раз через какой-то небольшой промежуток времени.

Третье правило: Поддерживай тепло!

По началу в лесу может быть очень даже тепло, но всё равно не снимай с себя одежду и носи обязательно шапку.

В мокрой одежде и обуви может быстро стать холодно. Поэтому не мочи ноги. Если начнёт идти дождь, спрячься под деревом или кустом.

Теперь было бы хорошо, если бы в кармане ты нашёл карамельку. Она поможет от голода и поднимет настроение.

У7: СОРТИРОВКА МУСОРА

В ближайшем будущем сортировка мусора в Эстонии будет обязательна. Сборку мусора проводят самоуправления и также это важно делать как дома, на работе, так и в школах.

Ходят мифы, что сортировка мусора не нужна и всё равно весь мусор кладут в общий мусоровоз и от этого нет никакой пользы. Но знал ли ты, что сортируя био отходы (например еду) от другого мусора, ты помогаешь уменьшению парниковых газов и появлению новой земли? Или что из правильно сортированных старых банок можно сделать машины, контейнеры и инструменты? Или что из твоих старых газет и бумаги делают новые тетрадки, газеты или коробки для яиц?

Сортировка мусора разделена на различные виды. Такие как: упаковка, бумага и картон, смешанные бытовые отходы, стекло и био отходы.

В число упаковочных отходов входят: упаковки от молока, йогуртов, соков, консервы, крышки и пробки, полиэтиленовые мешки, бутылки из под шампуня, тюбики из под пасты, бутылки из под масла, кетчупа и майонеза, несдаваемая тара, коробки из под завтраков и каш, картонные коробки, пустые бутылки из под химических средств и банки из под краски.

Газеты, журналы, буклеты, бумага для рисования, книги, чистый картон и бумагу клади в отдельный контейнер.

Биоотходы могут быть как компостными, так и биоразлагающимися. Превращающимися в новую землю, то есть компостными, являются: остатки еды, овощи, фрукты, выпечка (булка, хлеб), кофе, чай в пакетике, грязный картон и бумага и некоторые салфетки. Хорошо превращаются в землю также отходы с парковок и садов: листья, трава, ветки, небольшие растения, мёртвые цветы и т.д. Хороший компост делают кислород, влажность и питательные вещества. Поэтому положи в огороде на пищевые отходы сухую солому или ветки, траву и листья, а также древесную золу (она очень питательна и забирает весь запах).

Биоразлагаемые отходы часто смешивают с компостным материалом, но на самом деле может идти речь о вещах (посуда, пакеты и т.д.), которые содержат пластик и дольше будут разлагаться в земле. На самом деле, создаются маленькие пластмассовые кусочки, которые смешиваются с хорошей землёй. После биоразлагаемый отход просто меняет свой вид и в землю попадает пластик, который в итоге может попасть в грунтовые воды или с едой к нам на тарелку. У больших сортировочных фирм есть специальные машины, которые созданы для уничтожения биоразлагаемых отходов. Не клади биоразлагаемые отходы в компост и, если есть возможность, исключай их.

Смешанные бытовые отходы - это грязные и рваные одежда и обувь, мягкие игрушки, большие кости, ставшие пищевыми отходами, пищевые

добавки, витамины, косметика, подушки, кошачий песок, CD-диски, пустые/сломанные фломастеры, лампочки с нитью накаливания, остывшая зола и т.д.

Сортировка отходов важна для того, чтобы дать возможность круговорота отходов или повторному использованию. О биоотходах уже поговорили, но и другие материалы можно вторично использовать. Из стекла, в основном из стеклянных бутылок, делаются новые бутылки и банки, вазы, блюда, миски и другие продукты из стекла. Из старой бумаги можно сделать, например, новую бумагу и картон, коробки для яиц, тетради, газеты, туалетную бумагу, упаковочную бумагу и много другого. Из жестяных банок делаются новые банки, машины, строительные детали, винты и гайки, трубы, контейнеры, заборы и инструменты.

В каждом большом городе есть станция переработки отходов, куда можно самому отнести свой мусор в большой контейнер (технику, мебель, остатки от сада и стройки и т.д.)

Смотрите также видео:

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



V4: НОЖЕВЫЕ РАНЕНИЯ

Ножевые раны образуются от длинных и острых предметов, в случае проникновения их в ткани. К ножевым ранениям стоит относиться серьёзно, так как в результате их возникновения, могут быть повреждены внутренние органы или они могут стать причиной внутреннего кровотечения.

Резаная рана - это глубокий порез, который был сделан острым или тупым инструментом и который может проходить насквозь. Резаную рану нужно внимательно лечить, так как большая вероятность повреждения жизненно важных органов и обильного кровоизлияния.

У каждого вида ран есть свой вид боли и кровоизлияния. Особенно сильна боль при возникновении раны, после этого боль понемногу стихает. Если боль усиливается после одного-двух дней, то это значит, что в рану попала инфекция или возможно любое другое осложнение.

Рану всегда нужно бинтовать, так как это уменьшает риск получить инфекцию. Небольшие ранки и порезы можно заклеить пластырем. При больших ранах стоит использовать специально стерильно упакованные бинты.

V4: МОЗОЛЬ

Ролью мозолей является держать жидкость из разрушенных клеток под эпидермисом. Таким образом, создаётся безопасная среда для заживления раны. Через какое-то время жидкость сама пропадёт или мозоль порвётся.

Причина оставить мозоль такой, какая она есть, в том, что мозоли создают естественный лечебный механизм и при её прокалывании, мы прерываем естественное лечение и появляется большая вероятность инфекции.

Причиной для прокалывания мозоли может быть то, что давление, создаваемое в мозоле, увеличивает боль и уменьшает движение суставов (в области возникновения мозоли).

Рациональным выходом из ситуации было бы: если мозоль на грани разрыва, то прокалывайте её. Если нет, то оставьте её целой. Например, мозоли на кистях и ступнях в любом случае порвутся, потому что это очень подвижные места и кожа часто тянется. Безопасно прокалывать мозоли аккуратно и стерильно, а после аккуратно закрыть её (бинтом, пластырем и т.д.). Если мозоль на ступне, а очистить её невозможно и вокруг возможно натянуть только грязный носок, тогда лучше мозоль не прокалывать.

55: КАК ВЕСТИ СЕБЯ ПРИ НЕСЧАСТНЫХ СЛУЧАЯХ

При несчастных случаях самое главное быстро реагировать и действовать как в оценивании ситуации, оказании первой помощи, так и в вызове скорой помощи. Прочитай, в какой последовательности действовать и как правильно дать информацию о произошедшем:

Что делать при несчастном случае?

- Оцени ситуацию со стороны, позвони на телефон экстренной службы 112.
- Оцени уровень ситуации и возможные опасности.
- Разунай число пострадавших.
NB! Сначала думай, потом действуй!
- Сохраняй спокойствие!
- Убедись, что спасение пострадавшего для тебя безопасно (не получить при спасении ещё и себе проблем и убедиться, что по поверхности можно перемещаться безопасно, крушения, токсины, огонь и т.д.)
- Используй нужные средства для защиты.
- Спаси нуждающегося в помощи, окажи на месте первую помощь.
- При наличии нескольких пострадавших начни с самого тяжёлого случая, но не с безнадёжного!
- Если начал оживление, не прекращай до прибытия скорой помощи.

ВЫЗОВ СКОРОЙ ПОМОЩИ 112

При звонке в скорую помощь необходимо предоставить следующую информацию.

- Что произошло?
- Несчастный случай/внезапное ухудшение состояния.
- При несчастном случае уточни произошедшее.

Где произошло?

- Точный адрес, номер телефона
- Дорогу к месту произошедшего
- Кто и где встретит

Когда произошло?

- С кем произошёл несчастный случай?
- Один/несколько пострадавших
- Взрослый/ребёнок
- Мужчина/женщина

В каком состоянии пострадавший?

- В сознании/нет, дыхание, пульс
- В трезвом ли состоянии

ДВИЖЕНИЕ ПЕШЕХОДОВ

57: Пешеход - это человек, который участвует в движении идя пешком, на велосипеде, на роликах, на скейте и т.д. Велосипедист является также пешеходом, когда ведёт велосипед рядом.

Место пешехода на дороге

Безопаснее всего пешеходу двигаться по специально назначенной для него дороге. Используя скейт, ролики или другие приспособления для передвижения, учитывая и других пешеходов. Если плотность движения позволяет, вы также можете ехать по велосипедной дорожке, не создавая помех велосипедистам.

На краю проезжей дороги следует идти по пешеходной дорожке, при её отсутствии по левому краю проезжей дороги навстречу машинам. При плохой видимости или в тёмное время суток на неосвещённой дороге с друзьями нужно идти друг за другом. Это действует как в городе, так и на шоссе.

Идя с велосипедом, нужно двигаться по самому краю противоположной стороны дороги, по возможности как можно дальше от дороги.

При плохом зрении или в тёмное время суток, идя по дороге, отражатель обязателен!

Подробная информация и видео здесь:

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



ЭСТОНИЯ И ВАЖНЫЕ ДАТЫ

К2: ДЕНЬ ПОБЕДЫ

День победы - это государственный праздник Эстонии, который отмечается 23 июня, начиная с 1934 года. Им празднуется Победа Эстонии над войсками Прибалтийского ландесвера в Цесисской битве, которая произошла 23 июня 1919 году и это также “памятный день для эстонцев о победах и сражениях всех времён, в память о непрекращающейся борьбе за существование эстонского народа и за политическую свободу, которая началась во времена Лембита” (С решения правительства Эстонии в 1934).

День победы является обязательным днём поднятия флага для частных лиц. День победы церемониально связан с празднованием дня Ивана Купала, который празднуется 24 июня.

Посмотри видео “Почему мы празднуем День победы”: <https://arhiiv.err.ee/vaata/laste-lood-voidupuha>



S7: ПРЕЗИДЕНТ ЭСТОНИИ, ГЛАВНЫЙ МИНИСТР И КОГДА ЭСТОНИЯ СТАЛА НЕЗАВИСИМОЙ

Президент Эстонии:

Главный министр Эстонии:

Столица: Таллинн

Население: 1 328 360 (17.01.2020, источник: Eesti Statistikaamet)

Праздник: 24 февраля (День независимости, 1918)

Язык: эстонский

Государственный режим: парламентарное государство

Площадь: 45 339 км²

Конституция: принята 28 июня 1992(4)

Валюта: с 1 января 2011 в Эстонии валютой является евро.

Территория Эстонии разделена на уезды, волости и города. В Эстонии 15 уездов и 79 местных подразделений самоуправления: 15 городов и 64 волости.

V2: ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ ЭСТОНИИ

Днём независимости Эстонии является 24 февраля, которым празднуется получение независимости Эстонии в 1918 году 24 февраля. В этот день в Таллинне объявили “Манифест для жителей Эстонии”, где было объявлено о независимом и демократичном Эстонском государстве.

День независимости Эстонии, по традиции, начинается торжественного поднятия сине-чёрно-белого флага Эстонии на башне Длинный Герман. Эта традиция взяла своё начало с 1989 года.



Флаг

Идея сине-чёрно-белой комбинации цветов родилась 29 сентября 1881 году в Тарту, в отделении “Вирония” (нынешнее Студенческое Братство Эстонии) на учредительном собрании. Почему выбрали именно эти цвета и что они должны были означать?

Точного ответа на эти вопросы нет, но в общем означали цвета:

Значение цветов объясняли также так:

Синий - символизирует веру и надежду в будущее эстонского народа, также был символом веры, также символом неба, озёр и рек Эстонии.

Чёрный - должен был напоминать эстонскому народу о его темном и мучительном прошлом, чёрную землю родины, в стихотворениях чёрный считался символом любви.

Белый - символизирует стремление эстонского народа к знаниям, счастью и свету, также это был белый снег, летние белые ночи, белая кора бёрез.



Герб

Эстонский государственный герб является одним из древних и красивых гербов Эстонии. Три синих шагающих льва на золотом гербовом щите происходят из герба датского королевства. У эстонского герба есть два вида: большой герб и малый герб.

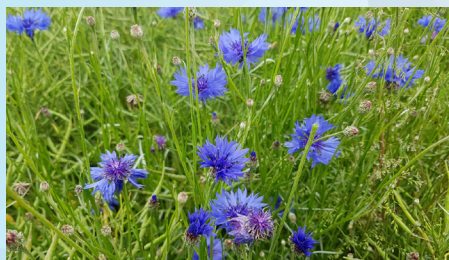
На большом гербе золотой щит, на котором изображены три синих, идущих, в бок смотрящих льва, окружённый золотыми листьями.

На малом гербе щит и изображение те же, что и на большом гербе, но без дубовых веток.



Птица

Национальной птицей Эстонии является ласточка. У ласточки длинный растопыренный хвост. Длина тела 19-22 см. Перья на спине сине-чёрные с металлическим переливом, а на животе белые (у некоторых особей красные). Отличительной чертой является жаво-красные лоб и подгрудок.



Цветок

Начиная с 1969 года, национальным цветком Эстонии является василёк. В основном василёк является полевым сорняком, особенно на полях озимых, но также растёт и на краях дорог, канав и на залежных землях. Василёк - это одно или двухгодичный однодомный сорняк. Высота от 15 см до 1 метра.

К4: ОСВОБОДИТЕЛЬНАЯ ВОЙНА, II МИРОВАЯ ВОЙНА, БАЛТИЙСКИЙ ПУТЬ, ПОЮЩАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Освободительная война велась для подтверждения эстонской независимости и защиты с 28 ноября 1918 года по 2 февраля 1920 года от Советской России. Место сражения: Эстония, Латвия, Петербургская губерния и Псковская губерния. Итог: изгнание Красной армии из Эстонии и признание независимости Эстонии с помощью мирного договора, подписанного в Тарту.

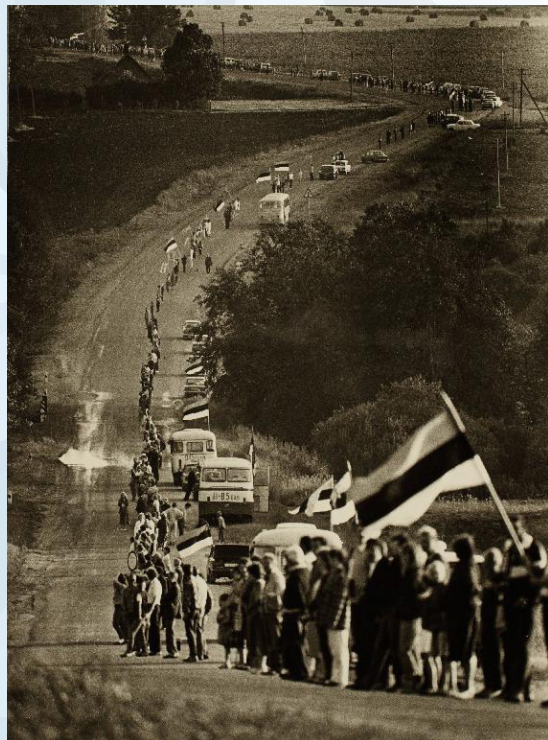
Вторая мировая война (II мировая война) была с 1 сентября 1939 по 2 сентября 1945 года. В войне участвовали почти все страны, в их числе также все главные силы, которые разделились на две военные коалиции: антигитлеровская и нацистский блок. Это была исторически самая масштабная война, забравшая больше чем 100 миллионов жизней из более 30 различных стран. Место сражения: Европа, Тихий океан, Юго-Восточная Азия, Китай, Средний Восток, Средиземное море, Африка, Северная Америка. Итог: победа антигитлеровской коалиции, распад Нацистской Германии, создание ООН, становление сильными США и СССР, начало Холодной войны.

Балтийский путь (латыш. Baltijas ceļš, лит. Baltijos kelias) прошёл 23 августа 1989 году в Эстонии, Латвии и Литве, где было организовано общее политическое заявление нравов людей, целью которого продемонстрировать миру желание свободы Балтийских стран и обратить внимание СССР и Германии на уже более полувека назад подписанный пакт Молотова-Риббентропа, который привёл вместе с секретными протоколами к оккупированию Балтийских стран и аннексированию со стороны СССР.

Мирную акцию спланировали за три недели. Народы Балтийских стран построились в линию длиной в 675,5 км, соединив Таллинн, Ригу и Вильнюс человеческой цепью. Через Эстонию 211,5 км, Латвию 262 км и Литву 202 км. Вместе 675,5 км. В Эстонии приняло участие более двухсот тысяч человек. В Латвии от 250 до 280 тысяч. В Литве примерно 500 тысяч.

Поющая революция началась с 1987-1991 год в Эстонии, Латвии и Литве после общественно-политических событий, которые привели к начавшейся инновационной политике (перестройке) генерального секретаря ЦК КПСС Михаила Горбачёва и гласности в Советском Союзе. В 1988 году стало обыденным на массовых мероприятиях народные песни, например, Эстонский гимн, за выступление с которым ещё несколько лет назад могли наказать. Были созданы новые

музыкальные произведения, в которых подчеркивалась необходимость единства и из которых многие изменения стали популярными. 1988 год был вершиной поющей революции. Поющая революция славится, как революция без кровопролития



СТОЛОВЫЙ ЭТИКЕТ

КЗ: Коротко о столовых обычаях:

- Надень салфетку на грудь.
- Если тебе нужно выйти во время трапезы, обязательно скажи “Прошу прощения”. Затем снимите салфетку с груди и положите её слева от тарелки. (Если вы сидите за столом настолько близко друг к другу, что твоя салфетка может оказаться перед соседом, то положи её себе на стул.) Если трапеза подошла к концу, то салфетку нужно открыто положить слева от тарелки. Если ты в гостях или в ресторане, тогда не кладите салфетку до того момента, пока это не сделает хозяин/виновник торжества.
- Не клади локти на стол. Предплечья можно положить на стол отдохнуть, но не локти.
- Когда стол заставлен едой, ты должен знать, где твоя порция: твой салат и хлеб находятся слева от тебя, а напиток справа.
- На умеренно формальном обеде сначала используются столовые приборы, которые находятся на внешней стороне (вилка для салата и ложка для супа); от них ближе к внутренней части располагаются вилка и нож для жаркого, в самой середине лежат приборы для десерта и кофе. Постарайся как можно меньше греметь ножами и вилками и осторожно положи их на стол.
- Не добавляй соль или перец перед тем, как попробовать блюдо.
- Если кто-то просит тебя подать соль, предложи ему и перца.
- Если ты не можешь до чего-то дотянуться, вежливо попроси кого-то передать тебе это. Скажи “Пожалуйста” и “Спасибо”.
- Если за столом общаются несколько человек и тебе нужно одного из них попросить, чтоб тебе что-то передали, тогда обратись по имени к конкретному человеку, чтоб он посмотрел на тебя. Только после этого можешь объяснить свою просьбу: “Давид, можешь, пожалуйста, передать мне хлеб?” После этого логично будет поблагодарить Давида “Спасибо”.
- Когда хочешь выпить воды, сначала аккуратно протри губы салфеткой. Так ты избегаешь ситуации, когда кончик стакана остаётся жирными или с остатками еды. Сильно рот салфеткой не три. Просто приложи несколько раз салфетку к губам.
- Подноси еду ко рту, а не наоборот.

- Если у тебя рот забит едой, то сначала прожуй, а потом уже пей.
- Когда берёшь ложку для супа, то в тарелке двигай ложкой от себя, а не к себе. Это может выглядеть неловко, но так это культурно и у этого есть даже объяснение. Если ты двигаешь ложкой в свою сторону, то можешь пролить суп на стол или на себя. Если ты двигаешь ложкой от себя (и только потом к рту), то шанс пролить суп меньше.
- При нарезке мяса ножом и вилок, держи приборы аккуратно. Т.е. держи вилку в левой руке, её зубцы в кусочке мяса. Затем порежь мясо ножом в твоей правой руке, передвигая его на 4-5 см. Не разрезай сразу весь кусок мяса. Прорезав, положи нож на боковую часть тарелки. Ни один из концов ножа не может касаться стола. Никогда не маши ножом, вилок или ложкой, когда с кем-то разговариваешь.
- Похвали еду быстро и искренне, но не развивай из этой темы целую беседу. Плохим обычаем является слишком долгая беседа о еде.
- Во время жевания еды, рот должен быть закрыт. Не говори с набитым ртом, это плохая привычка. Проглоти еду и только потом начинай говорить. Поэтому было бы умно есть небольшими кусками. Если тебе зададут вопрос, а у тебя набит рот, то людям придётся подождать, пока ты до конца не прожжёшь еду. Это для всех было бы неловко. Поэтому и сам постарайся не задавать вопросы человеку, который только положил кусок в рот.
- Если речь идёт о необжаренном ломтике булки, то не мажь сразу на весь кусок булки или хлеба масло. Лучше оторви себе кусочек хлеба и намажь масло на его. Если на столе только один нож, то используй его для того, чтоб положить себе на тарелку маленький кусочек масла. Затем положи общий нож обратно и своим ножом уже намажь масло на хлеб.
- Когда главное блюдо съедено, положи вилок и нож вместе в диагональном положении на середину тарелки. Так ты даёшь знак хозяйке или официанту (если кто-то обслуживает), что ты закончил трапезу и тарелку можно уносить. Не оставляй нож на конце тарелки, который может (на раздражение всем) упасть, когда тарелку будут убирать со стола.
- Если десерт подаётся в чашке на тарелке (как пудинг или мороженое), то не оставляй ложку в чашке. Особенно, когда ещё не закончил с десертом. Положи ложку на тарелку, на которой принесли чашку.
- При питье напитка из трубочки, оставьте на дне немного напитка, чтоб не начать высасывать остатки. Если это вдруг произошло (а это легко начинается), немедленно прекрати.

Человеческая память

К4: Память бывает четырёх видов.

Зрительная память бывает у тех людей, кто хорошо запоминает, самостоятельно прочитав текст. Если ему начнут читать текст, то в одно ухо влетит, из другого вылетит. Люди со зрительной памятью могут спокойно рассказать, что они видели у дороги, пока гуляли.

Если у тебя зрительная память, то лучше всего не просто слушать учителя, а всё услышанное записывать. Из учебника стоит читать самому и, не мешая другим, вслух. Особенно внимательно стоит присматриваться к рисункам и картинкам. Большая польза в зрительной памяти от учебных фильмов и телешколы, потому что всё увиденное хорошо запоминается. Чтоб стать художником, архитектором, геологом или географом, должна быть хорошо развита зрительная память.

Слуховая память - один из видов памяти, которая с лёгкостью помогает вспомнить, что говорил учитель на уроке. Изучаемое легче запоминается, когда кто-то это читает. Человек со слуховой памятью сам часто себе громко читает, чтобы самому заметить некоторые детали.

Слуховая память нужна музыкантам, певцам, актёрам. Когда 14-ти летний австрийский Вольфганг Амадеус Моцарт был в Риме, то услышал он в церкви одно фундаментальное музыкальное произведение, чьи ноты хранились в тайне. Придя домой, Моцарт написал по памяти безошибочно всё произведение в свою нотную тетрадку и секрет церкви

был раскрыт!

Людям со слуховой памятью полезно слушать то, что другие говорят про знания. Учиться придётся громко, слыша свой голос. Ещё лучше, когда другие им читают. Ученик со слуховой памятью должен работать в полной тишине, так как посторонние шумы отвлекают его больше, чем ученика со зрительной памятью.

Тактильная память бывает у тех, кто легко запоминает то, что сам напишет, нарисует или смастерит своими руками. С таким видом памяти во время учёбы карандаш всегда должен быть в руке. Изучая науки о Земле, стоит не только на карту смотреть, но и пальцем водить по границам стран, рек и путям пролегания гор.

У большинства людей смешанный тип памяти. Таким образом запоминается как услышанное, увиденное, так и руками пощупанное. Во время учёбы стоит читать как про себя, так и громко, давать другим говорить, самому говорить и т.д. В общем, нужно пользоваться всем, о чём было сказано ранее.

Все способы и черты человек сам может развить. Ни у одного нормального человека при рождении нет плохой памяти. Плохая память - это неразвитая, неиспользуемая память. Одним из критериев развития памяти является развитие внимательности и концентрации.

Väljaandja: Eesti Skautide Ühing MTÜ
Kujundus / küljendus: Mi ART OÜ, Ats Piir
Illustratsioonid: Tijn Nelemans
Trükk: OÜ Trükiviis

Tallinn 2020

Издатель: Эстонское Скаутское
Объединение
Оформление: Mi ART OÜ, Ats Piir
Иллюстрации: Tijn Nelemans
Печать: OÜ Trükiviis
Перевод: Эвелин Юров

Таллинн 2020