



Pioneeri- LAAGER

RK «Poliitiline Kirjandus» Tallinn

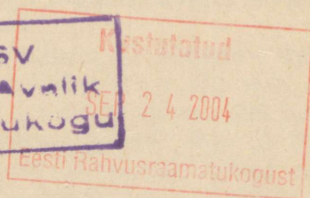
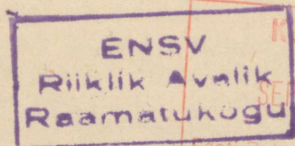
A - 16039

Ea 29.241

Abiks pioneerijuhile

PIONEERILAAGER

Koostatud ULKNU Keskkomitee
Pioneeride Osakonna juhataja
A. M. GOLDINI üldjuhtimisel



RK „POLIITILINE KIRJANDUS“

TALLINN, 1946

329. 15 P.

Brošüüri koostamisest võtsid osa: N. STUDENETSKI,
S. BOLŠAKOVA, V. JAKOVLEV ja M. TŠEREVKOV
(Kohandatud eesti oludele)



g. VII 46

Th. Biblikolektor

Ree. 350

TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU

On saabunud suvi, ja ühes sellega suurepärane pioneerilaagrite aeg. Isegi Isamaasõja karmidel ja rasketel aegadel löid bolševike partei ja Nõukogude valitsus tingimused selleks, et tuhanded pioneerid ja kooliõpilased võiksid igal aastal laagrisse puhkusele sõita. Nüüd, kus meie isade, emade, vanemate vendade ja õdede tööga on saavutatud suur võit fašistliku Saksamaa üle, tuleb eriti rõõmsalt ja viljakalt veeta suvine koolivaheaeg.

Tänavu saadetakse linnadest looduse rüppe üle kolme miljoni lapse ja nooruki, s. o. mitu korda rohkem kui igal aastal mitte ainult sõja ajal, vaid ka enne sõda.

Esimeses järjekorras saadetakse laagrisse Suurest Isamaasõjast osavõtnute lapsed. Tervise kosutamist eriti vajavate laste jaoks rajatakse sanitaartüüpi pioneerilaagrid 40-päevase laagrisviibimise ajaga.

Pioneerilaager pole üksnes puhkuse ja füüsilise karastamise koht. Laagris peavad lapsed õppima palju uut, omandama väärtuslikke sportlaste, loodusuurijate, jäljetundjate ja luurajate vilumusi. Hästi organiseeritud, elav ja huvitav töö pioneerilaagris laiendab laste silmaringi kõige mitmekesisemate teadmiste alal ning äratab huvi looduse, meie kodumaa ajaloo, kirjanduse, tehnika ja sõjaasjanduse tundmaõppimiseks.

Meie suure kodumaa elu iseendast pakub juba kümneid teemasid huvitavaks vestlusteks matkadel ja pioneeride lõkketule ääres. Pinguldatud tähelepanuga kuulavad pioneerid jutustusi sünnimaast, tema minevikust ja suurest olevikust, bolševistlikust parteist, meie rahva geniaalseist õpetajaist — Leninist ja Stalinist, Isamaasõja kangelastest ja lahingutest,

meie rahva kuulsatest inimestest, kuulsatest väejuhtidest, õpetlastest ja kirjanikest, sellest, kuidas inimesed avastasid palju varjatud loodussaladusi ning õppisid loodust ümber kujundama, sellest, kuidas inimesed elavad maakera mitmesugustes kohtades. Ja kui palju huvitavaid üritusi võib organiseerida laagris: võistlusi, rännakuid, kollektsoonide kogumisi, omatehtud tööde näitusi.

Suvisest koolivaheajast kõneldes tuletavad pioneerid alati meelde juhtumusrikkaid ekskursioone, sõjamänge, võitlusi „täiesti nagu rindel“, spordivõistlusi ja -matše ning palju-palju huvitavaid asju, mida laagripäev on tulvil. Kas tänavu tuleb laagris niisama hea ja lõbus?

See sõltub suurel määral pioneerijuhist. Laagris veedetud nädalad maksavad mitu kuud tööd koolis — niivõrd sisuküllane on laagripäev pioneeride taotluste poolest, nii palju võib ta pakkuda lastele. Kuid selleks, et laager jääks pioneeri ellu ereda tähisena, peab kogu töö laagris olema hoolikalt läbi mõeldud, õigeaegselt ette valmistatud ja täpselt organiseeritud.

Juba ammu enne laagrisse sõitu tuleb tulevase laagrielu iga pisiasi läbi mõtelda ja ette näha. Lehitse pioneeride ajakirjade aastakäike, kust leiad heade kogemuste kirjeldusi ja mitmesuguseid väärtuslikke nõuandeid. Pea eriliselt „laagrivihku“ ja kirjuta sinna, mida pärast laagris saab kasutada.

ENNE LAAGRISSE SÕITU

Laager tuleb korraldada kõrgel kuival maastikul, kõige parem männimetsa serval. Hoidu madalast, niiskest, seda enam aga soisest kohast.

Soovitav on, et laager asuks ühe või kahe kilomeetri kaugusel lähimast asulast, raudteest või maanteest. Laagri ümber peab olema tarastatud maa-ala 2—3 ha ulatuses.

Aita laagriülemal leida koht jõe, läbivoolava veega järve või tiigi ääres, kus lapsed võiksid supelda.

Hoolitse joogivee eest. Laagri maa-alal peab olema pumba-kaev. Vesi tuleb kontrollida sanitaar-bakterioloogilises laboratooriumis.

Tutvu majaga. Paremates tubades korralda lastele magamistoad. Kontrolli, kas jätkub kohti kõigile pioneeridele. (Lähtu arvestusest — 3 ruutmeetrit iga lapse kohta.)

Plaanitse aegsasti, kuhu paigutada punane nurk, pioneerituba, tuba koolitööks vihma korral; pea nõu laagriülemaga, kuhu paigutada teenijaskond.

Köök ei tohi mingil tingimusel olla majas, kuhu tulevad laste magamisruumid. Köögis peavad olema keetmis-, hoiu- ja nõudepesemisruumid. Köögi juures peab tingimata olema sahvri toiduainete säilitamiseks ja kelder, mis tuleb aegsasti täita jääga.

Kui söökla jaoks ei leidu eri ruumi, pole ka viga. Köögi lähedale võib ehitada laudadest lihtsa katusealuse.

Pärast koha ja ruumide väljavalimist muretse rajooni tervishoiuosakonnalt luba pioneerilaagri sisseseadmiseks.

Kui valid laagri jaoks klubihoone või koolimaja, siis hoolitse selle eest, et ruumid varakult vabastataks pioneeride tulekuks ning hoolikalt desinfitseeritaks.

Tuleb kontrollida ja korrastada tuletõrjevahendid: riputada kolm-neli tulekustutajat koridoridesse, üks tulekustutaja sahvrisse ja üks isolaatorisse ning kaks kööki; iga maja juurde asetada veevaat, kaks ämbrit ja kaks-kolm liivakasti.

Enne laste saabumist tuleb järele kuulata, kus asub lähim tuletõrjemeeskond.

Pea meeles, et sinu kätte usaldatakse kõige kallim vara — laste elu. Enne laagrisse sõitu tutvu esmaabi juhistega: õpi abistama päikesepiste, ussihammustuse, käenikastuse jne. puhul. Õpi kontrollima laagri spordiriistade — kiikede, võimlemisvahendite ja lootsikute korrasolekut. Päri arstidelt järele päikese ja vee kasutamise reegleid. Päikesevannide ja suplemisega liialdamine võib kahjustada laste tervist.

Sõidu ettevalmistused. Kaks-kolm nädalat enne pioneeride laagrisse sõitu pead teadma, missugused lapsed millistest koolidest ja rühmadest sinuga kaasa sõidavad. Ära arva, et selleks piisab laste nimekirja koostamisest. Ükski nimekiri, isegi kõige üksikasjalisem, ei asenda silmaga tutvumist.

Esimene asi, mis sul tuleb teha, on lähimal puhkepäeval koguda pioneerid kokku ning nendega vestelda.

Veel parem on sellise kokkutuleku asemel korraldada jalutuskäik või ühepäevane matk linnast välja, ja kui või-

malik, laagrikohale. Koosveedetud päev lähendab lapsi üksteisele ning aitab sind neid paremini tundma õppida. Püüa vestelda igatühega ja teada saada, mis teda eriti huvitab.

Märgi oma märkmikku kalapüügist huvitatud, turistid, noored loodusuurijad, tehnikud ja sportlased. See on su tulevane aktiiv.

Vali endale abiline, kellele võiksid loota kui tulevasele rühma staabiülemale: arukas, virk ja osav pioneer. Koos temaga jaota pioneerid salkadesse. Kõige parem on seda teha järgmiselt: vali välja neli pioneeri ja tee neile ülesandeks iseisvalt organiseerida salgad. Lapsed, kelle vahel sel päeval juba tekkis sõbralik vahekord, tahavad muidugi olla ühes salgas. Määra igale salgale juht. Kõige tõenäolisemalt saab salga organiseerija ka selle juhiks.

Kui see kõik on tehtud, rivista rühm salkade kaupa ning õnnitle lapsi nende laagrikollektiivi organiseerimise puhul. Teosta esimene loendus. Teata laagrisse sõidu päev ning kogunemise aeg ja koht.

Arstlik läbivaatus. Jälgi, et enne laagrisse sõitu kõik sinu rühma pioneerid oleksid arsti poolt läbi vaadatud. Ilma arstliku läbivaatuseta lapsi laagrisse ei lasta. Iga pioneeri kohta seatakse sisse tervisleht. Lehele märgib arst otsuse pioneeri tervisliku seisukorra kohta ja mõnele lapsele määrab individuaalse elamiskorra ja dieedi.

Tutvu oma rühma pioneeride tervislehtedega. Sa pead teadma, kes sinu lastest on hea tervisega ja kes on arvatud nõrgema tervisega laste hulka.

Lastevanemate koosolek. Enne ärasõitu tuleb laagrisse minevate pioneeride vanemad kokku kutsuda. Koosoleku korraldab tavaliselt laagriülem või vanem juht; koosolekust peavad osa võtma ka rühmade juhid.

Lastevanemaid huvitavad laagri asukoht, laste tulevased eluruumid, millega nad päeva jooksul tegelevad ja kuidas neid toidetakse. Kõigile esitatud küsimustele peavad lastevanemad saama põhjalikud vastused.

Lastevanemate koosolek ei pea kandma ainult informatsioonilist laadi. Pioneerilaagri juhtidel on kasulik kuulata lastevanemate märkusi, soovitusi ja ettepanekuid. Mõned lastevanemad tahavad kõnelda sinuga kui rühma juhiga oma



Mis tuleb kaasa võtta:



lastest, nende iseärasustest ja kalduvustest. Võta tähelepanekult kuulda nende arvamusi. Lastevanemate iseloomustused on sulle väga väärtuslikud.

Lastevanemate koosolekul tuleb teatada laagri täpne postiaadress, üksikasjaliselt seletada tee jaamast laagrisse ning teatada, millistel päevadel ja tundidel lubatakse laagrit külastada. Tuleb nimetada ka mitu kõige sobivat rongi.

Mis kaasa võtta. Enne teeleasumist sea valmis kõik vajalikud asjad ning hangi need, mis puuduvad. Ära lükka reisi-ettevalmistusi viimasele päevale.

Iga pioneer peab laagrisse kaasa võtma:

Aluspesu	1 vahetus
Sukad või sokid	2 paari
Spordipüksid	2 vahetust
Spordisärke, päevasärke	2 vahetust
Käterätikuid	2
Taskurätikuid	2—3
Sviiter või soe särk	1
Tuhvlid (sussid)	1 paar
Pesunuustik	1
Seepi	1 tükk
Hambahari	1
Hambapulber metallkarbis	1
Väliveepudel	1

Laagrisse minekuks on vaja: tugevad ja sissekantud jala-
nõud, palitu või kuub, müts.

Soovita pioneeridele järele vaadata, kas kõik nõöbid on kohal, kas spordipükste kumm pole välja veninud, kas kinga-
paelad on terved, kas taskud pole kärisenud. Las lapsed ise
parandavad ja nõeluvad kinni, mis on katki kulunud.

Väliveepudeli puudumisel võivad lapsed selle ise valmis-
tada laia kaelaga pudelist. Pehme kate tehakse tihedast riidest, vooderduseks tarvitatakse lappe, takku või heina. Pude-
lile tuleb külge õmmelda kanderihm üle õla kandmiseks. Noaga võib voolida puust korgi, mis tihedalt pudelikaela
sobib.

Tuleta pioneeridele meelde, et nad ei unustaks pisisasju. Nõel ja pisut niiti, varunööbid, saapanööri, kimbuke nõöri, vedrunõelad, mõni nael, tükike nahka, küünlajupp, tikud — kõik need on vajalikud asjad laagri- ja rännakuelus. Paigut-
tada võib need väikesse karpi.

Lapsed varustagu end kirjutuspaberiga. Kortsumise välti-
miseks panna paber tugevast papist kaante vahele. Kaasa
võtta ka mõned kirjaümbrikud, kaitsetupega pliiats ja tasku-
nuga. Et nuga ei kaoks, tehakse noale pika nõöriga tupp. Nõöri teine ots kinnitatakse vöörihma külge.

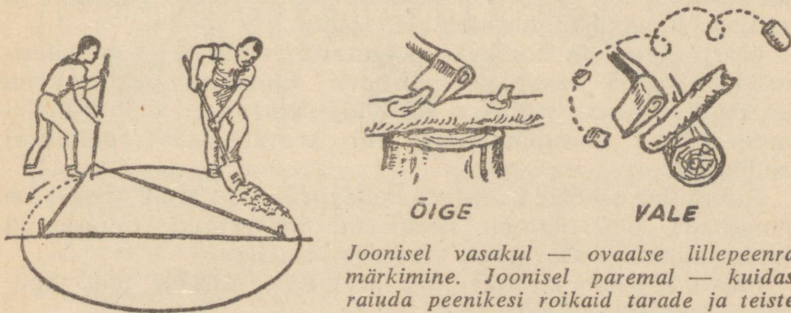
Tuleta pioneeridele meelde, et nad vaataksid üle oma selja-
kotid ja seaksid need korda: õmbleksid augud kinni, parandak-
sid kanderihmu, uuendaksid nõörid. Kõik asjad tuleb korra-
likult panna seljakotti.

LAAGRI KORRASTAMINE

Pioneerid on saabunud laagrisse. Kõik on neile siin uus ja huvitav. Juba esimesel päeval tutvusid nad kogu maa-alaga, heitsid pilgu kõikjale. Nad tahavad kohe, hetkegi viivitamata, tööle asuda, ise oma laagrit ilustada, ise oma laagrit korda seada. Ära jahuta nende indu. Juba esimesel rivistumisel teata pioneeridele, missugune töö on kavas laagri korrastamise alal, ja kutsu välja sellega tegelda soovijad.

Paljudel lastel tekib soov osa võtta peenarde tegemisest ja lillede istutamisest. Aegsasti tuleb osta taimed ja lastega nõu pidada, missuguseid peenraid teha ning milliseid lilli sinna istutada. Peenraid võib teha tähe-, rombi-, ovaali- ja ringikujulistena. Suure tähe sisse võib lilledest kujundada noorte pioneeride embleemi. Eelkõige tuleb kepiga maapinnale joonestada tähe, lõkketule ja deviisi piirjooned. Platsi äär tuleb raamistada valgete kividega ja lõkketule äär punaste telliskivitükkidega. Seejärel valida taimed värvide järgi ja peenar neid täis istutada.

Laagri maa-alal tuleb korda seada vanad ja rajada uusi jalgteid. Tähista lastega jalgteede suund, tee neile ülesandeks puhastada jalgteed prügist ja rohust ning katta telliskivipuru, kruusa või liivaga. Niiskeisse kohtadesse tuleb asetada lauad, üle jäärakute ja ojade ehitada kerged nägusad sillad. Püüa rajada jalgteed nii, et laagrit võiks igal ajal läbida jalgu märjaks tegemata.



Joonisel vasakul — ovaalse lillepeenra märkimine. Joonisel paremal — kuidas raiuda peenikesi roikaid tarade ja teiste laagriehituste tarbeks.

Seni kui ühed lapsed puhastavad ja rajavad jalgteid, võivad teised tegelda laagriala koristamise ja puhastamisega prügist ning mullustest lehtedest. Lapsed, kes harrastavad tiseritööd, võivad valmistada pinke ja kergeid laudu, paigutades need murule ning puude alla.

Järk-järgult omandab laager puhta, hästikorraldatud ilme.

Mast ja lipp. Mast lipuheiskamiseks püstitatakse laagri keskväljakule. Masti jaoks valitakse sihvakas, sile puu, eelistatavalt mänd pikkusega 15—20 meetrit. Kui säärast puud ei leidu, võib masti pikendada tipposa abil, kinnitades selle hästikohastatud klambrite vahele.

Puu puhastatakse okstest ja koorest.

Metsata maakohtades täidavad masti aset ridvad, mis kinnitatakse laagrihoone katusele.

Masti tipust puuritakse läbi kaks lähestikku asuvat ava. Neisse kinnitatakse plokid (üks kasutamiseks ja üks tagavaraks) lipu heiskamiseks.

Ploki klambrid asetsegu tihedalt vastu rullikut, et nöör, mille külge kinnitatakse lipp, lipu heiskamise või allalaskmise ajal maha ei libiseks. Masti püstitamise eel määritagu klambrite vastu puutuvate rullikute teljed ja küljed hästi sisse masinaõliga.

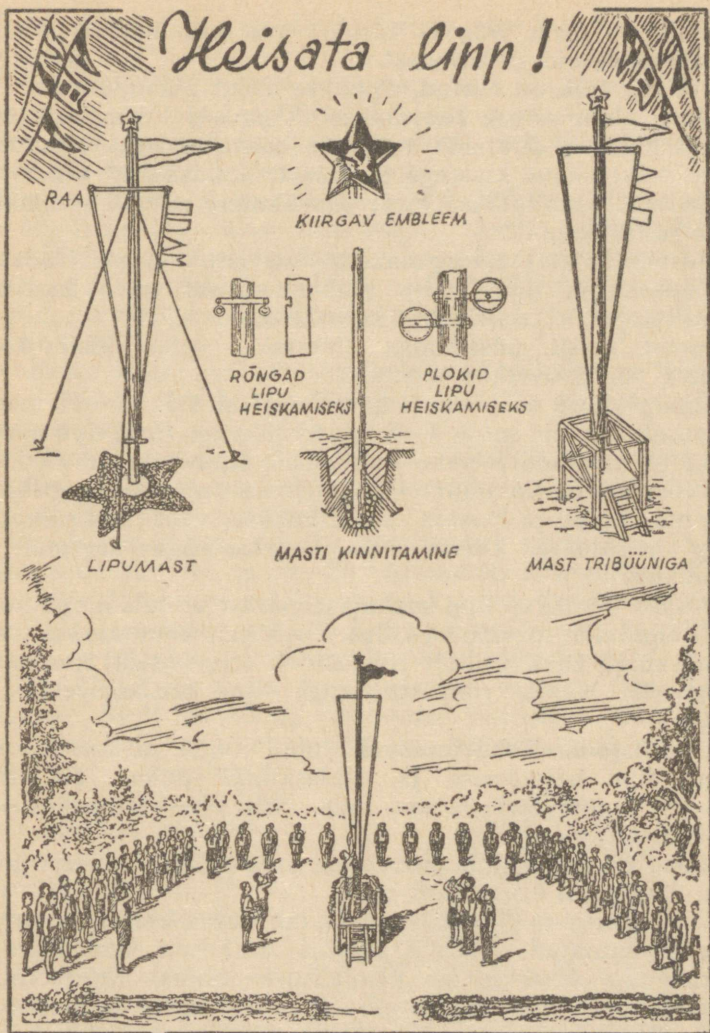
Kui plokke ei ole, võib kasutada tavalisi ukserõngaid, kinnitades need eriliselt masti külge löödud pulga külge, mille otsad ei pea olema pikemad kui 8—10 sentimeetrit.

2—3 meetri kaugusele masti tipust kinnitatakse raa (rist-puu). Selle mõlema otsa külge kinnitatakse rõngad nõõride jaoks, mille abil heisatakse signaallipud, parimate rühmade ja salkade lipud ning õhtusel ajal latern.

Masti tippu on kombeks paigutada embleem — pioneermärk, sirp ja vasar või viisnurk. Embleem peab olema kerge. Tavaliselt saetakse see välja vineerist. Võib valmistada lihtsa (tasapinnalise) või keerulisema (ruumilise) embleemi.

Ruumiline embleem on hea sellepoolet, et tema sisse võib paigutada elektrilambi. Embleemi külgeintel väljasaetud joonis kaetakse seestpoolt värvilise klaasiga.

Masti allosale pioneeri pea kõrgusele lüüakse puu, lipunööri kinnisidumiseks.



Joonisel on kujutatud laagri masti ja lipu üksikasjad. Neid jooniseid kasutades võivad noored tehnikud välja töötada üksikasjalise tööjoonestise. All — laagriväljaku üldvaade lipu heiskamise momendil.

Sobiv on mast valgeks värvida või selle ümber põimida kitsaid punaseid riideribasid.

Kui see kõik on tehtud, asutakse masti püstitamisele.

Masti alumine osa kaevatakse vähemasti 1,5 meetri sügavuselt maasse. Suurema tugevuse saavutamiseks kindlustatakse mast augus kividega ja maa tambitakse kõvasti kinni. Peale selle kinnitatakse mast paari-kolme pinguli tõmmatud jämeda traadiga.

Mast püstitatakse tingimata täiskasvanute poolt. Hädaohu vältimiseks ja püstitamise hõlbustamiseks tuleb kasutada mitut harunööri, redeleid ja pootshaake.

Pärast masti püstitamist ehitatakse selle jalale väike ümarik või täisnurkne tribüün.

Lipu pikkuse suhe masti kõrgusega on 1:5. 15—25 meetri kõrgusele mastile sobib 3—5 meetri pikkune lipp; lipu materjaliks on tavaline punane puuvillriie; lipu kuju on ristkülik või võrdhaarne kolmnurk. Lipukirju ja kujutusi laagrilipule ei tehta. Lippu ei heisata mitte kokku-, vaid lahtirullituna. Lipp heisatakse kiirelt, alla lastakse aga aeglaselt ja pidulikult.

Ööseks võetakse lipp maha; seepärast ei tule lippu tugevasti kinnitada tõstenööri külge. Tavaliselt kinnitatakse tõstenööri külge kaks väikest rõngast — teineteisest lipu laiuse kaugusele. Nende rõngaste külge lipp heiskamiseks seotaksegi.

Rivistusjoon. Teadetetahvel. Joon, millel pioneerid rivistuvad lipu heiskamise ja allalaskmise puhul, on kitsas 30—40 sentimeetri laiune rada. See olgu tasane, sile ja käärudeta.

Joone pikkus sõltub pioneeride arvust; iga pioneeri jaoks olgu vähemasti 0,5 meetrit rada.

Et rivistusjoon oleks käärudeta, tähistatakse see maapinnale pinguletõmmatud nööri. Nööri pikkuselt eemaldatakse murukamar õhukese ja ühepaksuse kihina. Murukamara eemaldamise järel puistatakse joonele head peeneteralist liiva. Et pärast vihma joonele ei jääks vett, tuleb kohati rajada väikesi kaldrenne.

Laagrite rivistusjooned on mitmesuguse kujuga. Kui väljak on väike, võib rivistusjoone teha rööptahuka või osalise ruudu (vene П-tähe) kujul. Väikesele väljakule tehakse kahe-

kolme-nelja-realine sirgjoon, et sellele mahuksid kõik maleva pioneerid.

Nii mast kui ka tribüün tuleb paigutada nii, et rivisseisvate pioneeride nägu oleks pööratud nende poole.

Soovitav on piki kogu rivistusjoont paigutada madalaid alalisi või ümberpaigutatavaid pinke.

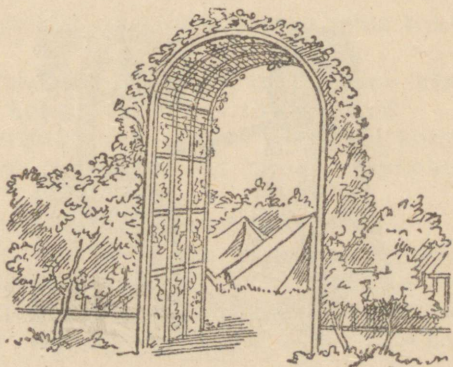
Masti kõrvale paigutatakse laagri üldine teadetetahvel. Sellele pannakse üles päevakord, laagri kümnepäevane kalendriplaan, laagri valvekorra-kalender, piirkonna kaart, laagri enda skemaatiline plaan, sanitaarmiinimum, sisekorra reeglid, mitmesugused informatsiooniteated ja kõik jooksvad laagriteated.

Kaitseks vihma eest on otstarbekohane valmistada teadetahtvel 10—15 sentimeetri sügavuse kastina, vineerist lükatuksekestega.

Võlvkaar. Laagris peab kõik, alates sissekäigust, olema ilus. Roheline võlvkaar on kauniks ilustuseks laagri sissekäigule. Selle ehitamine on üsna hõlpus.

Võetakse kaks kasti 60—70 sentimeetri pikkusega, 15—20 sentimeetri laiuusega ja 15—20 sentimeetri sügavusega. Kasti täidetakse ääreni mullaga ja asetatakse nad kummalegi poole sissekäiku, tee äärde. Maasse kastide juurde pistetakse kõrged ridvad — pihlaka- või saarepuu oksad. Nende otsad painutatakse üksteisele vastu ja põimitakse okstega läbi. Tekib võlvkaar. Mullakastidesse istutatagu väätkasve: ube, türgiube, humalaid, metsviinamarju jne. Need taimed on vähenõudlikud, juurduvad hästi ja kasvavad kiiresti kõrgele, põimudes püstitatud ritvade ja võrestiku ümber. Peagi kujuneb kaunis, roheline võlvkaar.

Supelkoht. Lastel on laagris lubatud supelda ainult kindlail kellaegadel ja kindlaksmääratud, eriti selleks korrastatud kohas. Supelkoht vali kallaku, lii-



vase kalda juurde. Uuri põhi järele — see ei tohi olla pehme; mõõda vee sügavus mitmeis suplemisala kohtades. Suurimaks sügavuseks olgu kaks meetrit. Põhi tuleb puhastada kividest, puunottidest, prügist ja klaasikildudest.

Suurtel jõgedel tuleb suplemiseks valitud koht piirata. Teatavale kaugusele kaldast (olenevalt sügavusest) paigutatakse ujukid, s. o. puupakud allaseotud ja põhjalastud raskusega. Puutükk seisab raskuse küljes nagu ankrus. Ujukite külge kinnitatakse nöör. Nöör tähistab piiri, millest ei tohi kaugemale ujuda.

Kui vettelaskumine on raskendatud, tuleb ehitada väike sild: kaks posti sisselõikega, neile toetuv ristpalk ja lattidest kate.

Kaldale võib teha ka mõned pingid, et oleks mõnusam lahti riietuda.

Dušš. Kui laagris puudub duširuum, pole raske seda ise ehitada. Tuleb kokku lüüa väike torn ja sellele asetada tünn. Tünni alaossa teha ava, mis prundiga suletav. Tünn ühendatakse pika kitsa renniga, mis asetatakse veidi kallakult. Renni lõppu riputatakse ämber, mille põhja tuleb enne lüüa palju väikesi auke. Vee paremaks hajutamiseks tuleb ämbri põhi kumerdada veidi väljapoole.

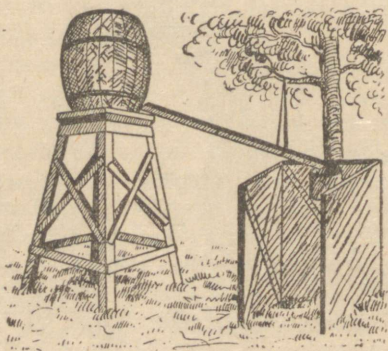
Samuti pole raske dušile sirmi ehitada. Lattidest nööri abil tuleb teha neli raami ja need läbi põimida pajuvitstega või katta vineeriga. Raamid asetada nelinurkselt duši ümber, lüües kolm neist postide külge ja riputades neljanda rihmast

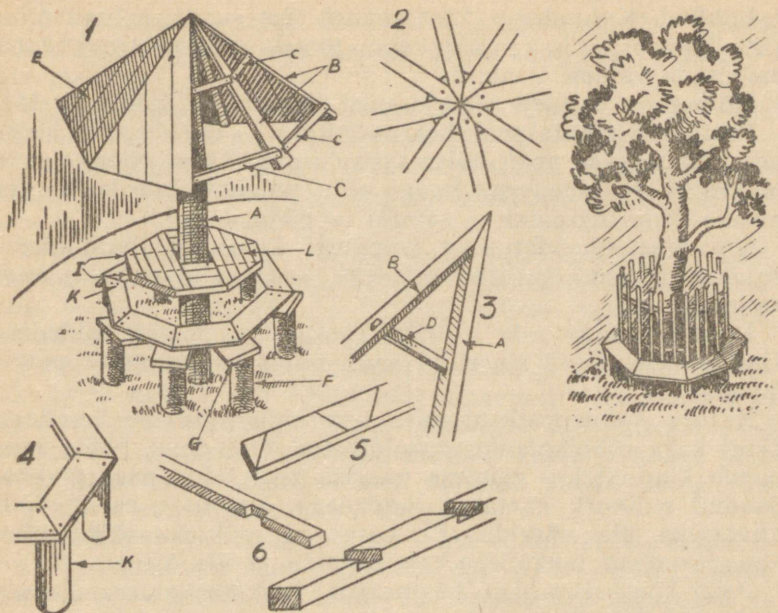
või nöörist tehtud aasade külge, et see oleks duširuumi ukseks.

Vee äravooluks tuleb kaevata väike kraav.

Jalgade alla asetada pajuvitstest matt ja sellele laud.

Et ise saaks dušši reguleerida, tuleb tünni sisse prundi kohale kinnitada klapp ja see nööri abil ühendada duširuumiga.





Joonisel vasakul — seenekujuline lehtla: 1 — üldvaade; 2 ja 3 — katuse kinnitamise üksikasjad; 4 — pingi kinnitamine; 5 — kuidas saagida laudu pingi jaoks; 6 — laua raami kinnitamine.

Joonisel paremal — puude tarastamine.

Puudekaitse. Laagri maa-alal on kindlasti puid mida tuleb kaitsta.

Ühes kohas on kolmesaja-aastane tamm, teises kohas võrnatut varju pakkuv pärn, kolmandas kohas sirelipõõsaid.

Otstarbekohane on säärase puude ümber püstitada kerge tara ning ümbritseda puu pinkidega, et lapsed kogemata puud ei rikuks.

Kaev. Lapsed võivad tegelda ka kaevuehitamisega.

Kaev tehakse ainult siis, kui on teada, et maapinna lähedal on joogikõlbuliku põhjavee kihte.

Koht kaevu jaoks valitagu võimalikult kaugel prügikastidest, jäätmeaukudest ja muudest mustuse ning nakkuse allikaist.

Lehtlad. Kohtadesse, kust avaneb ilus vaade, mänguväljakute lähedusse ja raamatukogu juurde on otstarbekohane paigutada väikesi lehtlaid.

Hõlpus on ehitada seenekujulist lehtlat (vt. joonis lk. 15).

Posti tipp tahutakse kaheksatahuseks — lattide arvu järgi, mis kinnitatakse posti külge tappide abil. Latid ühendatakse omavahel risttugedega. Peale selle paigutatakse lattide ja posti vahele tugipuud — samuti tappidel.

Omavahel ühendatud ja tappidega kinnitatud latid ühendatakse teravanurgaliste laudadega. Seenekujuline katus ongi valmis.

Katusenurkade alla maasse kaevatakse postid, milledele kinnitatakse puust alused. Nende külge naelutatakse pingilauda.

Katuse kandeposti alumise osa külge lüüakse naeltega kinni kaks rööbikplanku sisselõigatud tappidega. Neile tappidele kinnitatakse esimese paariga risti teine paar planke. Saadud nelinurk kaetakse laudadega. Valmis „seene“ võib õlivärviga üle värvida. Et katus ei jookseks läbi, tuleb ühenduskohad takkudega täis toppida ja üle tõrvata.

Posti kõrguseks olgu 3,6 meetrit. Post kaevatakse maasse umbes meetri sügavuselt.

SPORDIVÄLJAK

Kehalisele kasvatusel ja spordile kuulub laagrielus tähtis koht. Olgu laagri maa-ala kuitahes väike, alati leidub seal ruumi vähemalt tähtsaimate spordiväljakute rajamiseks: jalgpallimänguks, kurnimänguks, kergejõustiku harrastamiseks (lühimaajooks, kaugus- ja kõrgushüpped, kettaheide ja granaadiviskamine). Sellele võib lisada kangi riistvõimlemiseks, lati ja kõie ronimiseks, ning rõhtpalgi tasakaaluharjutusteks. Pole viga, kui kõik need väljakud asuvad üle laagri laiali, ehkki on parem koondada need ühte kohta.

Jooksurada. Tavaliselt rajatakse see ovaalis ümber jalgpalliväljaku. Raja sirgosade sisepiirideks on jalgpalliväljaku pikkus, s. o. 70 meetrit, raja ovaali kummagi kurvi läbimõõduks on väljaku laius, s. o. 36 meetrit.

Säärase asetuse puhul on kogu raja pikkuseks 253 meetrit (kahe sirgosa pikkus 140 meetrit, pluss kahe kurvi pikkus — 113 meetrit).

Sajameetrijooksu hõlbustamiseks tehakse rada ühel sirgosal laiemana ja pikendatakse 30—40 meetri võrra.

Laagreis, kus kohalikud olud ei võimalda jooksuraja rajamist ovaalikujuisena, võib rajada selle sirgjoonelisena, pikkusega 120—150 meetrit.

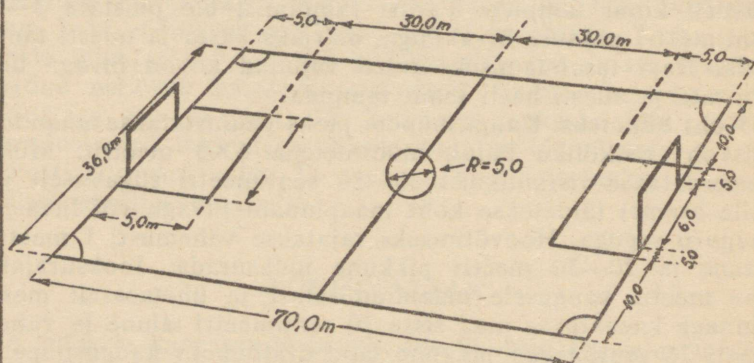
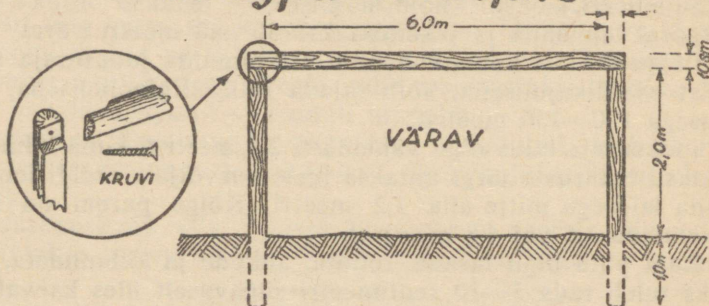
Jooksuraja laius olgu vähemasti 2,4 meetrit, kuna lühimaa-jooksu määruste järgi antakse igale osavõtjale eraldi jooksurada laiusena mitte alla 1,2 meetri. Kõige parem on rada laiendada 3,6 või 4,8 meetrini.

Raja pind olgu tasane, rohuta, aukude ja kühmudeta. Selleks tuleb rada 5—10 sentimeetri sügavuselt üles kaevata ja kõvasti kinni tampida. Pärast tampimist üle puistata 3—5 sentimeetri paksuse liivakihi, märjaks kasta ja uuesti tampida. Raja tasandamiseks tuleb vajunud kohad liivaga üle puistata ja uuesti hästi kinni tampida.

Koht hüpeteks. Kaugushüpete jaoks valmistatakse maandumiskoht ristküliku kujul, mõõtmetega 6×3 meetrit. Muld eemaldatakse ristkülikuist 30—50 sentimeetri sügavuselt ja selle asemel täidetakse koht maapinnani liivaga või liiva ja saepuru seguga. Hoovõtmiseks rajatakse vähemasti 1 meetri laiune ja 20—30 meetri pikkune jooksurada. Jooksurajale ühe meetri kaugusele maandumisalast ja ühetasaselt maapinnaga kaevatakse maa sisse 20 sentimeetri laiune ja vähemasti 76 sentimeetri pikkune laud äratõukeks kaugushüpete puhul.

Kõrgushüpeteks, kui laagrisolevate pioneeride arv pole suur, võib kasutada kaugushüpete jaoks valmistatud kohta, või siis valmistada eri hüppeauk mõõtmetega 6×3 meetrit. Hoovõtmiskoht olgu keskuse poole lõpetamata jäänud sektori kujuline. Äratõukekoht olgu hästi kinni tambitud. Kui kõrgushüpped toimuvad eriti selleks seadistatud kohas, paigutatakse sinna alalised mõõtladid, kui need aga toimuvad kaugushüpete kohas, siis ümberpaigutatakse latid. Kaugus lattide vahel peab olema 3,66 meetrit. Lattidele kantakse mõõtjaotused. Hüppekohalt vihmavee ärajuhtimiseks rajatakse hoovõtmisraja vastassuunas kraav, mis hüppekoha kasutamise ajaks täidetakse liivaga.

Jalgpalliväljak



Koht tõukamiseks ja heitmiseks. Eri kohta on tarvis vaid kuulitõukeks ja kettaheitteks. Oda- ja granaadivisked toimuvad avaral tasasel lagendikul, elamuist eemal.

Kuulitõukeks rajatakse 2,13-meetrilise läbimõõduga ring, kettaheitteks aga ring läbimõõduga 2,5 meetrit. Mõlemad ringid tuleb puhastada murukamarast.

Jalgpalliväljak. Väljaku mõõtmed: pikkus 70 meetrit ja laius 36 meetrit. Väljaku pind olgu tasane, madala rohuga. Väljaku piirid tähistatakse laagris liivaga, aga mingil tingimusel roigaste või kividega. Kõik kõrvalised esemed kõrval-

datakse pikkadest (nn. kül-) joontest vähemalt 4 meetri kauguselt ja lühikestest (nn. ots-) joontest vähemalt 2 meetri kauguselt. Iga nurga tippu pistetakse lipp, mille varras olgu vähemalt 1,5 meetrit kõrge ja tõmbi otsaga. Iga nurga tipust tõmmatakse ühemeetrilise raadiusega kaar lõikumiseni väljaku kül- ja otsjoontega. Niiviisi moodustatud nurga-alalt sooritatakse „nurgalöök“.

Küljjoonte keskpunktid ühendatakse joonega, mida nimetatakse keskjooneks. Keskjoone keskpunkti ümber tõmmatakse viiemeetrilise raadiusega ringjoon.

Otsjoontele võrdses kauguses nurkadest paigutatakse väravad. Väravalattide vahe peab olema 6 meetrit, kaugus maapinnast ülemise ristlatini 2 meetrit. Väravat läbivat otsjoone osa nimetatakse väravajooneks. Soovitav on, et laagris oleks väravavõrk, mis kinnitatakse maapinna külge vähemalt 1,5 meetrit esijoonest tagapool.

Väljakul tähistatakse ära väravaruum ja trahviala.

Esimene moodustatakse kahe omavahel ühendatud joone abil, mis tõmmatakse väravalattidest 5 meetri kauguselt 5 meetrit väljaku keskkoha poole.

Teine moodustatakse samuti kahe omavahel ühendatud joone abil, mis tõmmatakse väravalattidest 12 meetri kauguselt 12 meetrit väljaku keskkoha poole.

Võrkpalliväljak. Võrkpalli jaoks seadistatakse ristkülikukujuline 12 meetri pikkune ja 6 meetri laiune väljak; lühikesi külgi nimetatakse otsjoonteks, pikki külgi küljjoonteks. Otsjoone keskpunktist, väljakust väljapoole tõmmatakse 10 sentimeetri pikkune ja 3—5 sentimeetri laiune joon. Sellest kuni väljaku parempoolse nurgani on palli servimiskoht. Väljaku keskele tõmmatakse sirgjoon, mis jagab selle kaheks võrdseks pooleks (6×6 meetrit). (Vt. joonis lk. 20.)

Risti üle väljaku, keskjoone kohal tõmmatakse üle väljaku nõõrvõrk laiusega 90 sentimeetrit ja pikkusega vähemalt 7 meetrit. Võrk kinnitatakse kahe posti külge (nende kõrguseks olgu 2,5 meetrit), mis asuvad küljjoontest 50 sentimeetri kaugusel. Võrgu ülemine äär asub maapinnast 13—14-aastaste laste jaoks 2,15 meetri kõrgusel.

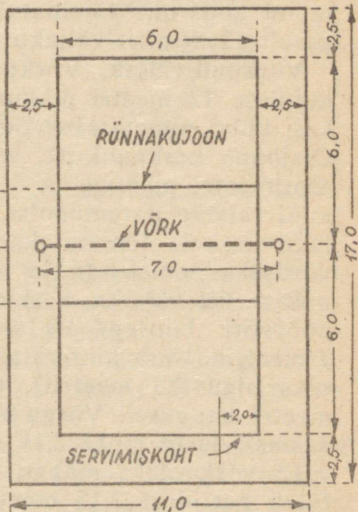
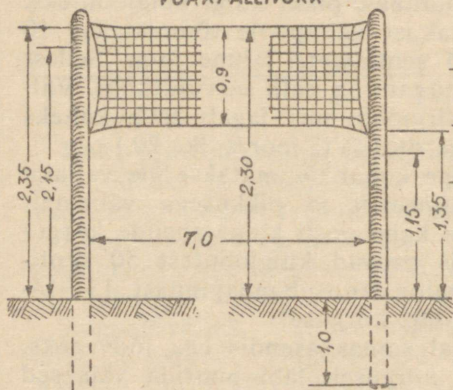
Et võrk oleks mängu ajal samas asendis ega lödveneks, tuleb postidest 2,15 meetri kõrguselt läbi puurida väikesed augud, kust tõmmatakse läbi võrgu ülemised nõõrid võrgu

Võrkpalliväljak

Võrkpalliväljak

6,0

2,5



pingutamiseks. Samasugused augud puuritakse ka 1 meeter allpool. Nööri kinnitamiseks lüüa postide külge klambrid või konksud. Kõige parem on seadistada võrkpalliväljakud igas vanuses lastele eraldi.

Võimlemistelling. Võimlemisriistade paigutamiseks tuleb püstitada kaks suurt posti tugevasti nende külge kinnitatud rõhtpalgiga. Ehituse suurema vastupidavuse saavutamiseks kindlustatakse postid madalate puust tugede abil. Võimlemistellingu kõrguseks on 6 meetrit. Rõhtpalgi pikkus oleneb võimlemisriistade arvust. Püstitatavad riistad kinnitatakse kindlalt rõhtpalki kruvitud konksude külge. Vahemaa riistade vahel olgu vähemasti 90 sentimeetrit.

Võimlemise jaoks on järgmised riistad:

1. Rõngad.
2. Kõis.
3. Liikumatu ritv.
4. Liikuv ritv (läbimõõt 3,5 sentimeetrit).
5. Trapets.
6. Kaldredel.
7. Kang.
8. Rootsi redel.

Vahel kasutatakse ka nõorredelit.

Rõngad, trapets ja kang tuleb asetada säärasele kõrgusele, et keskmist kasvu pioneer saaks nad kätte väikese hüppega.

Võimlemistellingust eraldi ja selle lähedale paigutatagu rõht- ja kaldpalgid tasakaaluharjutusteks. Rõhtpalgi mõõtmed: kõrgus mitte üle 1 meetri, pikkus 6 meetrit, läbimõõt 10—15 sentimeetrit. Kaldpalgil tehakse üks tugipakk madalam selle arvestusega, et kaldenurk ei oleks üle 15—20 kraadi.

Nooremate laste jaoks on soovitav ehitada ronimissein. Seinamõõtmed võivad olla mitmesugused, olenevalt laste vanusest.

MÄNGUDE JA ATRAKTSIOONIDE VÄLJAK

Mängude ja atraktsioonide väljakule võib ehitada ringhüppekiige ja „ameerika mäe“, teha kiikupaletti, mitmesuguseid kiike jne. Kui säärane töö ei ole pioneeridele jõukohane, võib teha lihtsamaid omatehtud atraktsioone.

Siin mõned säärased atraktsioonid.

„Loomajaht“. Papist kokkukleebitud või lappidest kokkuõmmeldud mitmesuguste loomade kujud kinnitatakse puust klotsidele. „Loomad“ asetatakse üksteise lähedale ühte ritta. Ülesanne: veerema pandud puust kuuliga maha lüüa see kuju, mis on nimetatud, kuna teised kujud peavad jääma puutumata.

„Haigutaja“. Vineerplaadile joonistatakse „haigutaja“ kujutus; joonise järgi saetakse see välja ja värvitakse eredate värvidega. Märklauaks on „haigutaja“ suu, läbimõõduga 6—8 sentimeetrit. Märkiviskamine toimub väikese palliga.

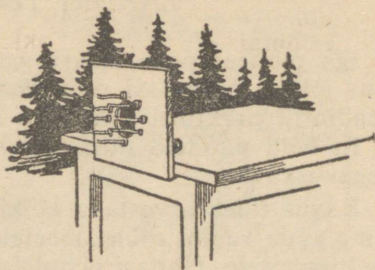
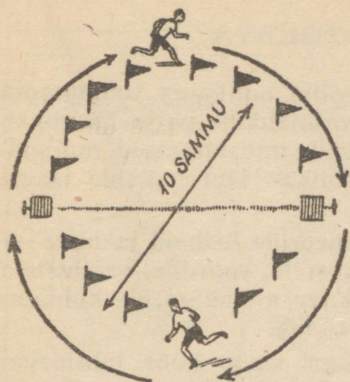
„Klaun“. „Klauni“ kuju valmistatakse lappidest ja nuustikust. Märklauaks on „klauni“ ülespoole kõver nina. Nina tehakse traadist ja tõmmatakse riidega üle. Lapsed leiutavad ise, kuidas „klauni“ ilustada, et ta naljakam välja näeks. Ülesanne: heita „klauni“ ninale traatrõngas.

„Mäeronija teerada“. Selleks meelelahutuseks on kerge kohastada kaksikredelit. Ülesanne: sooritada „teekond“ üles ja alla, käes hoides vineerplaati, millel vabalt asetseb pall.

„Katsu aga kätte saada!“ Võetakse ruudukujuline vineeritükk külgede pikkusega 35 sentimeetrit ja tehakse selle keskele 12-sentimeetrilise läbimõõduga ava. Vineeri ühele küljele ava ümber lüüakse kaheksa väikest laudruutu ühekaugusele üksteisest. Seejärel puuritakse läbi vineeri ja laudruutude kaheksa väikest auku. Neisse aukudesse lüüakse tihedalt pulgad, mis on valmistatud noortest kooritud paju- või sarapuu võsudest. Pulgad peavad olema väga painduvad: nende pikkus on umbes 15 sentimeetrit ja nad on umbes pliatsi jämedused.

Vineerplaadi ühelt küljelt löödagu pulgad sisse ühel tasemel laudruutudega; teiselt küljelt peavad pulgad välja ulatuma ning ümbritsema vineerisse saetud ava. Stabiilsuse saavutamiseks kinnitatakse vineerplaat kahe lauatuuki külge. Mänguasi on valmis; jääb vaid üle kinnitada see lauaserva külge ja hankida 1,5 meetri pikkune nõor.

Mängust võtab osa korraga kolm last. Kaks neist teevad nõõrile silmuse ühekordse sõlme näol, heidavad selle pulkadele ja asudes teineteise vastu hoiavad nõõriotsi peos. Kolmas



Atraksioonid. Vasakul — „Kes on kiirem?“, paremal — „Katsu aga kätte saada!“

asetab lauale mänguasja taha kivikese või muu väikese eseme ja püüab seejärel seda haarata, sirutades käe läbi ava. Vaevalt jõuab käsi esemeni, kui kaks last, kes hoiavad nööri, tõmbavad silmuse ruttu kinni. On tarvis suurt osavust, et võtta ese laualt ja seejuures mitte sattuda püünisesse.

„Kes on kiirem?“ Väljakul tähistatakse lippude või oks-tega kümne sammu läbimõõduga ring. Diametraalselt teineteise vastu asetatakse kaks pinki, kinnitades nad liikumatult maa sisse taotud vaiade abil. Läbi ringi asetatakse maha köis. Lastes selle otsad pinkide alt välja ulatuda, seotakse otste külge pulgad.

Korraga mängib kaks mängijat: nad istuvad pinkidele ringi vastaspunktides. Märguandel jooksevad mõlemad mängijad kellaosuti liikumise suunas väljaspool ringi, piki selle äärt, mis on maapinnal tähistatud lippudega. Kumbki püüab võimalikult kiiresti joosta oma pingini, sellele istuda, haarata pulk ja tõmmata köis enda poole, et vastasmängija ei saaks teha sama. Kui mõlemad mängijad haaravad köie üheaegselt, loetakse mäng lõppenuks viigiga. Sel juhul määratakse mängu tulemus teiskordse jooksuga.

LAAGRI TEGEVUSKAVA

Iga pioneer peab laagris hästi välja puhkama, ammutama uut jõudu ja ühtlasi omandama võimalikult palju kasulikke teadmisi, praktilisi oskusi ja helgeid, unustamatuid muljeid.

Et neid nõudeid täita, tuleb hoolikalt läbi mõtelda laagri tegevuskava.

Kavas tuleb arvestada kõiki pioneeride tarbeid ja huve — ning anda ruumi tööle, meelelahutustele, spordile, vestlustele ja lugemisele. Ühtlasi ei tule aga kava ülemäära üle kuhjata, et lapsi kuu lõpuks mitte liialt väsitada.

Laagri tegevuskava koostab laagri staap koos juhtidega. Kava koostatakse kogu laagrikoonduse kestuse ajaks. Teisiti ei saa see ollagi: selles kavas peavad olema ära märgitud kõigi laagriürituste tähtpäevad, alates maa-ala korrastamisest ja lõpetades lahkumislõkkega.

Üldine tegevuskava annab seega tähised, mille järgi iga rühm koostab üksikasjalisemad nädalakavad.

Sääraseiks tähiseiks on: laagri avamine, maleva sõjamäng, suur laagrilõke (võib korraldada ka kaks säärašt lõket), laagri spordipidu, rännakud, kunstilise isetegevuse õhtud.

Laagri kavas tuleb ära märkida, missugused tööd on tarvis teha laagri korrastamise alal: spordiväljakute rajamine, lillepeenarde ja keeduvilja-aia rajamine, jalgteede puhastamine. Tuleb kindlaks määrata töötundide arv, mille laager saab pühendada tööks lähimas majapidamises; määrata ülesanded ka metsikult kasvavate taimede ja marjade kogumiseks iga rühma kohta.

Tutvunud selle kavaga, saab iga rühm arvestada, milliste ürituste kallale tuleb tal asuda esimeses järjekorras, et neile hoolikalt ette valmistuda, s. o. — välja töötada oma rühma tegevuskava.

Rühma tegevuskava. Pioneerirühmale pole tarvis välja töötada kava kogu laagrikoonduse kestuseks. Täiesti küllaldane on kõigi rühmaürituste nädalakava, kuid see kava olgu üksikasjaline.

Kutsu kokku rühma staap ja arutle lastega, mida tuleks teha eeloleva nädala kestel. Laagri üldisest tegevuskavast leiad selle kohta kõik tarvilikud juhised.

Valmistu rännakuks!

KATELOK

KORK

KOMPASS

SELJAKOTT

VÄLITASKU

KÜLGE ÖMMELDA RIHM
PANNALDAMISEKS

KÜLGE ÖMMELDA
ÖLARIHM

KÜLGE ÖMMELDA
PANNAL

TAGAKÜLG

ESIKÜLG

RÖNGAS

RIHMA VILT
(KALEV,
PEHME VOODER)

RIHM

RIHM

NAHKKINNISTI

Turistlike rännakute ajal laagri ümbrusesse kogevad pioneerid palju huvitavat, korjavad kollektsioone ja omandavad luuraja-jäljetundja vilumu. Varakult valmistada vajalik varustus rännakuks: seljakott, välitasku, kompass, katelok. Varustust rännakute jaoks võivad lapsed ka ise valmistada, aluseks võttes joonised sel leheküljel.

Näiteks: esimestel päevadel pärast kohalejõudmist valmistub rühm laagri avamiseks. Laagri ilme peab olema pidulik ja kaunis. Sinu rühmale on laagri tegevuskavas antud ülesanne: puhastada ja katta liivaga kesktee, kohendada lillepeenar suvila ees ning valmistada kakskümmend paberist lippu laagri kaunistamiseks. Laagri pidulikule avamisele järgnevad laste esinemised spordi ja võimlemise alal. Sinu rühm ei jää kõrvale ning sellelegi tuleb ette valmistuda. Seejärel toimub vabas õhus isetegevuskontsert. Ka sinu rühmal tuleb sellest osa võtta.

Rühma staap jagagu salkadele ülesanded ja määraku tähtsajad.

Mõne päeva pärast on maleva lõkkeõhtu. Mida annab rühm selle lõkke eeskavasse? Rühma tegevuskava peab sellele küsimusele andma selge vastuse. Panus ei tarvitse olla suur: esinetagu näiteks uue laulu eeslaulmisega, mille refrääni laulavad kaasa kõik lõkkeõhtust osavõtjad, kuid sellekski tuleb ette valmistuda — valida laul ja see ära õppida.

Sinu rühm võtab osa sõjamängust. Maleva tegevuskavast tead juba, milline tuleb mäng, ja tead, missugune koht selles on määratud sinu rühmale. Sõjamängus nõutakse lastelt oskust maskeeruda, varjatult liikuda, plastuni¹ moodi roomata, luurel käia ja ettekannet koostada. Lapsi tuleb õpetada kasutama pioneeride teetähiseid, kompassi, hüpetega üle lagendiku jooksma, maasse kaevuma ja lippudega signaalseerima.

Aga rännak? Ja laagri spordipidu? Ehkki need toimuvad hiljem, ometi tuleb neiks vähehaaval ette valmistuda.

Vähemasti kord nädalas korralda rühma koondus. Tõmba võimalikult palju lapsi kaasa koonduse ettevalmistamisele. Iga uus koondus püüa teha huvitavam, sisukam ja eeldest erinev.

Ning lõpuks jäävad rühmale säärased igapäevased üritused, nagu ravimtaimede kogumine, töö põllul, laagri valvekorrad, ekskursioonid, matkad, tegevus ringides. Tegevuskavas olgu täpselt ära näidatud, millise ülesande mis tähtajaks peab täitma iga salk. Näiteks: 10. juunil teostada 2. ja 3. salga sõjamäng (mängu nimetus). Vastutavad 2. ja 3. salga juhid;

¹ Plastunid olid kasakad-jalaväelased Kubani luureväeosas. (Tõlk.)

15. juuniks 1. rühmal õppida plastuni moodi roomama. Vastutab pioneer-instruktor Ain Roht jne.

Pioneerisalk laagris. Laager on suurepäraseks kooliks pioneeride aktiivile, arendades lastes organisaatorite, juhtide ja instruktorite vilumusi.

Laagris õpib pioneer ise ennast teenima. Paljud lapsed puutuvad esmakordselt kokku elava loodusega, võtavad vaimustusega osa noorte loodusuurijate tööst, koguvad putukate, taimede ja mineraalide kollektsioone. Kümned tuhanded lapsed õpivad laagris ujuma, aerutama, mängima mitmesuguseid spordimänge, sooritama hommikust võimlemist. Lapsed omandavad kõik need teadmised ja vilumused väikese liitunud pioneerikollektiivi — salga — töös.

Salk on pioneerorganisatsiooni põhialus. Salgas õpivad lapsed ühiselt, kollektiivina elama ja töötama. Salkade töö tuleb korraldada nii, et see lapsi huvitaks, et salk elaks hoogsat isetegevuslikku elu. Tugevda salka igati. Ülesannete jaotamisel anna tingimata ülesanne salgale tervikuna. Ära unusta iga päev esile tõstmast parimate salkade tööd, sea nad eeskujuks mahajääjaile. Õpeta lapsi igasse üritusse tooma võistlusindu. Joondumine parima järele, esikoha taotlemine võistluses seltsimeestega teeb iga töö viljakaks ja huvitavaks. Kui iga pioneer püüab saada parimaks oma salgas, saab kogu salk rühma parimaks.

Väga kasulik on pidada salga päevikut. Päevikusse, mida peetakse järjekorras kõigi salgaliikmete poolt, kantakse kõik päevasündmused, kõik hea, samuti ka kõik vead ja eksisammud. Huvitav on lugeda säärast päevikut salga koondusel nädala lõpul ja laagrist lahkumise eel. Päevikust võib ammutada materjali seinalehe jaoks.

Laagrimaleva struktuurist. Laagri pioneerimalev ühendab kõik laagris olevad pioneerirühmad.

Maleva eesotsas on 8—10-liikmeline staap ja staabiülem. Staabi liikmed ja staabiülema määrab vanem pioneerijuht pioneerilaagri juhi nõusolekul.

Pioneerirühm koosneb 2—4 salgast. Rühma eesotsas on 2—4-liikmeline rühma staap ja staabiülem.

Salk koosneb 8—10 pioneerist. Salga eesotsas on salgajuht.

Rühma salgajuhid, staabiliikmed ja staabiülem määrab rühmajuht laagri vanema pioneerijuhi nõusolekul.

Igale salgale, rühmale ja malevale antakse oma number.

Salga ja rühma numbri määrab laagrimaleva staap, maleva numbri aga kommunistlike noorte rajooni- või linnakomitee.

Maleva ja rühma staabi liikmed ja ülemad ning salgajuhid kannavad pioneeriorganisatsiooni aktiivi eraldusmärke (puna-värvilisi triipe).

LAAGRI PÄEV

Laagrikorra põhinõudeks on — kõigele oma aeg: tööle, unele, meelelahutustele.

Laagris pannakse nähtavasse kohta üles päevakord. Selles on minutilise täpsusega välja arvestatud, kunas mida teha. Sinu kohustuseks on jälgida, et see leiaks täpset täitmist.

NÄITLIK LAAGRI PÄEVAKAVA:

Tõusmine	7.00
Hommikune võimlemine	7.05—7.20
Voodite korrastamine. Pesemine	7.20—7.50
Hommikune loendus. Lipuheiskamine	7.50—8.00
Hommikueine	8.00—8.30
Rühmade ühiskondlikult kasulik töö (ravimtaimede ning metsikult kasvavate viljade ja marjade kogumine, töö abi- majandis, põllul ja heinamaal, töö laagri keeduvilja- ja lilleaedades; laagri korrastamine ja kaunistamine) . . .	8.30—11.30
Päikese ja õhuvannid. Suplemine	11.30—12.30
Enese eest hoolitsemine	12.30—13.00
Lõuna	13.00—14.00
Puhkus	14.00—15.30
Tee	15.30—16.00
Sõjaline ja kehakasvatus ning klubide ja ringide töö. Rühmade ja salkade koondused. Ekskursioonid ja jalutuskäigud .	16.00—18.30
Vaba aeg	18.30—19.00
Õhtusöök	19.00—19.30
Massitegevus: lõke, kinoetendus, isetegevusõhtu	19.30—21.00
Õhtune loendus. Lipu allalaskmine	21.00—21.15
Magamaheitmine	21.30

TÕUSMINE

Täpselt kell seitse hommikul katkestavad pasunahelid laagri unerahu. Laagri päevakord nõuab, et juba kell 7.05 pioneerid rivistuksid hommikuseks võimlemiseks.

Piisab viiest minutist, et tõusta, tõmmata jalga spordipükseid ja voodit korrastamata joosta väljakule, kus toimub hommikune võimlemine.

Pioneerid võtku eeskuju sõdureist. Punaarmee laagreis on üks minut pärast äratussignaali telgid inimestest tühjad: kõik on hommikusel võimlemisel.

Hommikuseks võimlemiseks pole tarvis rivistuda pikkuse järgi. Kehtesta säärane kord: kes esimesena välja jookseb, asub paremale tiivale. Hilinejad rivista vasakule tiivale. Siis on sul kerge kindlaks teha, kes on täpne ja korralik, kes aga laisavõitu.

HOMMIKUNE VÕIMLEMINE

Hommikust võimlemist korraldatakse iga päev enne hommikust pesemist.

Hommikuseks võimlemiseks määratakse eri koht (kõige paremaks kohaks on muruplats) 30—40 meetri kaugusel magamisruumidest. Vihmase ilmaga korraldatakse harjutused rõdudel, klubi ruumides või magamisruumides avatud akende ees. Soovitav on hommikust võimlemist teostada muusika saatel (bajaan). Võimlemine kestab 10 kuni 15 minutit.

Poisid võimlevad spordipükstes, tütarlapsed spordipükstes ja spordisärkides või suvepluusides.

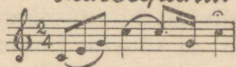
10 päeva järel asendatakse esimene vabaharjutuste kompleks raskemaga.

Alguses juhi laste hommikust võimlemist ise.

Seejärel vali endale abilised laste hulgast, kes täidavad harjutusi õigesti ja täpselt. Tee neile ülesandeks juhata da hommikust võimlemist, ise aga jälgi nende tööd ja paranda vigu, aga nii, et sa ei kõiguta nende autoriteeti. Nii kasvatad aja jooksul väga häid pioneer-instruktooreid.

Pasuna- signaalid

Tähelepanu!



Käsitäitmisele!



Äratus

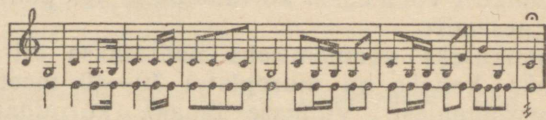


Lipu heiskamine

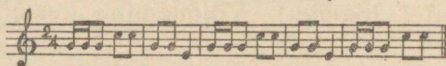
TRUBA
ES



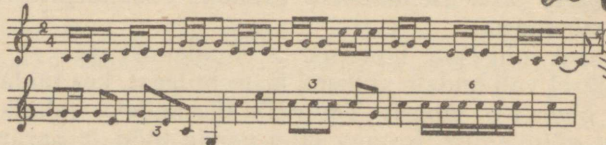
TRUMM



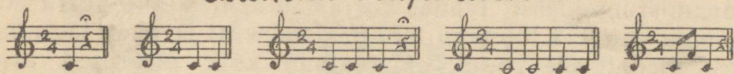
Lõunale!



Kokkukutse



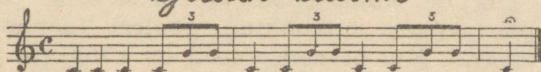
Salkade väljakutse



Alarm



Gaasi - alarm



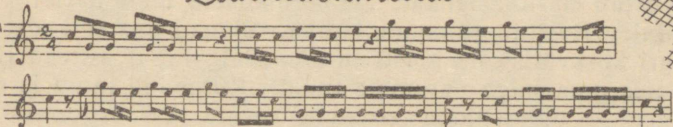
Vastuvõtt

MITTE KIIRUSTADES

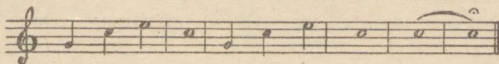
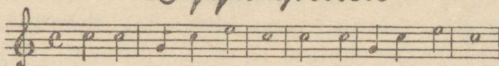


Lännakumarss

TRUBA
8



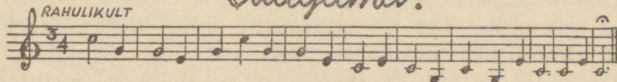
Lõppsignaal



Magama!

TRUBA
ES

RAHULIKULT



VOODITE KORRASTAMINE. PESEMINE

Pärast hommikust võimlemist tulevad pioneerid tagasi magamisruumidesse. Igaüks korrastab kehtestatud korra järgi ise oma voodi. Klopitagu läbi magamiskott ja padi, laotatagu tekk siledalt üle voodi, paigutatagu kõik ülearused asjad kappi.

Pioneerid lähevad end pesema samas riietuses, milles nad olid hommikusel võimlemisel. Valva, et igaüks peseks seebiga käed, näo ja kaela, puhastaks hambad ja hõõruks ülakeha märja rätikuga.

Laagris, kus on küllaldaselt pesemisnõusid, piisab pioneeridele päevakorras ettenähtud poolest tunnist pesemiseks täiel määral. Kui pesemisnõusid on vähe või pole neid üldse ja lapsed käivad end pesemas jõe ääres, organiseeri asi nii, et lapsed ei kaotaks palju aega. Kahekesi, valades teineteisele vett kruusist, jõutakse end hästi pesta viie minutiga.

HOMMIKUNE LOENDUS. LIPUHEISKAMINE

Kostab pasunasignaali: „Hommikusele loendusele!“

Malev rivistub rühmade kaupa, rühmad aga salkade kaupa laagri keskväljakule masti juurde. Salgajuhid asuvad rivi esijoonele oma salga paremale tiivale. Rühmade juhid ja staabiülemad — oma rühma paremale tiivale, rivi esijoonest kaks sammu ettepoole. Masti juures on lipu juurde määratud pioneer, pasunapuhuja ning trummilööja.

Hommikusele (samuti ka õhtusele) loendusele peavad pioneerid rivistuma kolme minuti jooksul pärast signaali — kaelasidemega, korralikult riides, kammitult. Nõua, et sinu rühma staabiülem ja salgajuhid selle järele valvaksid.

Rühmade staabiülemad võtavad salgajuhtide ettekanded vastu ilma üldkäskluseta, kohe pärast rühma rivistumist joonele. Ettekandes teatab salgajuht, mitu pioneeri on ravis ja teatab ülejäänute pudumise põhjused.

Niipea kui rühmades on salgajuhid oma ettekanded lõpetanud, annab laagri vanem korrapidaja käskluse:

Pioneeride signaalid



LAAGRIS ON SANITAARPÄEV



ALARM-
KÕIK LAAGRISSE!



LÖPPSIGNAAL



LÕUNA
(HOMMAIKSEINE, OHTUSÜÜK)



PUHKETUND



LÄKSID AASALE



SPORTLASTE KOONDUS



LASKURRING



NOORTE TEHNIKUTE
KOONDUS



NOORTE ASTRONOOMIDE KOONDUS



NOORTE MOOSE-
KANTIDE KOONDUS



NOORTE LOODUSUURIJATE KOONDUS



NOORTE AJALOO-
LASTE KOONDUS



KUTSUN VÄLJA I RÜHMA



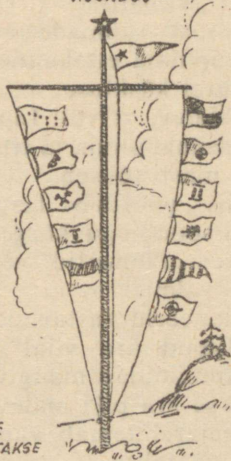
KUTSUN VÄLJA II RÜHMA



A - AASAD, MILLEGA LIPP
NÕÕRI KÜLGE KINNITATAKSE



PULGAKE, MILLE
KÜLGE KINNITATAKSE
LIPU AASAD



Käskluse edasiandmiseks pioneeridele, kes viibivad laagri maa-alal või selle läheduses, võib maleva staap heisaja masti erilisi signaallippe. Mõned neist on kujutatud siin joonisel. Võid välja mõelda ka teisi signaale, kuid pioneeride tuleb siis nendega tutvustada, et nad teaksid, mida iga lipp tähendab. Pidulikel päevadel heisatakse masti külgsaagidele korraka kõik lipud. Sel juhul ei ole neil signaali tähendust ja nad heisatakse lihtsalt ilu mõttes.

„Malev! Lipu väljatoomiseks — valvel! Joondumine lippudele!“

Trummilööja lööb marsitakti. Lipukandjad toovad lahtirulitud lipud laagri staabist välja, kannavad need maleva rivi eest läbi paremast tiivast alates ja asuvad lippudega väljaku keskele masti juurde.

„Vabalt!“ annab vanem korrapidaja käskluse. „Esitada ettekanded!“

Kui ettekande esitamise järjekord jõuab temani, annab rühma staabiülem oma rühmale käskluse: „Valvel!“ Astudes vanema korrapidaja juurde, peatub ta temast kolme sammu kaugusel, tervitab ning kannab seejärel ette, kui palju rühma pioneere on ravis ja mis põhjustel teised puuduvad. Kui ettekanne on esitatud, tuleb uuesti tervitada ja pärast vanema korrapidaja vastutervitust teha nõtkes pööre oma rühma suunas. Rühma juurde tagasi jõudnud, annab staabiülem käskluse: „Vabalt!“

Pärast rühmade ettekannete vastuvõtmist esitab vanem korrapidaja ettekande kogu maleva kohta laagrijuhile, andes seejärel käskluse:

„Malev, valvel! Lipp heisata!“

Pasunapuhuja ja trummilööja mängivad tervitusmarssi kuni lipp masti tõuseb.

Siis pöördub laagrijuht või keegi teine Kommunistliku Noorsooühingu kõrgema organisatsiooni esindaja pioneeride poole: „Pioneerid, võitluseks Lenini-Stalini põhimõtete eest, olge valmis!“

Pioneerid vastavad: „Alati valmis!“

„Lipud ära viia!“ annab käskluse vanem korrapidaja. Trummilööjad mängivad marssi. Rühmade ja salkade lipud viiakse ära piki maleva rivi.

Seejärel teatab vanem korrapidaja, mis laagris sel päeval ette võetakse.

Suurlaagreis, kus on palju rühmi, võivad rühmad hommikul loendusel ettekanded esitamata jätta, et lipuheiskamise tseremooniat mitte pikale venitada. Vanem korrapidaja teeb ise rühmade juures ringkäigu ning võtab vastu andmed rühmade staabiülemalt.

TÖÖTUNNID

Laagri päevakorras on määratud eri aeg ühiskondlikult kasulikeks töödeks — kella 8.30 kuni 11.30. Need kolm tundi tuleb täiel määral otstarbekohaselt ära kasutada.

Esimestel päevadel töötatakse laagri korrastamise alal. Nüüd aga on need tööd lõpule viidud. Avamispäeval näitasid lapsed külalistele uhkusega õitsvaid lillepeenraid, liivatatud sirgeid jalgteid, kergeid pinke ja laudu, loosungeid ja lillekimpe tubades ning sööklas. Kõigile, kes hästi töö tegid, avaldas maleva staap käskkirjas tänu. Lapsed on rahul, neil on isegi kahju, et töö on juba lõppenud. Seda laste tööindu ei tohi juht vaibuda lasta. Aegsasti võib ta välja selgitada, millist tööabi vajab lähim majand või rindemeeste perekonnad, mis-sugused kohad ümbruskonnas on kuulsad seente, marjade ja ravimtaimede külluse poolest. Tööd on väga palju ja iga pioneer võib endale sobiva tegevuse valida. Ühed tahavad sõita heinateole kaarutama ja loogu võtma, teised — minna rindemehe pere aiamaal rohtu kitkuma, kolmandad — korrastada maaraamatukogu, neljandad on huvitatud marjade ja ravimtaimede korjamisest.

Kõigile neile üritustele peab leidma ruumi laagri töökavas. Ent tööleasumise eel peab juht kõik kaalutlema ja läbi mõtlema, kõik ette valmistama, et lapse vaev kannaks vilja.

Oletame, et tänasel hommikul siirdub kaks salka sinu rühmast seeni ja marju või ravimtaimi korjama. Lastel pole see lihtsalt jalutuskäik nurmele või metsa: nad täidavad tähtsart riiklikku ülesannet.

Eelkõige pead sa näitama lastele nende marjade ja taimede näidised, mida nad hakkavad korjama. Selleks peab sul aga olema kogutud säärase näidiste kogu. Selle ülesande võid sa varakult usaldada noortele loodussõpradele ja neile lastele, kel on metsikult kasvavate viljade või taimede kogumises juba kogemusi. Need näidiste kollektsioonid täienevad päevast päeva.

Iga käiku murule või metsa metsikult kasvavate viljade ja taimede järele tuleb kas või lühidaltki kirjeldada kogujate erilises tööpäevikus.

Päeviku märkmete järgi võib koostada laagriümbruse kaardi, kus eri märkidega tähistatakse rikkalikumad seente,

marjade ja ravimtaimede leiukohad. Päevik ja kaart, samuti nagu näidiste kollektsioonidki, aitavad kaasa selle tähtsa ning huvitava töö edukusele.

Metsikult kasvavaid taimi ja marju tuleb korjata iga päev, siirdudes järjekorras kõigisse laagriümbruse piirkondadesse. Ainult sel tingimusel annab kogujate-lastete töö märgatavaid tulemusi.

40—50 kogujat moodustavad täiesti piisava rühma päevaülesande täitmiseks. Võib kehtestada säärase korra, et rühmad käivad järjekorras metsikult kasvavaid marju ja taimi kogumas. Võib moodustada kogujate rühma eri rühmade salkadest. Ent salga killustamine pole otstarbekohane.

Rohtude, taimede ja marjade kogumine on väid pool tööd. Kogutu tuleb säilitada, kuivatada ning ära anda kõrgeväärtusliku saadusena.

Laagris leidub lastele veel palju muidki üritusi, mida ei tohi hooletusse jätta. Jõudude jaotamine toimugu nii, et kõigeks jätkuks käsi ja aega.

Enne põllule tööleasumist tuleb kontrollida, kas inventar (rehad, hargid, kõblased, labidad) on korras ja kas seda on küllaldaselt hulgal; teha lastele ülesandeks põllule ehitada okstest onn, varikatus või püstitada telk. Pioneerid leiavad seal varju vihma puhul, see on neile kuuma ilmaga puhkekohaks. Onni saab kergesti ehitada puuokstest või heintest. Tuleb hoolitseda selle eest, et põllul oleks puhast joogivett, mõned kruusid ja väike apteek. Alati olgu käepärast jood, sidematerjali, nuuskpiiritus ja tükk vatti. Määra valvekorra sanitar.

Üldkasuliku töö tundidel võivad pioneerid koos talulas-tega abistada lähimas külas elavaid rindemeeste perekondi. Selles lepi tingimata kokku laagrijuhiga.

Lapsed võivad rindemeeste perekondade jaoks raiuda ja lõhkuda puid, koristada õuesid, parandada tarasid, väravaid ja katuseid, teostada majas jooksvat remonti, valmistada puutükkidest, kuusekäbidest ja tikutoosidest lihtsaid mänguasju jne.

Kui on võimalik, tuleb laagri juurde rajada väike juurvilja-aed ja samuti marjaaed.

Ühes oma sõnavõtus ütles N. S. Hruštšev: „... Tihti korraldasime kosutava suvise töö nii, et lapsed ei ühendanud

puhkust ühiskondlikult kasuliku tööga. Laagrite tähtsust varem nii mõisteti — sõideti välja ning puhati.

Mulle näib, et laste suvevaheaeg tuleb organiseerida teisiti... Suvel peavad nad hästi puhkama, kusjuures see puhkus tuleb ühendada tööga... Külvaku nad ka arbuusi- ja meloniseemneid, istutagu maasikaid, töötagu aiamaal ja maitsku ise oma töö vilja.“

Tegelgu lapsed mistahes tööga — töötagu nad põllul, tehku nad peenraid oma laagri lilleaias, valmistagu nad plakateid laagriklubi kaunistamiseks — neil peab olema täpne, selge ülesanne, neil peavad olema tööks tarvisminevad materjalid ja tööriistad. Selle eest peab hoolitsema pioneeri-juht. Ja siis on tal õigus lastelt nõuda, et nad teeksid töö korralikult ja tähtjaks.

RÄNNAK RAVIMTAIMEDE KOGUMISEKS

Isamaasõja päevil organiseerisid laagrisse sõitnud pioneerid ja õppurid kõikjal metsikult kasvavate ravimtaimede kogumist. See on kasulik ja huvitav tegevus. Eelpool ütle-sime juba, et rännakud ravimtaimede kogumiseks peavad nüüdki kuuluma maleva töökavasse. See tegevus pole keeruline, kuid nõuab kindlat korda ja teadmisi.

Ravimtaimi on meie maal väga palju — mitusada liiki. Paljudes piirkondades kogutakse riiklikuks otstarbeks mitmesuguseid taimi. Seepärast astu aegsasti ühendusse kohalike organisatsioonidega — komisjoniga kommunistlike noorte rajoonikomitee juures metsikult kasvavate marjade ja taimede kogumise juhtimise alal, apteekide ja teiste varujatega (küla ja valla tarbijateühing) ning muretse selgust, milliseid ravimtaimi tuleb korjata esimeses järjekorras.

Päri kodu-uuriailt, botaanikuilt ja varujailt korjamiskohtade üle järele ning uuri aegsasti ja hoolikalt neid kohti.

Rännaku eel tuleb tutvuda ka sellega, milliseid taimeosi tuleb korjata ning kus, kunas ja kuidas neid kuivatada. Võimaluse korral hangi varujailt mustereksemlare ning kanna märkmikku nõuded, mis esitatakse tingimuskohase valmis-kauba suhtes. Täida rangelt neid nõudeid.

Rännakule ravimtaimede kogumiseks minnakse kuiva, päikesepaistelise ilmaga.

Olenevalt sellest, milliseid ravimtaimi lapsed hakkavad koguma, tuleb peale tavalise botaanikavarustuse kaasa võtta aednikukäärid, tavalisi nuge, sirpe ja väikesi labidaid. Peale selle on tarvis veel korve, niinest korvikesi või kasetohust paunu, kuhu paigutatakse taimed nii, et nad ei saaks vigastada.

Rännakule võivad minna kõik pioneerid, ka noorimad kaasa arvatud. Rännaku marssruut tuleb aegsasti välja töötada.

Iga rännak olgu määratud kindla taimeliigi kogumiseks (näiteks rännak piibelehe järele, retk palderjani või karu-kollatolmu järele jne.).

Kogumise üldreeglid. Taimi tuleb koguda ainult sel ajajärgul, kui nad sisaldavad kõige suuremal hulgal ravimolluseid.

Mürgiste taimede kogumisele tuleb asuda vastutava brigadiiri järelevalvel. Ole seejuures ettevaatlik. Mürgiste taimede kogumise ajal ei tohi süüa ega kätega silmi puudutada. Pärast taimede kogumist ja kuivatamist tuleb väga hoolikalt käsi pesta.

Taimede maapealseid osi kogutakse kuiva ilmaga, kui need on kuivanud kastest ja vihmast.

Pungi kogutakse kevadel puhkemise eel, kui need paisuvad.

Koort puude ja võsa noortelt tüvedelt ning okstelt võetakse kevadel, mahla ajal.

Koort viljadelt võetakse nende täisküpsuse ajajärgul.

Õisi nopitakse kuiva ilmaga õitseaja algul, kui õis on täielikult puhkenud.

Mõningaid õisi nopitakse tervelt, teistelt korjatakse aga ainult õielehed.

Lehti tuleb koguda kuiva ilmaga taimede õitsemise ajal või kui nad on täielikult arenenud; nad peavad olema terved ja rikkumata.

Rohutaimi kogutakse taimede õitseajal, aegsasti enne vilja arenemise algust, võimalikult lühikeste vartega või hoopis ilma varteta.

Juuri, mugulaid ja juurikaid kaevatakse välja kas kevadel enne taime kasvamise algust või sügisel. Need tuleb hooli-

kalt mullast puhtaks raputada, külma veega kiirelt pesta, vabastada surnud ja puitunud osadest, ning mõned (näiteks altei) puhastada väliskoores.

Marju ja vilju tuleb korjata täiesti küpselt kuiva ilmaga, kuumal ajal aga varahommikul või õhtul.

Putukaist rikutud või koltunud taimi ei koguta.

Kuidas ravimtaimi kuivatada. Kogumise edukus oleneb suurel määral sellest, kuidas on organiseeritud ravimtaimede kuivatamine. Korjatud toortaimi ei tohi jätta korvidesse ja kottidesse. Pärast kogumist tuleb kõik taimed kohe sorteerida, eemaldada kõrvalised lisandid (oksad ja prügi), samuti pehkinud, pruunikstõmbunud ja koltunud taimed ning riknenud osakesed. Pärast seda asu kohe kuivatamisele.

Kuivatamiseks kasutatakse hea ventilatsiooniga pööningut (avatud akendega) või plekk-katusega löövi. Valmista parajas suuruses raamikujulisi ja mitmekordseid riuleid ning tõmba need üle harvakoelise kangaga — kotiriide, halli marli või roguskiga.

Kuiva ilmaga võib taimi kuivatada varjus vabas õhus, kuid ainult päeval. Üldiselt tuleb vältida lillede, lehtede ja rohutaimede kuivatamist päikese käes. Taimed tuleb paigutada õhukese kihina ning vastavalt kuivamisele tuleb neid ettevaatlikult ümber pöörata. Välti üksikute taimede murdmist ja tükeldamist.

Rännakutel ravimtaimede kogumiseks võib möödaminnes koguda palderjani, kummeli ja sõrmkübarate seemneid, et neid järgmisel kevadel külvata koolikrundile. Seemneid kogudes tuleb nimesedelile tingimata märkida taime nimetus, millelt need võetud, ning kogumise koht ja aeg.

Suve jooksul kogutud primaist taimedest tuleb koolimuseumile või loodusteaduse kabinetile valmistada sinu piirkonna ravimtaimede herbaarium.

ENESE EEST HOOLITSEMINE

Paljud laagrisse minevad lapsed lahkuvad vanemaist esmakordselt. Laager peab lapsi rikastama tarvilike ühiselu vilumustega — oskusega enese eest hoolitseda ja abistada seltsimehi. Lapsi tuleb õpetada pesema lihtsaid kergesti

pestavaid asju: spordipükse, kaelarätti, taskurätte ja supelpükse. Valva selle järele, et pioneerid tooksid musta pesu korralikult paberisse pakituna, et seep asuks seebikarbist (seda on kerge valmistada vanast konservikarbist või traadist).

Pesupesemiseks tuleb määrata kindlad päevad ja valmistada selleks ajaks paagitäis kuuma vett. Pesemiskohalt tuleb aegsasti kaevata kraave vee äravooluks ja katta need lattvõredega.

Hooaja jooksul tuleb igal pioneeril mitu korda parandada oma riideid ja pesu, külge õmmelda rebenenud nööpe ja haake, lappida ning külge traageldada kaeluseid. Väga kasulik on laagris organiseerida mõningad õppetunnid parandamise ja õmblemise alal.

Õpeta pioneere hoolikalt pidama riietuse ja jalatsite puhust. Eluhoone lähedale tuleb valmistada väike katusealune riide- ja saapaharjade ning -määrde jaoks. Saapaharjadele pole raske juurde teha metallplaadikesed jalatsite puhastamiseks porist.

PÄIKESE- JA ÕHUVANNID

Päikesevannid ja suplemine karastavad inimest ja kosutavad tervist. Ent päikest ja vett tuleb kasutada oskuslikult. Sellele, kes istub vees külmavärinate saabumiseni ja võtab päikesevanne kuni nahale põletushaavade saamiseni, toovad päike ja vesi ainult kahju. Päikesevanne ja suplemist korralda ainult arsti määramise järgi.

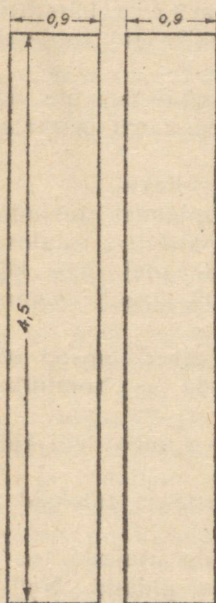
Esimesi õhuvanne tuleb alustada tuulevaikse ilmaga, kui õhu temperatuur ei ole mitte alla 19° C. Õhuvannide kestuse määrab arst vastavalt laste vanusele ja tervislikule seisundile.

Veelgi oskuslikumalt tuleb kasutada päikesevanne.

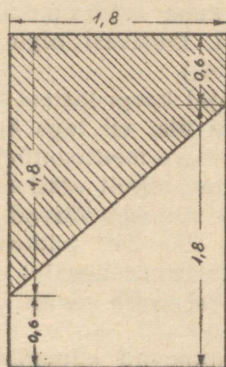
Verevaesed lapsed haige südame ja kopsudega peavad kas päikesevannidest loobuma või võtma neid eriti ettevaatlikult.

Päikesevannidega võib alustada tuulevaikse ilmaga, kui õhu temperatuur ei ole varjus mitte alla 19° C. Päikesevannide kestus ärgu ületagu alguses 4—5 minutit. Iga päev juurde lisades 2—3 minutit, võib kestust pikendada kuni 30 minutini.

Teele solaariumi jaoks

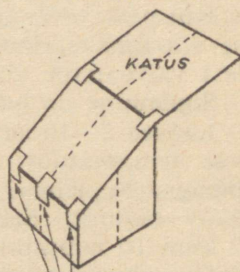


KAKS PALAKAT SEINTE
JA KÄTUSE JAAKS

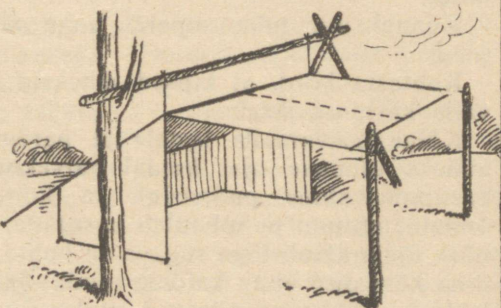


KAKS KÜLJEPALAKAT

VAADE TAGANT



KINNITAMISPLAADID



Päikesekiirte alla tuleb seada võrdselt kõik kehaosad: käed, jalad, rind, kõht, selg. Pead tuleb tingimata kaitsta valge rätiku või kübaraga.

Koht päikesevannideks (solaarium) peab olema lahtine ja põhjatuulte eest kaitstud. Parim koht solaariumi jaoks on liivane jõe- või tiigikallas (supelrand). Valva supelranna puhtuse järele. Soovitav on see piirata aiaga, et supelrannal ei käiks kõrvalisi isikuid.

Pärast päikesevanne on tarvis lühikest puhkust varjus. Selleks tuleb solaariumi ehitada katusealune või telk.

Kui laagris pole võimalik organiseerida suplemist pärast päikesevanne, tuleb keha hõõruda määrimis- ja käterätikuga või kasutada dušši. Dušivesi olgu päikesest soojendatud (temperatuur 24—25° C).

Kui päikesevanni ajal keegi lastest kaebab peavalu, nõrkuse või ninaverejooksu üle, vii laps kohe varju ja teata sellest valvearstile või valve-meditsiinõele.

Suplemine on lubatav ainult arsti nõusolekul.

Lapsed 8—10 aasta vanuses võivad suplemist alustada, kui vee temperatuur on 23—24°, päikesepaistelise tuulevaikse ilmaga. Suplemise kestus esimestel päevadel olgu kõigest 2—3 minutit. Seejärel võib aega järk-järgult pikendada 7 kuni 10 minutini.

Vanemad lapsed suplevad kauem. Terved lapsed võivad kuumadel päevadel supelda kaks korda — hommikul ja õhtul.

Kunagi ära luba supelda kohe pärast sööki või kehalist tööd.

Kehtesta kord, et lapsed läheksid vette ja tuleksid veest välja käskluse järgi.

Kõige osavamaile lastele ja paremaile ujujaile tee ülesandeks ujumise ajal kaldal valvekorda pidada. Neil olgu kasutamiskvalmised pootshaak ja köis. Näita, kuidas neid õnnetusjuhtumi puhul tuleb kasutada. Võib juhtuda, et mõni nõrk ujuja satub liiga sügavasse kohta, kaotab pea ega suuda ilma kõrvalise abita kaldale ujuda. Säärane juhtum võib aset leida ka tähistega piiratud suplemiskohas, kui seal on ebatasane põhj. Õigel ajal ulatatud pootshaak või heidetud köis aitab silmapilkselt hädast välja.

Jaota lapsed rühmadeks: head ujujad, halvad ujujad, ujuda mitteoskajad. Suplemiseks määratud ajast piisab täiel määral, et iga rühm supeks iseseisvalt. Kui supeb korraga kogu rühm, on lastelgi mõnu vähe: ruumi on vähe, vesi muutub sogaseks ja juhilegi on see tülikas — raske on kõigi järele valvata.

Ujuda mitteoskavaile ja halvasti ujuvaile lastele õpetajad ujumiskõiki. Lastega, kes oskavad ujuda, korralda vee-mänge ja ujumiskõiki.

VABA AEG

Laagri päevakorras on tund, mis kannab nimetust „vaba aeg“. See tund peab olema vaba igasugustest laagritöödest. Igal pioneeril leidub oma isiklikke töid — üks tahab parandada riideid või jalatseid, teine — kirjutada kirja, kolmas — lugeda raamatut, neljas — mängida malet, viies — unistada pingil jõe ääres. Anna lastele sel tunnil täielik vabadus.

SÖÖKLAS

Kui söögisaali ei mahu kogu malev, siis määratakse järjekord. Söökla sissekäigu juures vaatab korrapidaja järele, kas kõigil on käed puhtad ja riietus korras.

Salk ja rühm asuvad neile määratud laudade taha. Igal pioneeril on oma alaline koht. Pioneerijuht sööb koos oma rühma pioneeridega.

Söökla olgu puhas ja nägus. Aita lastel kaunistada sööklat lillede ja roheliste vanikutega, liivatada sööklaesist väljakut ja rajada sinna muruplats.

Laagris on kindlaks määratud täpsed ja alalised söömaajad — neli korda päevas. Kõrvalda kõik põhjused, mis võiksid tingida laste hilinemist einele, lõunale või õhtusöögile. Rühmaga ekskursioonil või sõjamängul olles püüa aega arvestada nii, et laagri päevakord jääks rikkumata ja rühm jõuaks õigeks ajaks laagrisse tagasi. Suurel rännakul tuleb samuti kinni pidada laagris kehtestatud päevakavast: lapsed peavad lõunatama ja puhkama samadel kellaaegadel kui laagriski. Nõua lastelt täie rangusega, et igaüks peseks söömise eel käed ega vallatleks ja lärmitseks söögi ajal.

Laagris viibimist tuleb kasutada selleks, et lapsed omandaksid söömalaua juures kultuurse käitumise reeglid. Need reeglid pole keerulised. Kõnele neist lastele. Need reeglid võib sööklas nähtavale kohale üles panna või teatavaks teha seinalehes. Lapsed joonistagu lõbusaid karikatuure nende kohta, kes ei taha neid reegleid täita.

Siin on need reeglid.

Söömise eel pese käed. Puhtus on tervise pant. Mustade kätega toitu puudutades kannad kehasse nakatuse.

Söömise ajal ära nõjatu lauale ega toolile, ära peida käsi laua alla ega toetu küünarnukkidega lauale. Istu lauas sirgelt, aseta lauale ainult käed, küünarnukid rippugu vabalt külgedel.

Söö tasa — ära matsuta.

Ära vali vaagnalt paremaid tükke. Võta need, mis on käepärast.

Ära jäta toitu taldrikule, võta ette niipalju kui jõuad süüa.

Ära võta toitu üldvaagnalt oma lusika või kahvliga. Kui vaagnal pole lusikat või kahvlit, palu korrapidajat see tuua.

Õpi kahvlit ja nuga õigesti tarvitama.

Hoia nuga paremas, kahvlit vasakus käes. Kui toidu jaoks pole nuga tarvis, hoia kahvlit paremas käes.

Mõned ütlevad, et kala söömisel ei sobi kasutada nuga. See pole õige. Kui sööd kalatoite, kasuta nii kahvlit kui ka nuga.

Ära söö noa otsast — võid end vigastada.

Leiba võta üldtaldrikult ainult kahvliga. Kui naaber palub endale leiba ulatada, võta selleks tema kahvel.

Ole naabrite suhtes tähelepanelik. Palumist ootamata paku neile leiba, soola, joogivett.

Laudlina puhtus on sinu kultuursuse tunnuseks. Ära jäta enda järel plekke ega raasukesti.

Söö korralikult, ära pilla suppi maha.

Luud ja munakoored aseta ühele taldrikuäärele.

Ära puhu kuumale toidule, vaid oota, kuni see jahtub, ja siis hakka sööma. Ära topi suud liiga täis.

Kui hakkad kõnelema, katkesta söömine, aseta kahvel ja nuga taldrikule, kuid ära vehkle nendega.

„VAIKUSE TUND“

Tavaliselt viiakse „vaikuse“ tund läbi pärast lõunat. Kogu päev on lapsed liikvel. Keskpäeval, eriti pärast sööki, vajab nende organism puhkust. Nõua lastelt täielikku vaikust 10—15 minutiks ja sa näed, et selle aja lõpuks jäävad nad rahulikult magama. Väsimus nõuab oma osa. Pärast „vaikuse“ tundi asuvad lapsed puhanuina, erksalt, uue energiaga oma tegevuse juurde.

POLIITILINE KASVATUSTÖÖ LAAGRIS

Vestlused meie kodumaast, Punaarmee kangelaslikest võitudest, bolševike partei silmapaistvatest tegelastest, kuulsatest õpetlastest ja väejuhtidest — see on suur osa tööst laagris.

Mõningaid vestlusi tuleb teostada maleva üldkoondusel. Nii näiteks tahavad kõik pioneerid kuulata rindekangelast või partisani. Rühmades on aga võimalik vestlusi korraldada märksa sagedamini — rühma lõkketule juures, jalutuskäigul, salgategevuse eel.

Pioneerijuht olgu alati valmis pioneeridega vestlema ühel või teisel teemal.

Juba oma tegevuse algul laagris koosta endale teemade loetelu, mida sa tahaksid oma rühma pioneeridega arutleda. Käsitle ka teemasid pioneeride kohustest ja pioneeride eetikast, rühma aust, meie maa väljapaistvatest inimestest ja kirjandusteoste lemmikkangelastest.

Vali kavas olevast see, mis näib sulle tähtsaimana, pea nõu vanema pioneerijuhiga. Kooskõlasta oma rühma vestluste kava laagri üldise töökavaga.

Võta arvesse, et suuremat osa kavatsetud vestlustest tuleb pidada sul endal. Valmistu nende vastu, kogu tarvilikku kirjandust. Igas vestluses määra võimalikult täpselt peamõtte, millele sul tuleb koondada laste tähelepanu. Leia aegsasti isikud, kes peavad sinu rühmas muud vestlused. Sind võivad abistada pioneeride vanemad ja käitise kommunistlike noorte organisatsioon, kes on laagri šefiks, samuti sinu kaaslased laagritegevuses — pedagoog, arst, sõjalise kasvatus juhataja ja lõpuks teiste rühmade juhid.

Poliitiline kasvatustöö laagris ei piirdu vestluste korraldamisega. Iga päev toob palju tähtsaid uudiseid, suursündmusi meie maal ja kogu maailmas. Laagris olgu igapäevane poliitiline informatsioon hästi korraldatud.

Klubiruumis olgu alati värskeid ajalehti. Seal tuleb organiseerida ka vitriinlaud „viimased uudised“ ja sellele mahutada tähtsaimad telegrammid ajalehtedest.

SEINALEHT

Laagrielu tingimustes võib seinalehte välja anda iga päev. See pole raske. Laagrimalevas leidub alati küllaldaselt kaas-töölisi ja kunstnikke.

Igapäevane seinaleht etendab laagris suurt organiseerivat osa. Ta kajastab laagripäeva, üksikute rühmade ja salkade edu ning eksisamme.

Silmapaistvale kohale peab seinaleht tõstma uute ürituste algatajad, head ravimtaimede kogujad, spordivõistluste võitjad.

Huvitav üritus, mille rühm algatas ja edukalt teostas, hästikorraldatud salgatöö, uus mäng, rännakukirjeldus, võit spordiväljakul — see kõik on seinalehele aktuaalseks mater-jaliks. Iga päev hoogsat laagrielu on tulvil sääraseid uudiseid. Neist tuleb ainult valida tähtsaimad, saavutada, et hea üritus leiaks toetamist teiste rühmade ja salkade poolt.

Laagri seinalehe toimetuskolleegiumil olgu oma kirja-saatjad igas salgas. Siis ei jää seinaleht elust maha.

Ühes Moskva-lähedases laagris omandas seinalehe toime-tuskolleegium huvitavaid kogemusi. Toimetuskolleegiumi liikmed — neid oli kümme — jagunesid kolmeks rühmaks. Iga rühm andis välja kaks seinalehe numbrit nädalas. Algas võistlus — kelle poolt toimetatavad numbrid on paremad? Sellest võistlusest võttis osa kogu laager. Igal rühmal olid salkades omad kaastöölised, omad luuletajad ja kunstnikud. Kõik nad püüdsid materjali teravmeelsuses ja aktuaalsuses üksteist üle trumbata. Seda, missugune number oli nädala parim, otsustas maleva staap koos aktiiviga. Iga numbriga muutus seinaleht üha huvitavamaks ja värviküllasemaks ning selle mõju lastele üha tugevamaks.

PIONEERIKLUBI

Klubiruumideks määratakse üks või mitu tuba laagrihoo-nest või püstitatakse suur telk; võib ehitada ka erilise löövi.

Missugust sisseseadet vajab klubi? Kappe mitmesuguse kultuurinventari hoidmiseks, laudu, toole või pinke, aluseid

lippude, pasunate ja trummide jaoks, seinakella, veenõu ja klaase, peeglit, paberikorve, aknaeesriideid ja vaipa või matti põrandale.

Klubi tuleb hoida puhas ja teda tuleb hästi tuulutada. Et teha klubi mugavamaks, tuleb aknalaudadele ja väikestele alustele paigutada lilli ning seintele riputada juhtide pilte ja kunstiteoste reproduktsioone. Sobiv on sinna paigutada ka laste eneste poolt valmistatud mitmesuguseid mudeleid, skulpture, pilte, fotosid ja kunstitöid.

Laagris olgu raadiovastuvõtja, raamatukogu, küllaldaselt arvul ajalehti, keelpillide ja lärmorkestri mänguriistade kogu, paar fotoaparaati, lõõtspill, huvitavate lauamängude kogu (male, kabe, domino, lauakriket, laupiljard).

Soovitav on ka grammofon, 1—2 jalgratast, rollerid, pedaalsõiduk.

Tähtis koht laagrielus kuulub laste tehnilisele omaloomingule. Seepärast peab igas laagris olema küllaldane varustus käsitöö ja tehnika alal töötamiseks.

TÖÖ RAAMATUGA

Kuidas alustada rühmas tööd raamatuga?

Kogu andmeid selle kohta, mida loevad sinu pioneerid, missugused on nende eelistatuimad raamatud.

Kõik ei tule lastele korraga meelde. Küsitله neid püsivalt ja tuleta neile meelde. Järk-järgult muutub pilt selgemaks: näed lapsi, kes on rohkem lugenud või maha jäänud; teed kindlaks, kes saab sind töös abistada ja kellega tuleb tegelda eriti tähelepanelikult.

Pärast seda on kohane korraldada vestlus lemmikraamatute üle. Seda võib alustada nii, et lastakse pioneeridel nimetada oma lemmikraamatud. Mõned ütlevad: „Mul polegi lemmikraamatut,“ kuid enamik nimetab neid meeleldi, eriti kui neile ette teatada, et võib nimetada mitte üht vaid mitu raamatut. Pea meeles, et tihti nimetavad lapsed lemmikraamatuks viimati loetud raamatut, mille mõju all nad veel viibivad. Seepärast on kohane esitada küsimus: „Mitu korda oled selle raamatu läbi lugenud?“ Raamatut, mis on läbi loetud mitu korda, võib tõepoolest nimetada lemmikteoseks.

Kolmas küsimus: „Miks see raamat sulle meeldib?“ põhjustab kõneluse raamatu sisust, tema kangelistest. Nii kuulevad lapsed mitmest huvitavast raamatust. Edasi võib lähemalt peatuda säärasel raamatul, mida mitu last on nimetanud ja mida enamik lapsi on lugenud. Ent parem on see kõnelus edasi lükata järgmisele vestlusele — vestlusele huvitavast raamatust.

Ettelugemine. Parimaks vahendiks pioneerides huvi raamatu vastu äratamiseks on ettelugemine. Väljendusriikas ettelugemine muudab teksti elavaks ja avastab kõik autori mõttevarjundid, tema kangelaste tundmused ja stiili ilu.

Luuletusi on üldse raske läbi tunda, kui neid ei loeta valjusti.

Pea meeles mõned nõuanded ettelugemise kohta:

1. Loe sisukaid palasid, kus tegevus on seotud ja terviklik, või lühipalasid, mida saab läbi lugeda ühel korral.

2. Suurteosest katkendeid valides peatu sääraseil, mis pakuvad lõpuleviidud stseeni või terviklikku pilti.

3. Üksikuid väga huvitavaid suurteoseid võib läbi lugeda ka tervikuna, kuid mitmel korral. (Näiteks: A. Gaidari „Timur ja tema meeskond“, I. Likstanovi „Laevapoisi seiklused“ jne.)

4. Vali parem emakeelsete kirjanike teoseid: tõlke keel on peaaegu alati raskevõitu, ettelugemisel ilmneb see aga eriti tunduvalt.

5. Ära lase end segada sellest, et sinu poolt valitud teos on paljudele pioneeridele tuttav: head teost heas esituses kuulatakse meeleldi veel kord.

„Aga mis teha,“ küsid sa, „kui loen ette viletsalt?“

Muidugi, võib valida lugejaid pioneeride hulgast, võib pöörduda ka kooliõpetaja poole, aga kõige parem on, pioneerijuht, kui sa ise loed ette oma pioneeridele.

Kui loed halvasti — õpi!

Ära loe pioneeridele pala, mida sa pole valjusti lugenud enne esinemist. Kõigepealt kontrolli, kuidas see sul välja kukub. Veel parem on, kui sind kontrollib keegi teine.

Ära alusta lugemist, enne kui lapsed põle rahunenud.

Lugemisel ära kiirusta (tavaliselt loe poolteist korda aeglasemalt kui kõneled).

Ära püüa lugeda kõvasti, aga loe selgesti.

Tee võimalikult palju pause, et kuulajail oleks võimalik teksti mõttesse süveneda.

Ära katkesta lugemist seletustega, parem anna tarvilikud seletused enne lugemist.

SPORDIVÕISTLUSED

Laagrikoonduse päevil kosutavad lapsed oma tervist ning karastavad vaimu ja keha huvitavate mängudega, rännakuil ja sporditegevuses. Et kogu kehakasvatuslik sporditöö areneks kavakohaselt, peab maleva staap aegsasti koostama spordikalendri kogu laagrikoonduse kestuseks. Raamatu lõpul toodud lisades (vt. lk. 91—110) on esitatud laagrimaleva näitlik spordikalender.

Selles kalendris tuleb peale rännakute ja salgatööde ette näha päevad võistlusteks jooksus, hüpetes, ujumises ja aerutamises, määrata päevad jalgpalli- ja võrkpallivõistlusteks, võistluseks karkudel käimises, vibulaskmises, granaadiviskamises ja mitmesugustes teate- ning takistusjooksudes. Võistlustest peavad osa võtma kõik laagri rühmad ja salgad. Tuleb määrata tähtajad esivõistlusteks rühmades, määrata päevad ja kellaajad, millal iga rühm võib kasutada välja- kuid ja spordivahendeid treeninguks ning võistlusteks. Maleva esivõistlus — laagri spartakiaad — on suur spordipidu.

Peale üldiste kalender-spordivõistluste, millest võtavad osa kõik pioneerid, tuleb koostada ka meeskonnavõistluste kalender. Meeskondade esivõistlusest võtavad osa rühmade valikmeeskonnad.

Esitame spordivõistluste kavade näidised, mis on mõeldud pioneeridele 11—13 aasta vanuses.

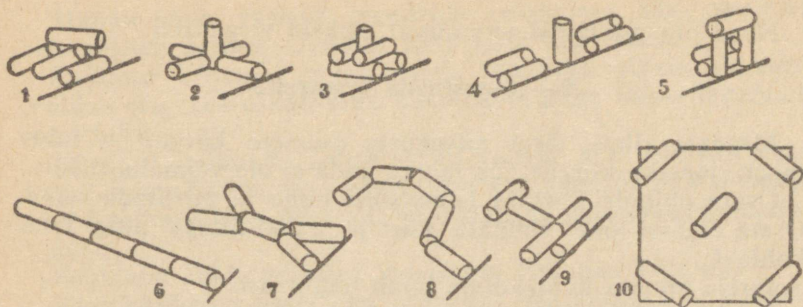
Takistusjooks. Distsants — 50 meetrit; 15 meetri kaugusel stardist on 80 sentimeetri laiune kraav; otse selle äärde on püstitatud „põõsastik“ — kõrgusega 80 sentimeetrit poistele ja 60 sentimeetrit tütarlastele. 20 meetri kaugusel sellest tõkest, teineteisest 1 meetri kaugusele on paigutatud kaks 50 sentimeetri kõrgust väravat. Ülesanne — distants läbi joosta, hüpates üle põõsaskraavi, ja väravate alt läbi pugeda neid riivamata.

Valikvõistluste edukaks läbiviimiseks tuleb kõrvuti rajada kuus säärast tõkkerada. Üheaegselt jookseb kuus osavõtjat. Jooksul kaks esikohta saavutanud last jooksevad distantssi teiskordselt, kohtudes lõppvõistlusel. Nii selgub pärast kolme jooksu ja lõppvõistlust 18 osavõtjast 6 parimat jooksjat (kolm jooksu 6 osavõtjaga — üldse 18 osavõtjat). See kuuemeheline meeskond on rühma meeskonnaks tõkke-teatejooksul ja esineb koos teiste rühmade meeskondadega laagri lõpp-peol.

Granaadiviskamine. Granaadi kaaluks on 250 grammi. Viskamine toimub 2 meetri laiusesse kaevikusse. Esimene joon tõmmatakse kaevikust 16 meetri kaugusele poistele ja 11 meetri kaugusele tütarlastele. Iga järgmine joon asub 1 meetri võrra kaugemal. Seega on viimane joon poistele kaevikust 20 meetri, tütarlastele 15 meetri kaugusel. Tabamus esimeselt joonelt annab 1 silma, teiselt kaks silma jne. Iga osavõtja sooritab viis viset ja saab möödavisete puudumisel 15 silma. Kuus parimat viskajat igast rühmast võtavad osa rühmadevahelisest lõppvõistlusest laagri lõpp-peol.

Võistlus karkudel käimises. Võistlus toimub karkudel — poistele kõrgusega 40, tütarlastele 30 sentimeetrit. Stardijoonel asuda karkudele ilma kõrvalise abita ja minna ringi suunas, mis on sobivam (2 silma). Jõuda poistele 80 sentimeetri ja tütarlastele 60 sentimeetri laiuse auguni ning see ületada (3 silma). Minna edasi väikese, 50 sentimeetri laiuse ringini, sellesse sisse astuda ja teha täispööre „ebasobivas“ suunas (4 silma). Jõuda lõppjooneni, ületades teel 30 sentimeetri jämedune palk või samale kõrgusele tõmmatud nöör (5 punkti). Iga pioneer võib võistlusel osa võtta kõigist kolmest harjutusest või ühest neist. Võistluste lõppemisel toimub arvestus iga harjutuse kohta eraldi ja kõigi kolme harjutuse kohta kokku.

Meeskondade valikvõistlusi võib korraldada vibulaskmises, mängude alal (võrkpall, kurnimäng). Iga kaotanud meeskond langeb võistlusest välja. Võistleb näiteks esimene meeskond teisega, kolmas neljandaga, viies kuuendaga, seitsmes kaheksandaga; teises voorus kohtuvad omavahel võitjad-meeskonnad. Kaotajad langevad jällegi välja. Nii jääb järele kaks tugevaimat meeskonda. Nende vahel toimub lõppkohtumine, mis viiakse läbi laagri lõpp-peol.



Kujudid kurnimängijate võistluseks: 1 — „kahur“, 2 — „sammas“, 3 — „kaev“, 4 — „patarei“, 5 — „kuulipilduja“, 6 — „vorst“, 7 — „vähk“, 8 — „sirp“, 9 — „lennuk“, 10 — „kinnine kiri“.

Kehalise kasvatuses tundides korralda sääraseid võistlusi salkades. Võitjaile anna salgameistri nimetus ühe või teise harjutusliigi või spordiharu alal. Soovita meistreil veelgi innukamalt treenida, et kaitsta oma salga au salgameistrite lõppvõistlusel.

Lõpp-peo võib korraldada väga pidulikult ja huvitavalt. Väljak tuleb kaunistada lippude ja loosungitega, äärtele paigutatakse pealtvaatajad — oma ja teiste malevate lapsed. Üksteise järel esinevad meistrid. Ühed neist maadlevad, teised näitavad oma osavust riistvõimlemises, kolmandad viskavad granaate jne.

Võistluste lõpul teatab maleva staabiülem võitjate nimed kõigil aladel.

LUURAJATE-JÄLJETUNDJATE KOOL

Sõjalise ja kehalise kasvatuses tunnid on elavaimaks ajaks laagris. Kõik salgad peavad sellest tööst tingimata osa võtma.

Väga huvipakkuv võib olla tegevus turismi alal. Taotle, et lapsed salkades töötades omandaksid algelisi vilumusi, mis on tarvilikud noorele luurajale ja jäljetundjale. Neid läheb rännakuil tarvis.

Need omandatavad vilumused oleksid järgmised.

8—10-aastasile õppureile

Määrata silma järgi niisuguste esemete kõrgus ja laius (posti, järsaku kõrgus, jõe laius), mida ei ole võimalik mõõta.

Osata ehitada lihtsaid puuokstest onne ja püstitada telke. Osata õigesti lõket süüdata ühe ja kahe tikuga ning teha koldeid.

Järele aimata kahe-kolme linnu hääletsusi.

Maad kuulata ümbruskonnas 2—3 kilomeetri raadiusega.

Leida tee leppemärkide abil.

11—13-aastasile pioneeridele

Osata „lugeda“ inimeste, loomade ja lindude jälgi. Kes möödus siit? Millal? Mis suunas? Mida ta kandis? Jne.

Määrata silma ja kuulmise järgi kaugus üksikute esemetenii.

Osata ehitada ja parandada väikesi sildu ning purdeid.

Küttida vibudega närijaid-põllukahjureid ja püünisvõrkudega kapsaliblikaid.

Maad kuulata ümbruskonnas 5—6 kilomeetri raadiusega.

Ära õppida leppeviled sidepidamiseks varjatud teekonnal.

Osata ehitada onne ja telke mitmesuguste võtete abil.

Osata teha mitmesuguseid koldeid.

Määrata ilmakaared kohalike esemete järgi.

Valmistu aegsasti neiks töödeks, õpi ise lõket süütama, onne ehitama ja telke püstitama.

Luuraja peaomadused on — tähelepanelikkus ja oskus kätatult, „nähtamatult“ maastikul liikuda. Neid vilumusi tuleb arendada nii nooremate kui ka vanemate pioneeride hulgas.

Et harjutused salga nooremate pioneeridega areneksid huvitavalt, võib neile korraldada *mäng-ülesandeid*. Soovitame sulle mõningaid sääraseid mängu.

Tekkide või telgiriiete tagant, mis on riputatud nii, et nende alumise ääre ja maapinna vahe on 15—20 sentimeetrit, mööduvad mängijad järjekorras. Üks neist püüab teiselpool seistes seltsimehi jalgade järgi ära tunda.

Mängu teine variant: vaadelda mängijate käsi, seejärel seltsimehed kätte asetatud käte järgi ära tunda.

Pajulind kohale kutsuda, tema hääletsust järele aimates. Võidab see, kes oskab teda kutsuda ja enda poole lähemale meelitada.

Käratult mööduda seltsimeeste vahelt, kes seisavad reas kinnikõidetud silmadega käeulatuses kaugusel, et nad ei saaks sind kuulmise järgi avastada ega kinni pidada (käega puudutades).

Seljataha kõidetud käed vabastada (võistlus kiiruses).

Kinnikõidetud silmadega kobamisi kindlaks teha puuliik.

Kindlaks teha koht maapinnal, kuhu on maha valatud pet-rooleumi.

Märguande järel kogu salk „tardub paigal“. Juht loeb viieteistkümneni või kahekümneni. See, kes selle aja jooksul ei teinud vähimatki liigutust, võidab.

Vanemate pioneeridega võib korraldada harjutusi jälgede tundmises.

ÕPPETUNNID JÄLGEDE TUNDMISES

Jäljetundjaks nimetatakse inimest, kes loomakäppade jälgede järgi poris ja liival ning näritud oksa või karvatuti järgi teeb kindlaks, missugune loom siit mööda läks ja mis see loom tegi.

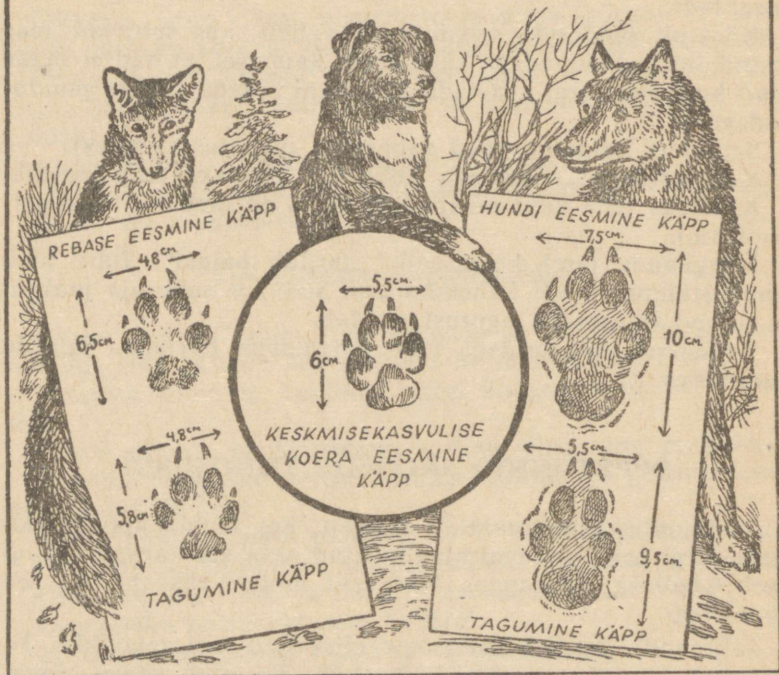
Jäljetundja tunneb kõiki oma piirkonna metsaelanikke. Ta on osav kütt, karusnahkade hankija. Ta aitab kaasa hinnaliste ja haruldaste loomade kaitsele.

Jälgede tundmaõppimine arendab teravat nägemist, tähelepanelikkust ja leidlikkust — omadusi, mis on tarvilikud Punaarmee sõdurile.

Siin mõned tunnid jälgede tundmises.

Esimene tund — „looma käekiri“. Igale loomale on omad, temale iseloomulikud jäljed, mis pole aga alati ühesugused. Püüa kirjutada mõni lause aeglaselt, seejärel aga väga kiiresti: vaevu tunned sa ära iseenda käekirja. Nii on ka sammu käiva looma „käekiri“ teissugune kui loomale traavi, jooksu ja galopi puhul.

Koera ja tema metsikute sugulaste jäljed



Esimele jälgede tundmaõppimise tund korralda lastega laagri läheduses. Võta kaasa koer. Mõõtku lapsed sentimeet- reiks ja millimeetreiks jagatud joonlauaga koera esi- ja taga- käppade jäljed ning vaadaku, kuidas koer asetab käpad sammu käies. Koera õrritades aja ta jooksmas. Viska kaigas ja koer sööstab sellele kiirjooksul järele. Lapsed pangu tähele ja joonistagu üles, kuidas seejuures muutusid tema jäljed.

Koera jäljed sarnlevad rebase ja hundi jälgedega. Mets- hõimlasi leidub ka lehmil, kitsel, seal, kassil, kanal, kalkunil

ja tuvil. Kes tunneb koduloomade jälgi, sel on kergem selget kujutust saada ka metsas leiduvatest jälgedest.

Teine tund — „metsaserv“ ja „tihnik“. Tee lastele ülesandeks: selgitada, kuidas jälg muutub olenevalt maapinna tihkusest.

Tihkel pinnal joostes jätab loom kergeid, aga väga selgeid jälgi. Niipea kui ta on jõudnud kohedamale pinnale, muutuvad jäljed sügavamaks, aga ebaselgemaks. Nad valguvad laiali, lähenevad üksteisele, nagu oleksid looma käpad muutunud laiemaks.

Tavaliselt leidub metsaserval ja tihnikus mitmesuguse tihkusega pinnast. Otsi üles loomade jäljed ja näita neid lastele. Tee noortele jäljetundjatele ülesandeks minna koos koeraga üle õue ja läbi aia ning jutustada, missugust erinevust jälgedes nad märkasid.

Kolmas tund — mis suunas koer liikus? Sügavas, kohedas liivas jätavad koera käpad järele ainult augukesi; varvaste ja küüniste jäljendeid eraldada ei saa. Jäljetundjad peavad kindlaks tegema, mis suunas koer liikus. Sääraseil juhtumel määratakse liikumissuund lohistuse ja väljatõmbe järgi. Jälje ühel pool on kriipsuke liival („sabake“) — lohistus. Jälje teisel pool — väikesed liivakamakad — väljatõmme. Koer tõmbas, viskas välja need kamakad, tõmmates jalga liivast välja. Väljatõmme on alati suunatud looma liikumise suunas, lohistus aga vastassuunas.

Neljas tund jälje vanus. Kui pole kaua olnud vihma, koguneb liivale, metsalagendikule ja jõekaldale palju jälgi. Ühele ja samale „leheküljele“ võivad olla kirjutatud nii tänase öö uudised kui ka möödunud nädala sündmused. Et mitte segamini minna, mitte teha vigu jälgede lugemisel, tuleb osata eraldada vana jälge uuest, määrata jälje värskust (vanust). Sellele pühendagi neljas tund.

Tehku lapsed õues või aias liival mitmesuguse sügavuse ja tihkusega auke ja jälgigu, kuidas jälg muutub sõltuvalt ilmast ja vanusest. Kõige parem on jälgi vaadelda jõgede ja järvede kaldal ning oja ääres, kus loomad ja linnud käivad joomas.

Kui kallas on rohtu kasvanud, on loomadest jäetud jälgi raske märgata. Soovita noortel jäljetundjail luua „porialbum“:

Õpi jälgi lugema!

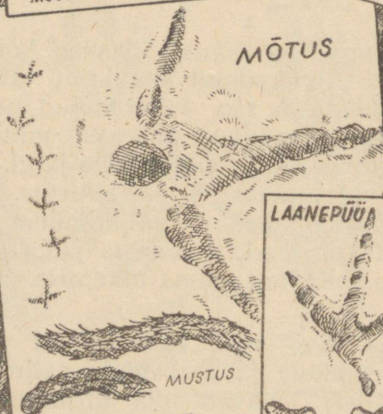
HALL KÄBLIK



TEDREKUKK



MÕTUS



HALL PÕLDPÕÜ



LAANEPÜÜ



JÄ'NES



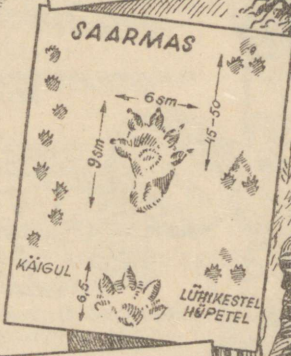
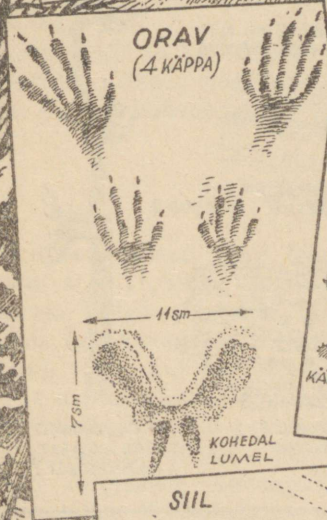
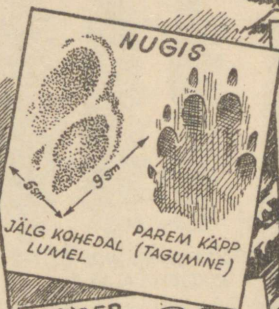
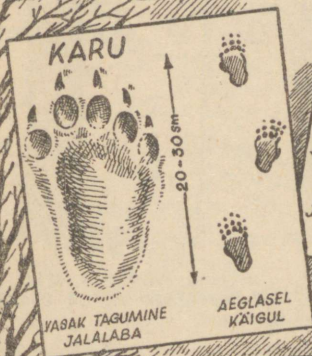
KURVITS



METSPART



Õni jälgi lugema!



Noore jäljetundja ülesandeid



KES ON SÖÖNUD SELLES
KUUSESÖÖKLAS ?

KUIDAS SATTUSID NEED
KÄNNUSEENED KÕRGE KUUSE
OTSAS ?

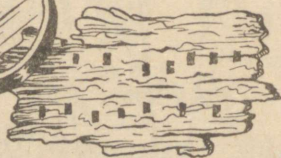


KES JA MILLEKS ON SELLE VESI-
HIIRE KUIVA OKSA OTSA PISTNUD ?



MISSUGUNE VOORIMEES ON SIIN
KELKU VEDANUD ?

KELLE SAHVER
SEE ON ?



KES JA MILLAL ON SELLE
KIRJA KIRJUTANUD ?

KES ON NÄRINUD
KOORT SELLELT
PAJUOKSALT ?



Teadmishimulisele jäljetundjale ei ole metsas saladusi. Kõige kütkestavamad saladused avanevad tema ees. Karvatutt, näritud pähkel või käbi, jäljed puukoorel jutustavad metsloomadest ja lindudest, kes siit on läbi läinud või siin on „lõunatanud“. Koosta ise teisi ülesandeid ja treeni lapsi nende lahendamisega.

puhastada väike väljak ja katta see pori või mudaga. Söödaks võib panna kala, konna, seemneid või leivaraasukesi.

Päev hiljem, vaadelnud „allkirju albumis“ — porisse jäänud jälgi — tasandagu lapsed väljaku pind märja oksaga või katku see uue mudakihi. Nii avaneb „porialbumis“ puhas lehekülj uute allkirjade jaoks.

*

Kui lapsed on omandanud vilumusi jälgede tundmises, korralda oma rühma jäljetundjate katsete päev, teadmiste kontroll. Siirduge kogu rühmaga metsa. Iga jäljetundja peab lahendama mingi metsaülesande: jälgi vaadeldes jutustama, mis siin on toimunud.

Jäljeks nimetatakse mitte ainult käppade jäljendeid, vaid ka kõiki looma poolt jäetud märke tema kohalviibimisest: sulgi või karvatutte, toidujäätmeid, väljaheiteid, näritud kohti puukoorel jne.

Leheküljel 58 on kujutatud mitu huvitavat jäljeuurimisülesannet; anna need ülesanded pioneeridele lahendada. Püüa ka ise koostada sääraseid ülesandeid.

SPORDIRING

Spordivõistlused ning tegevus jälgede tundmaõppimise ja turismi alal arenegu kõigis salkades ja hõlmaku võimalikult suurema hulga pioneere. Nad peavad kuuluma rühmade ja salkade igapäevasesse töökavasse.

Peale selle, kui on olemas ettevalmistatud juhataja, võib laagris asutada erilise spordiringi.

Spordiringi tegevusest võivad osa võtta kõik pioneerid, kes seda soovivad. Rühmadest sõltumatult jagatakse pioneerid 20—25 inimesest koosnevaiks gruppideks ja koondatakse vanuse järgi: 8—10-aastased ja 11—13-aastased.

Ringide tegevust juhib kehakultuuri õpetaja või pioneeri juht. Iga grupp töötab 2—3 korda nädalas. Töövabadel päevadel mängivad pioneerid iseseisvalt kurni, kriketit, vene lap tuud, pioneeripalli, võrkpalli ja teisi mängu, milledega nad on tutvunud ringi harjutustel.

Kui laagris on palju lapsi 13—14 aasta vanuses, siis korraldatakse neile treeningut kergejõustiku, võimlemise, pesapalli ja jalgpalli alal.

Nooremate laste jaoks võetakse spordiringi tegevuskavasse mitmesuguseid harjutusi ja mängu. Anname spordiringi näitliku võimlemistunni kirjelduse 8—10-aastaste ja 11—13-aastaste õppurite jaoks. Nende näidete varal pole raske koostada veel kaks-kolm võimlemistundi igale grüpile.

Näitlik võimlemistund 8—10 aasta vanuseile õppureile

Sissejuhatav osa. Rivistumine ühekaupa kolonni. Pöörded kohal hüppega 90 kraadi paremale ja vasakule, mis täidetakse ootamatu signaali järgi. Juhataja lepib lastega kokku, et käsklused „parem pool!“ ja „vasak pool!“ tuleb täita sel juhul, kui käskluse täitmisosale (sõnale „pool!“) järgneb käteplaksutus. Kui plaksutust ei järgne, ei tarvitse pööret sooritada. Teinud 6—8 pööret ja tähele pannud, kes lastest käsklused paremini täitis, asub juhataja „rongimängu“ seletamisele.

Lapsed rivistuvad ühekaupa kolonni ja asetavad käed eelseisjate õlgadele. Esimene kolonnis kujutab „vedurit“, teised — „vaguneid“. Juhataja annab „kella“ „rongi“ ärasõiduks, vedur vilistab ja hakkab aeglaselt liikuma. Järk-järgult liikumine kiireneb ja lapsed hakkavad jooksuma. Juhataja tõstab punase lipu. See tähendab, et tee on ohtlik, ja rongi liikumine aeglustub. Nii liiguvad lapsed väljakul kord liikumist kiirendades, kord aeglustades, olenevalt sellest, missuguse lipu juhataja tõstab: kui rohelise, siis on tee korras ja võib sõita kiiresti; kui punase, siis on tee rikutud ja liikumine aeglustub. Rong peatub „jaamades“, millede kohad enne tähistatakse maasse torgatud kaigastega, mis kujutavad semafore; sõidab üle „sildade“, milledeks on tasakaaluharjutus-palgid, üle kraavi heidetud lauad jne. Kui rong mängu ajal katkeb, toimub veduri vahetamine. Esimeseks saab rongi lõpus asuv pioneer ja mäng jätkub.

Olles mänginud „rongimängu“ 3—4 minutit, rühmitab juhataja lapsed ümber ringiks ja ise ringi keskele asudes asub ettevalmistavate harjutuste sooritamisele.

Juhataja demonstreerib pioneeridele järgmisi harjutusi, milledest igaüht lapsed kordavad 4—6 korda.

Esimene harjutus. Asetanud jalad ristamisi ja kätega maapinnale toetumata kükitada ja tõusta.

Teine harjutus. Kükitades, jalad ristamisi asetatud, tõsta käed üles ja selg sirgeks sirutada (sissehingamine), seejärel käed kõverdada, asetades peopesad kuklasse, ja kummarduda ettepoole, püüdes küünarnukkidega puudutada põlvi (väljahingamine). Uuesti selg sirgeks sirutada ja tõsta käed üles (sissehingamine) jne.

Kolmas harjutus. Kükitada, jalad lahus; lüüa peopesadega vastu maad endast vasakule ja kerest võimalikult kaugele; pöörata kere kiiresti paremale ja lüüa peopesadega vastu maad endast paremale jne. Mida kaugemale endast peopesadega lüüa, seda parem.

Neljas harjutus. Kiiresti asetuda neljakäpukile; käsi maast võtmata jalad sirgeks ajada, sirutades selja välja nagu kass.

Viies harjutus. Tõusta püsti, võtta naabreil käest kinni, moodustades ringi; paremal jalal hüpeldes liikuda ringis paremale. Sooritada 12—20 hüpet. Samuti vasakule poole, hüpeldes vasakul jalal. Seejärel käia juhataja järel, üksteisel kätest kinni hoides, ja korrata seda, mis juhataja teeb: käia kikivarvul, käia keret madalale kallutades, käia pikkade samudega, käia põlvi kõrgele tõstes, käia tavalisel sammul. Peatumine ühekaupa kolonnis. Pöördega vasakule ümberivistumine ühte viirgu.

Pärast sääraseid ettevalmistavaid harjutusi võib korraldada tasakaaluhoidmise, heidete ja jooksude harjutusi.

Tasakaaluharjutused. 1. Kõndida palki mööda, hoides käed vabalt külgedele väljasirutatult. Kes jõuab tasakaalu kaotamata üle palgi? 2. Kõndida palki mööda, käed ristamisi seljal. Kes jõuab üle, käsi vabastamata? 3. Kõndida vabalt, palgi keskele jõudes kummarduda ja tõmmata sellele kriips kriidiga (sõega), siis end sirgeks ajada ja lõpuni minna.

Märkiviskamine. Märkiviskamine toimub mängus „kindluse kaitsmine“. Mängijad moodustavad ringi. Ringi keskele püstitatakse püramiidikujuliselt puuhalg või kolm keppi. See on „kindlus“. Üks mängijaist läheb liisu järgi ringi juhtima. Ta asetub kindluse juurde ja püüab katta seda oma kehaga palli eest, mida viskavad ringis seisvad mängijad. Need loobivad palli üksteisele, püüdes tabada säärast hetke, kus palli saanud mängija ja kindluse vahel juhtijat ei ole. Kes kindluse

maha paiskab, läheb juhtima, juhtija aga asub tema kohale. Mängu jaoks on tarvis võrkpalli. Mäng kestab 10—12 minutit. Mängu eel lastagu lastel harjutada palli kiirloopimist ringis, et nad õpiksid palli viskama ja püüdma.

Mäng „hauduv kana ja kanakull“. Mängijad asuvad ühekaupa ritta, pannes käed üksteise vööle. Rea eesotsas seisja kujutab „hauduvat kana“, teised — „kanapoegi“. Juhtija on „kanakull“. Ta püüab haarata rea lõpus seisvat kanapoega. Kana ei lase seda. Käed laiali laotades tõkestab ta kanakullile tee. Kui kanakull haarab reas viimase kanapoja või kui kanapoegade kolonn katkeb, asub kanakull rea viimase kanapoja asemele, kana muutub kanakulliks ja tema taga seisev pioneer — kanaks. Mäng toimub veel 3—4 korda. Üldse kulub selleks 5—8 minutit.

Kolmikjooks. Pärast mängu rivistuvad lapsed ühekaupa kolonni ja loevad kolmeks. Seejärel asetuvad kõik kolmekaupa: igas kolmikus asub vasakul number üks, keskel number kaks ja paremal number kolm. Esimene kolmik asub oma kohale stardijoonele. 20 meetri kaugusele tõmmatakse teine joon. Juhataja märguandel „valmis olla!“ seab esimene kolmik end jooksuvalmis. Esimene ja kolmas number võtavad teineteise kätest kinni, number kaks asetab jala nende ühendatud kätele ja seda põlvest kõverdades toetub kätega seltsimeeste õlgadele. Käsklusel „marss!“ sööstab kolmik edasi: äärtel asuvad lapsed jooksevad nagu tavaliselt, keskel olija aga hüpleb ühel jalal, püüdes ületada vahemaad stardijoone ja finiši vahel võimalikult vähese hüpete arvuga. Kohe esimese kolmiku järel sööstab „galoppi“ teine, seejärel kolmas jne. Võitjaks on kolmik, kelle keskmine number hüpleb läbi joontevahelise vahemaa vähima arvu hüpetega.

Seejärel rivistuvad lapsed joonele üks kolmik teise kõrvale. Nüüd asub iga kolmiku keskele esimene number ja tema kohale teine. Juhataja märguandel asuvad kõik kolmikud korraga võidujooksule. Esimene finiši jõudnud kolmik võidab. Seejärel korratakse võistlust veel kord. Nüüd asuvad keskele number kolmed, esimesed ja teised aga äärtele.

Lõpposa. Sammumine kolonnis kolmekaupa, üksteisel kätest kinni hoides. Astuda rütmis ja sammu pidades. Pärast üheminutilist käimist peatuda. Kohal marssides juhatajaga kooris laulda. Seejärel marssida lauldes ümber väljaku.

Sissejuhatav osa. Rivistumine ühte viirgu. Joondumine. Järjestuslugemine. Pöörded paigal paremale, vasakule, ümber ringi. Marssimine ühekaupa kolonnis, samm rütmis korraga. Marssimine käeliigutustega: kõverdada käed rinna ette, küünarnukid kõrval õlgade kõrgusel, peopesad alla pööratud — iga vasaku jala sammu juures sooritada küünarnukkidega tõmme tagasi; seejärel iga vasaku jala sammu juures sirutada käed kõrvale, parema jala sammu juures kõverdada käed rinna ette. Tavaline kõnd. Ümberrivistumine neljakaupa kolonniks marssliikumisel ja harvenemine väljasirutatud käte kaugusele.

Esimene harjutus. Harkis seisus* kõverdada käed õlgadele, küünarnukid allapoole, sõrmeotsad puudutavad õlgu: käsklusel „üks!“ sirutada käed üles laiemalt, tõusta pakkadele (sissehingamine); käsklusel „kaks!“ kõverdada käed õlgadele (väljahingamine). Korrata harjutust 4—5 korda.

Teine harjutus. Harkis seisus ühendada käed pea kohal: käsklusel „üks!“ kummarduda kiiresti ettepoole, langetada käed (nagu puulõhkumisel) (väljahingamine), käsklusel „kaks!“ sirgestuda, tõsta ühendatud käed üles (sissehingamine). Korrata harjutust 6—8 korda.

Kolmas harjutus. Harkis seisus kõverdada käed rinna ette, küünarnukid kõrval, peopesad allpool: käsklusel „üks!“ — paremat kätt kõrvale sirutades pöörata kere paremale; käsklusel „kaks!“ — paremat kätt rinna ette kõverdades ja vasakut kätt kõrvale sirutades pöörata kere vasakule. Hingamist mitte katkestada. Korrata harjutust 6—8 korda.

Neljas harjutus. Sulgseis, käed kõrval: käsklusel „üks!“ — kükitada, põlved laiali, käed sirutada kõrvale (väljahingamine); käsklusel „kaks!“ — sirgestuda, käed alla (sissehingamine). Korrata harjutust 3 korda aeglaselt ja 3—4 korda kiiresti.

Viies harjutus. Hüplemine kohal (väikesed hüpped), käed puusas. 15—20 sekundiga sooritada 30—40 hüpet. Hingamist mitte katkestada.

Pärast neid ettevalmistavaid harjutusi võib asuda võim-

lemistunni põhiosa juurde, mis koosneb reast harjutustest, mängudest ja jookstest.

Sääraste harjutuste jaoks on tarvis kaht-kolme köit, mis on kinnitatud püstloodis võimlemistellingi rõhtpalgi (või jämeda puuoksa) külge üksteisest 1,2 meetri kaugusel. Kui käepärast on ainult üks köis, tuleb lapsed jagada kahte rühma; sel ajal kui üks rühm harjutab köiega, sooritab teine rühm tasakaaluharjutusi.

Harjutused köiega. Haarata köiest näo kõrguselt, astuda tagasi, võtta hoogu, anda jalgadega vaheldumisi äratõuge ja jääda köie külge rippuma; kui köis kiigub tagasi, anda jalgadega uuesti vaheldumisi äratõuge. Köiel hoogsalt (2—3 korda edasi-tagasi) kiikunud, maha hüpata (maandumiskoht tuleb kohedaks teha). Korrata harjutust 2—3 korda.

Teine harjutus. Haarata köiest ülessirutatud kätega, teha hüpe ja köit põlvest kõverdatud jalgadega haarates jääda kõverdatud kätega köie külge rippuma. Maha hüpata. Korrata harjutust 2 korda.

Kui pole käepärast eri võimlemisköit, võib seda asendada tugev nöör. Iga 30 sentimeetri järel tuleb nöörile teha „sõlm“, et oleks kergem sellest kätega kinni hoida. „Sõlme“ tegemiseks tuleb jämeda nõela abil nöörist läbi tõmmata tükk sidumisnööri. Seejärel mähitakse sidumisnööri otsad tugevasti ümber nööri ja seotakse kõvasti kinni. Nööril tekib kumerus. Kui haarata veidi kõrgemalt, on haare kindlam ja käsi ei libise.

Tasakaaluharjutused. 1. Kõndida mööda palki ja maha hüpata. 2. Palgi keskkoha jõudes kükitada, lüüa peopesadega vastu palki, tõusta ja minna lõpuni. 3. Kükitada küljetei palgile, tõusta sellest asendist ja minna lõpuni. 4. Minna palgi keskkohani, sellele kätega toetudes kükitada küljetei; tõusta ja minna lõpuni.

Kõrgushüpped hooga. Heita üle oksa nöör selle otsa seotud väikese riidest palliga. Hoovõtmisega hüpata ja pallist käega kinni haarata. Palli kõrgemale tõmmates korraga harjutust 5—6 korda.

Mäng „kindluse kaitsmine“ (vt. kirjeldus näitlikus võimlemistunnis 8—10 aasta vanuseile õppureile, lk. 61).

Aeglane jook 1 minuti vältel.

Lõpposa. Kõnd ühekaupa kolonnis. Kõnnil sügavasti hingata, pöörates erilist tähelepanu sellele, et väljahingamine oleks võimalikult täielikum. Pärast 2-minutilist kõndi kolonn peatada ja alustada lastega laulmist. Laulu saatel marssida sammu pidades veel 1—2 minutit.

NOORTE LOODUSUURIJATE TEGEVUS

Laagris leidub paljugi huvitavaid üritusi loodusuurijaile ning tehnika, kirjanduse ja kunsti harrastajaile. Kõik oleneb ainult oskusest leida ringidele sobiv tegevus vabas õhus, metsas, narmel.

Tingimata tuleb laagris organiseerida noorte loodusuurijate tööd.

Varaseimast lapsepõlvest peale kasvab inimeses armastus kodunurga vastu. Kus ta ka elaks — meie maa põhja-, lõuna- või keskosas —, õigusega on ta uhke oma kodunurgale. Igal maanurgal on oma ilu ja võlu, omad rikkused. Neid hinnata ja armastada võib ainult see, kes on kodunurga jalgsi läbi käinud, sõitnud paadis tema jõgedel, kes on geoloogihaamriga uurinud tema mägesid...

Sina, pioneerijuht, pead pioneeridesse sisendama armastust kodunurga vastu. Igas laagris leidub teadmishimulisi lapsi, kes tahavad meie loodust lähemalt tundma õppida. Organiseeri neist noorte loodusuurijate ring.

Loodusteadlased on looduse uurijad, inimesed, kelle terav pilk tungib elu kõige sügavamatesse saladustesse. Nad õpivad loodust tundma ja uurivad teda, et temast rohkem teada saada ja veelgi paremini ära kasutada kõik, mida loodus annab inimese tarbeiks. Loodusuurimise tööle tuleb kaasa tõmmata kõik lapsed rühmast.

Rännakuil jõgede kaldail, aasadel ja metsas, maapõuevarade ja majanduslikult väärtuslike taimede otsinguil omandavad pioneerid paljugi kasulikke omadusi. Rännakuil kogutud taimekogud, putukate ja mineraalide kollektsioonid on talvel koolitundides näitlikeks õppevahendeiks.

Raske on anda nõu kõigiks juhtumeiks, mis võivad esineda noorte loodusuurijate teel. Edu sõltub suuresti sinu algatusvõimest ja laste loovast isetegevusest.

Astu ühendusse kohalike kodu-uurijate-asjaarmastajate, küttide ja kaluritega. Kasuta nende nõuandeid ja abi. Nad näitavad sulle kätte, kuidas paremini organiseerida noorte loodusuurijate tööd.

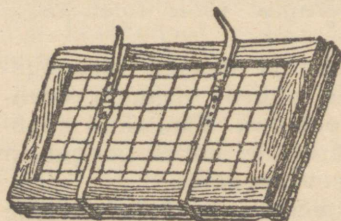
Botaanikud, rännakule! Asudes taimekorjamise rännakule peab noor botaanik kaasa võtma taimeade määraja, pintseti, suurendusklaasi, prepareerimisnõela, väikese aialabida, taimekarbi või pappkaaned pakkimis- või isegi ajalehepaberiga. Määrajaist võib soovitada „Eesti taimestik koolidele“, „Õis-taimeade määramise abivihik“ ja „Kodumaa taimestik“.

Taimeade korjamisel ja määramisel tuleb kohe üles märkida järgmised andmed: 1) taime nimetus (emakeeles ja ladina keeles); 2) perekond, kuhu taim kuulub; 3) kus taim leitud (mets, metsäär, soo, aas, põld jms.); 4) aeg (kuupäev, aasta); 5) korjaja perekonna- ja eesnimi.

Kõik see tuleb kirjutada sedelile, mis herbaariumis pannakse iga taime külge.

Kuivatamiseks asetatakse taimed kokkumurtud kuivatus-, pakkimis- või isegi ajalehepaberi vahele. Mida rohkem paber imeb endasse niiskust, seda sobivam ta on. Paberil tuleb taim korralikult siluda; ei tohi olla kortsutatud lehti ega muljutud õisi. Kui taime pikad varred paberipoognale ei mahu, tuleb nad lõigata kääridega pooleks või kolmeks. Kui on tarvis kuivatada mitut taime korraga, siis asetatakse igaüks samal viisil paberipoogna vahele ja kuivatatakse koos, kuid iga poognapaari vahele pannakse 4—5 ajalehe- või pakkimispaberi poognat.

Botaanikapressi (vt. joonis) võivad noored botaanikud ise valmistada. Pressi puudumisel võib kuivatada nii, et paberipoogna vahele pandud taimele asetatakse laud ja lauale ras- kus (telliskivi, kaaluviht jms.). Kuivamisel imbub vesi taimest paberisse. Paber muutub niiskeks, ei jõua kuivada, ja taim võib sellest tõmbuda mustaks. Et seda ei juhtuks, tuleb vahetada paberit iga päev (mõningail taimeadel tuleb esimestel päevadel paberit vahetada kaks korda päevas).



Taimeade kuivatamise raam.

Kuivatatud taimed kinnitatakse paberiribade abil või õm-
meldakse niidiga puhtale paberilehele.

Kõik paberilehed peavad olema ühesuurused ja paberi-
ribade kleepimine peab toimuma puhtalt. Lehele kleebitakse
sedelike taime nime, perekonna, leiukoha, korjamisaja ja kor-
jaja perekonnanime märkimisega.

Geoloogid, rännakule! Asume järsul jõekaldal.

Meil on kaasas pikk tugev nööri, labidas, peitel, haamer,
möödulint, vesilood ja mõõtevarras, karbid proovide jaoks,
märkmik, pliiats, juhatajal aga sellele lisaks veel pudel nõrga
soolhappe- või äädikhappelahusega.

Üks lastest seob nööri puu või teiba külge ja laskub nööri
abil ettevaatlikult kallakut mööda alla. Tal seisab ees suur
töö: mõõta üksikute nähtavale tulnud kihtide paksus ja võtta
proovid. Siin võib olla selgejooneline savikiht, liiv, mergel,
konglomeraat, liivakivi.

Kihtide mõõtmed ja nende järjestus tuleb üles kirjutada.

Tuleb võtta nende liikide proovid.

Kas ei leidu neis kihtides kivistusi? Märgime üles, milliseid
on rohkem, milliseid vähem. Ka neist võtame proovid, ja sel-
leks lööme nad, jäljendeid rikkumata, ettevaatlikult välja
peitli ning haamri abil.

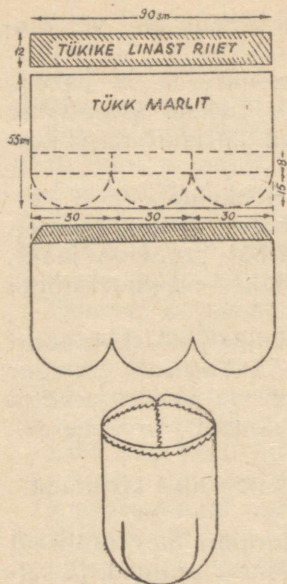
Meie ülesandeks on kivistusi mitte rikkuda; kogume nad
paberisse üksteisest eraldi ja varustame sedeliga, millele on
märgitud, missugusest kihist iga kivistus on võetud. Kui lei-
dub hapraid konte, siis immutame need tugevdamiseks läbi
kummiaraabikumiga.

Tihti võib säärastel ekskursioonidel leida kunagi siin ela-
nud loomade konte. Vahel leidub ka igivanade savinõude
tükke. Kõik need proovid tuleb kaasa võtta ja sisse pakkida
— ka see on hea kingitus koolile.

Koostame putukatekogu. Tähele pannes putukaid nende
looduslikus ümbruses, tundma õppides nende elu võib koguda
rikkalikku ja huvitavat materjali bioloogiliste kollektsioonide
 jaoks.

Kollektsioonid aga, mis on kogutud ilma püütud putukate
 eluviisi eelneva vaatluseta, ei anna nende kogujale mitte kui
 midagi.

Kogumist tuleb tingimata alustada putukate eluviisi vaatl-
 lemisega.



Putukate püünisvõrk.

Tavaliselt monteeritakse putukate kollektsioonid klaaskaanega ja turbast või korgist põhjaga karpidesse või sahtlitesse, kuhu torgatakse nõelad putukatega.

Kollektsioonikarpide puudumisel võib neid edukalt asendada madala klaasitud raamiga. Säärase monteermisviisi juures pole tarvis ka nõelu, mis samuti ei juhtu alati olema käepärast.

Kogu materjal paigutatakse papi-tükile ja kinnitatakse sellele liimiga. Varemalt prepareeritud liblikail ja röövikuil määratakse jalad liimiga ja kleebitakse nad papile. Papi äärtele kleebitakse raam mitmest üksteise peale kleebitud paksust kartongist või korralikult väljasaetud ja hõõvel-datud lauakestest (laius — 1 kuni 2,5 sentimeetrit; see sõltub kollektsiooni mõõtmetest). Raamile asetatakse täpselt kollektsiooni mõõtmete järgi väljalõigatud klaas ja see kleebitakse

äärtel kinni (kanditakse) kalinguri või tugeva, aga õhukese paberi ribadega. Sääraseid kollektsioone võib ilma erilise vaevata ja liigsete kuludeta valmistada iga noorte bioloogide ring.

Õpi tundma lindude elu. Miski ei arenda teravat nägemist sellisel määral, ei terita niivõrd kuulmist kui lindude vaatlus. Lind ei hakka ootama, kuni teda täielikult on vaadeldud. Vahel on vaatlejal kasutada vaid sekundeid.

Rännakul metsas jaga rühm gruppideks kolme- või nelja-kaupa nii, et lapsed sammuksid hanereas ega jääks üksteisest kaugele maha. Ees mingi pioneer, kes tunneb linde teistest lastest paremini.

Märganud lindu, ei tohi minna otse tema suunas: vaatleja peab veidi kõrvale pöörduma ja lähenema nii, et päike asetseks tema selja taga, muidu pole võimalik vaadelda linnu sulestiku värvust.

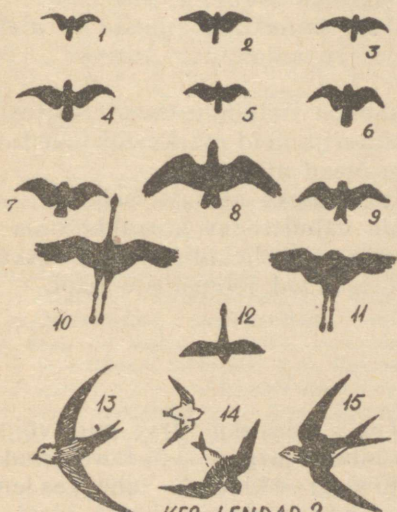
Lindude mõistatamismäng



KELLE NOKK ?



KELLE SULETUTT ?



KES LENDAB ?



KELLE PARV ?



KELLE SABA ?

Rännaku eel tee lastele ülesandeks siin kujutatud ülesanded ümber joonistada. Organiseeri võistlus, kes kiiremini ja õigemini vastab „lindude mõistatamismängu“ küsimustele. Lindude äratundmise oskust läheb hiljem tarvis rännaku ajal. Väga huvitav on jalutuskäigult tagasi tulles organiseerida salkades kollektiivselt lindude määramist nende jooniste järgi, mida lapsed ise on teinud rännaku ajal.

Metsarännakule lindude vaatluseks ei tohi minna heledas riietuses. Ei tohi kisada, laulda, kõva häälega juttu ajada. Kes tahab metsas rohkem näha ja kuulda, ei pea märgatav olema.

Lapsed märkasid metsas tundmatut lindu. Keegi neist ei tea tema nimetust. Mis teha? Tuleb püüda tundmatu linnu iseloomustavad tunnused meeles pidada.

Värvuse omapärasused: üldilme, heledad laigud rinnal ja peas — „rinnaesine“, „müts“ jne.

Üldilme: suletutt, noka ning saba kuju ja suurus, lennulaad. Linnu hää: laul, häälightsus.

Suurus: suuruse määramisel tuleb tundmatut võrrelda hästi tuntud lindudega: varblasega, kuldnokaga, hakiga, varesega, tuviga, kanaga, pardiga (suurem, väiksem).

Need tunnused märgitakse rännakupäevikusse ja ajutiselt antakse tundmatule linnule leppenimetus: „tutikas“, „puna-rind“, „mustmüts“ jne.

Kui lapsed on osanud tabada iseloomustavad iseärasused, võib vilunud kütt või kodu-uurija neid märkmeid lugedes linnud määrata, ütelda nende õiged nimetused.

Vahel piisab linnu äratundmiseks ainsast iseloomustavast üksikasjast. Metsarännakule valmistudes korralda oma rühmas „lindude mõistatamismäng“. Leheküljel 69 on eeskujuks esitatud mõned säärased ülesanded joonistuste näol.

Kelle nokk?

Kelle suletutt?

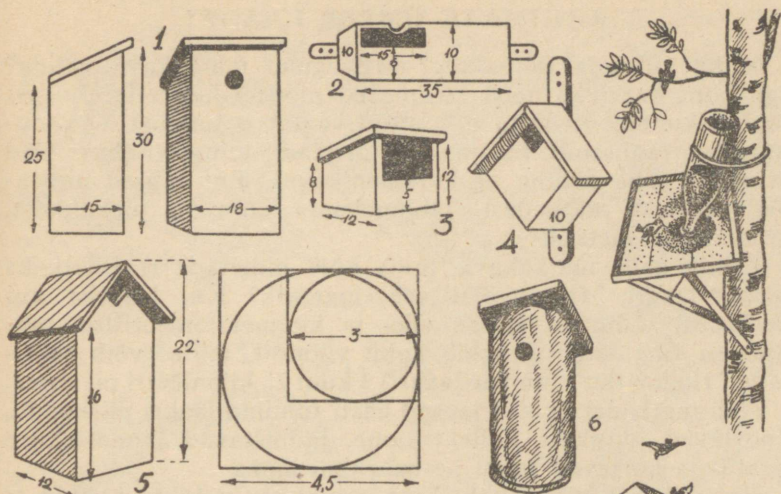
Kelle saba?

Kes lendab?

Taeva all lendab lind. Tema sulestiku värve pole võimalik kindlaks teha. Tuleb linnu silueti järgi — või kui linnud lendavad parves, siis parve kuju järgi — kindlaks teha, kes lendab.

Väga tähtis on õppida linde määrama hääle järgi. Kui inimene oskab eritleda lindude häälightsusi, vii ta metsa, seo tema silmad ja küsi, missugused linnud siin elavad. Seotud silmi hakkab ta nimetama „vint . . . talvik . . . peoleo . . .“ Leia oma linnas või külas inimene, kes hästi tunneb lindude hääli, ja palu teda korraldada pioneeridele metsaekskursioon.

See metsamuusika kuulamine annab lastele palju. Mitte ainult et nad õpivad määrama lehestikus nägematuid linde nende häälightsuste järgi, vaid nad saavad teadlikuks ka metsas toimuvast sündmustest.



Linnud on meie sõbrad. Pioneerid peavad kaitsma linde. Soovita lastele laagrikoonduse päevil valmistada linnumajakesi ja neid üles riputada aias ja lähemas metsas. Joonistel vasakul on mitmesuguseid linnumajakesi: 1 — kuldnokadele, tihastele, kärbsenäppidele, lepalindudele, peebulindudele, puukluttidele, väikesele rähnale (see on kõige levinum pesaehitamistüüp); 2 — kaldapääsukestele; 3 — hakkidele, tuuletallajatele, siniraagadele, öökullidele; 4 — väikestele lindudele: tihastele, kärbsenäppidele ja teistele, peale kuldnoka; 5 — linavästrikule ja hallile kärbsenäpile; 6 — õõnestatud puutüvest; 5 ja 6 vahel avause lõige: suurem — kuldnokale, väiksem — väikestele lindudele. Kõik mõõtmed on sentimeetrites. Joonisel paremal — „sööklad“ lindudele.

Kui ilm on ilus, aga parvena (mitu lindu ühel puul) kogunud vindid „sädistavad“, nagu vihmase ilma eel: „riu-pin-pin-riu“, siis tähendab see, et läheduses peitub kiskja — hiireviu või kanakull. Kui kiljub tihaste raevutsev koor (mitu heledat häält ühes kohas), siis tähendab see, et tihased on avastanud kuusetihnikusse peitunud unise öökulli ja ründavad hirmutajat, keda nad päeval ei karda.

RINGMATK ÜMBER LAAGRI

Kuhu siirduda rännakule? Missugune matkakava valida? Iga kord kerkivad need küsimused pioneerijuhi ette. Laagri ümbruskonnas on mitu üldtuntud vaatamisväärsust — kodu-uurimise muuseum, masina-traktorijaam, telliskivitehas. Nad esinevad juba rühma ekskursioonikavas. Ent lapsed unistavad suurtest matkadest, läbiuurimata järve- ja jõekaldaist, ööbimistest metsas.

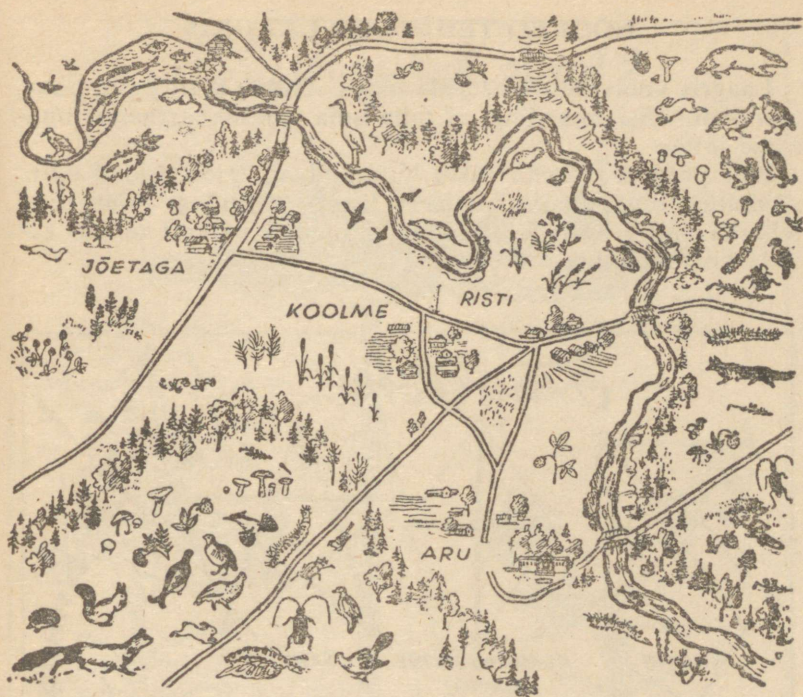
Esilda neile matkakava, mida võib nimetada ringmatkaks ümber laagri. Mis on õieti see ringmatk? Kui laagrist kui keskusest tõmmata kahe-, viie- ja kümnekilomeetrilise raadiusega ringjoon, siis tekib kolm vööndit, milles võib sooritada „ringmatku“ (ümber laagri) 3 kuni 25 kilomeetri pikkuses.

Neil matkadel õpivad lapsed hästi tundma laagri piirkonda, koostavad putukate kollektsioone, joonistavad taimerikkuse kaardi ja korjavad taimi herbaariumi jaoks.

Kahekilomeetriline vöönd on mudilaste valdkond. Nad ei saa õigust matkata teises vööndis (viiekilomeetrilises) enne, kui nad pole tundma õppinud oma „kahekilomeetrilist“ vööndit. Viiekilomeetriline vöönd on 5.—6. õppeaasta pioneeride maa-ala. Omandanud rännakuvilumusi ja õppinud orienteeruma kaardi ning kompassi järgi oma „viiekilomeetrilises“ vööndis, saavad nad õiguse kahepäevaseks rännakuks, ööbimisega vanemate laste vööndis. Kümnekilomeetriline vöönd, mis on jõukohane 7.—8. õppeaasta pioneeridele, on juba iseseisvate uurimismatkade ala. Sellesse vööndisse võib sooritada kahe- ja isegi kolmepäevaseid matku.

MUINASJUTTE, RAHVALAULE JA MUISTENDEID KORJAMA...

Erinevalt linnaoludest valivad pioneerid — kirjandusringi liikmed — endale laagris uusi, liikuvaid töövorme. Selleks on kirjanduslikud ekskursioonid ja rännakud kohtadele, mis on seotud ühe või teise kirjaniku elu ja loominguga. Kreutzwaldi, Koidula, Jakobsoni, Vilde, Tammsaare, Juhan Liivi, Kitzbergi, Lutsu elu ja looming annavad rikkalikku materjali säärase kirjanduslike ekskursioonide ning matkade valikuks.



Säärase laagri ümbruskonna kaardi võivad koostada „ringmatkast“ osavõtjad.

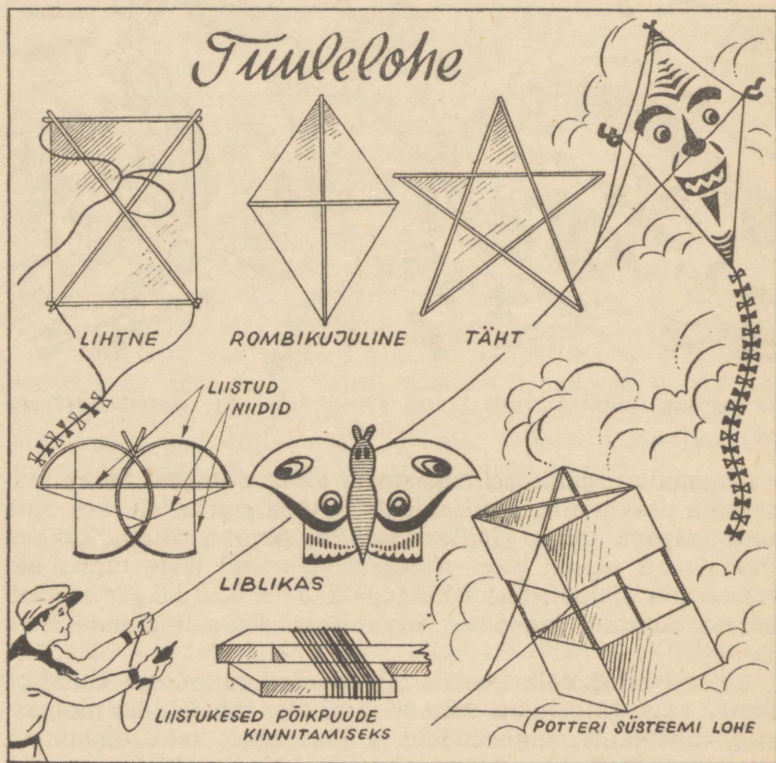
Tingimata organiseeri mälestuste üleskirjutamist Suure Isamaasõja osavõtjailt, partisanidelt ja töökangelastelt, kes oma ennastsalgava tööga kindlustasid Punaarmee võidu. Tänavu korraldavad paljud pionieriorganisatsioonid laste rännakuid Isamaasõja ajaloolistele lahingupaikadele. Kui laager asetseb säärase kohtade läheduses, organiseeri sinna tingimata laste matku.

Kirjandusring võib tegelda rahvaluule kogumisega kohalike elanike seas. Jutustajate sõnade järgi üles tähendades muinasjutte, rahvalaule, muistendeid ja kaasaegset rahvaloomingut seltsimees Stalinist, Punaarmeest ja Isamaasõjast astuvad ringi liikmed ühendusse rahvaloomingu ürglättega, rikastavad oma sõnavara ning õpivad lähemalt tundma rahva keelt.

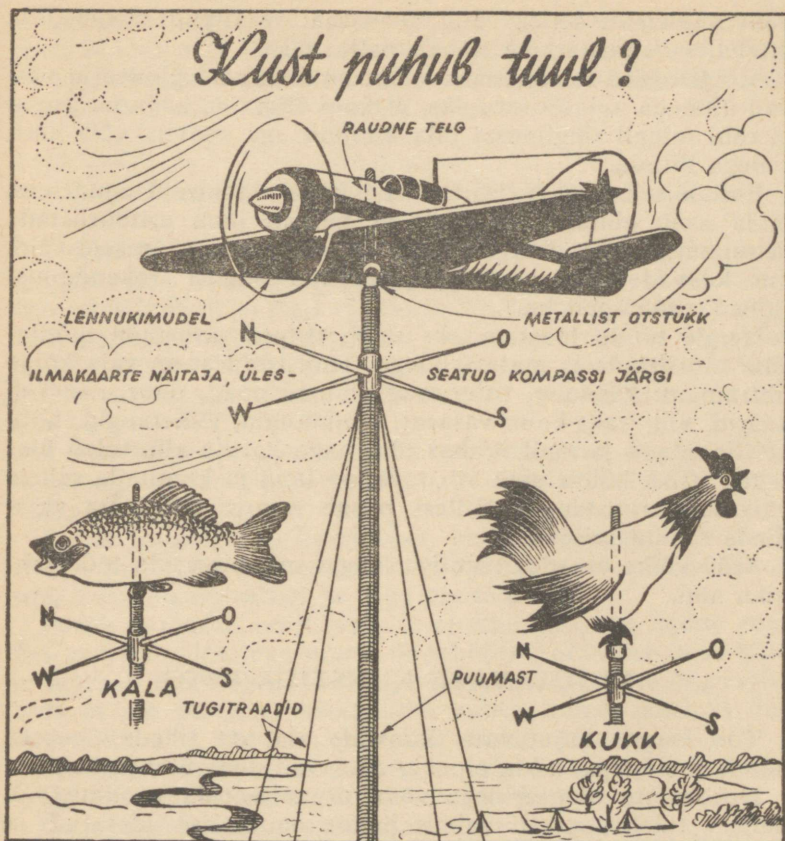
NOORED TEHNIKUD LAAGRIS

Laagris viibivate pioneeride hulgas leidub alati palju noori tehnikahuvilisi, kes siingi ei taha oma lemmikharrastust unarusse jätta.

Pole põhjust tehnika vastu huvitundvailt pioneeridelt võtta võimalust oma töö jätkamiseks laagris. Muidugi tuleb tööd tehnika alal laagris korraldada mõningal määral teisiti kui seda korraldatakse talveloludes.



Siin on tööd noortele tehnikutele. Suure huviga ehitavad nad kõige mitmekesisemaid lohesid.



Need on tuulelipud laagri meteoroloogiaväljakul. Noored tehnikud võivad sääraseid tuulelippe valmistada plekist ja vanaraua tükkidest.

Laagris ei tule organiseerida kindla programmi järgi töötavaid tehnikaringe: lapsi ei tohi üle koormata vestlustega tehnika alalt, teoreetiliste andmetega; seejuures nõuab programmikindel ringitöö pikemat aega, pioneeride laagrisviibimine on aga piiratud kestusega.

Laagris ei tule ehitada komplitseeritud, rohket tööd nõud-

vaid mudeleid: selleks puuduvad seal vajalikud seadmed ja mudelite valmistamine nõuab palju aega.

Mingisuguse tehnikaharu vastu huvitundvad pioneerid võivad ühineda amatöörgrupiks, et koos töötada. Säärane grupp ei tohi mingil tingimusel olla kinnine: iga soovija võib alati sellega liituda.

Ehitamiseks tuleb lastele soovitada sääraseid mudeleid, mida saab ehitada hõlpsasti ja kiiresti ilma eritööriistade ja -materjalideta. Kõige parem on soovitada sääraseid töid, mis leiavad laagrielu tingimustes mingisugust rakendamist (lohed, tuulelipud jm.).

Nende tööde teostamiseks tuleb laager varustada mõningateööriistade ja materjalidega. Tööriistadest on vaja kõige lihtsamaid: käsisaag, tiserisaag, mõned noad, puur, naaskel, käärid, viil, kaks-kolm vasarat, lapiktangid, lõiketangid, hõõvel, joonlaud ja mall. Vabas õhus, aga katuse alla tuleb üles seada väike hõõvelpink või tavaline laud ja kinnitada sellele väikesed kruustangid. Sellest piisab noorte tehnikute vajaduste rahuldamiseks.

Seda kõike omades võib iga laager organiseerida tööd tehnikalaal.

KUJUTAVATE KUNSTIDE RING

Töö laagris kujutavate kunstide alal on tihedas seoses nende muljetega, mida pioneerid saavad uues ümbruskonnas.

Nooremate pioneeridega võib organiseerida voolimistöid. Selleks tuleb aegsasti valmis panna anumaisse leotatud ja kotiriidega kaetud savi. Voolida tuleb lauaukkidel, et saviga mitte mööblit määrada. Lapsed panevad põlled ette. Töid võib korraldada järgmistel teemadel: „Kariloomad“, „Linnukuuris“, „Korjame seeni“, muinasjuttudest „Kolm karu“, „Rebane ja jänes“ jt.

Laagrisviibimise lõpul korraldab voolimisring parimate tööde näituse.

Joonistamistöö olgu samuti tihedas seoses laste tööga, nende eluga looduses. Säärased teemad nagu „Heinategu“, „Marjul“, „Viljakoristamine“, „Õine vaade“, „Lõke“ jt. võivad eriti ilmekalt esineda laste joonistes. Igal joonistamis-

ringi liikmel olgu oma isiklik mapp — pappkaaned — joonistuste hoidmiseks. Kõiki materjale — mappe, pliiatseid, värve — tuleb hoida kindlaksmääratud kohas. Parimad tööd valida näituse ja laagrialbumi jaoks.

NÕUANDEID NOORELE KALASTAJALE

Paljud lapsed armastavad õngitseda, aga kaugeltki mitte igaühel neist ei õnnestu püüda kas või „kassilegi lõunaks“. See tuleb sellest, et nad ei tea, millal ja kuidas üht või teist kala püüda. Mõned „õnnelikud“ kalastajad aga — olgu pioneerilaagris või rännakul — võivad oma seltsimeestele heameelt valmistada värsket kalasupi või hästimaitsva praetud kalaga.

Kõige hõlpsam kalastamisviis on püüdmine õngega. Õnge jaoks on tarvis õngeritva, nõõri, konkse, raskust ja õngekorke.

Parim õngeritv on bambusest, kasest või kadakast. Selle võib valmistada ka sarapuust. Õngeritv peab olema täiesti sile, kuiv, tugev, vetruv ja väga peene otsaga.

Parim õngenõör on jõhvist: ta ei lähe sassi ega ligune vees. Ära tarvita valget ega musta õngenõõri: kala näeb vees hästi ja märkab kohe ohtu. Katsu järele uurida, kuidas õngenõõri värv mõjub püügile. Aseta ühte kohta valge, must ja hall õngenõör, ning näed ise, et kalad eristavad värve hästi.

Parimad õngekorgid on korgist, sulgedest või mustpaplist. Iga kala jaoks tuleb võtta eri konks ja jõhv.

Õngega püüdmise reeglid. Kui tahad kala püüda:

püüa moonduda, ära riietu valgesse särki, ära riputa lähedusse valgeid esemeid;

ära asetä õngeritva vee peale, vaid kinnita see kaldasse torgatud hargi külge;

uuri püügi ajal, kuidas eri kalad näkkavad: üks (ahvenas, koger) neelab sööda kohe, teine (kiisk, särg) sikutab, imeb sööta. Sellest sõltuvad ka püüdmisviisid. Üht kala tuleb „rap-sata“ (s. o. tõmmata kergelt üles ja kõrvale ning seejärel õngenõör järele lasta), teist tuleb rahulikult, kiirustamata kalda poole tõmmata ja haarata ta alt selleks enne vettelas-tud kahaga.

Igas maakohas on omad püügivõtted ja isegi iga kalur õngitseb isemoodi. Usutle ise selle kohta kohalikke kalureid ja tee kalastusluurajale ülesandeks neid küsitleda.

Kohalistest püügiviisidest võib koostada huvitava kirjelduse.

Kalapüük mõrdade ja võrkudega. Tiikides võib kokri püüda tugavaist niitidest või vitstest punutud mõrdadega. Mõrra keskele seotakse sööt — tükk rukkileiba või õlikooki.

Madalais tiikides ja lõugastes võib särgi, linaskeid, kokri ja teisi kalu püüda võrkudega. Kõige lihtsam viis on järgmine: võetakse võrk mõõtmetega 1 kuni 1,5 ruutmeetrit, seotakse see nurkadest kahe jämeda kõverdatud vitsa külge, vitste ristumiskohad seotakse nõõriga kinni ja kinnitatakse pika lati külge. Lati teine ots kinnitatakse kaldale. Võrk paindub vabalt. Tema keskkoha seotakse sööt — tükk leiba või õlikooki. Võrk lastakse põhja ja tõstetakse 10—15 minuti pärast kiiresti üles.

Kuidas säilitada püütud kala elavana. Püütud kala võib pikemat aega säilitada elavana kalasumbas, mida on kerge punuda pajuvitstest või kohandades selleks mingi korvi. Seejuures tuleb aga silmas pidada järgmisi reegleid:

1. Püüdud kala, ei tohi teda muljuda, konks tuleb temast ettevaatlikult eemaldada, et mitte vigastada suud, muidu sureb kala varsti.

2. Kui kala on konksu otsast ära võetud, tuleb ta kohe sump paigutada. Seejuures tuleb hoiduda kala määrimast mulla või liivaga.

3. Sump kalaga tuleb hoida varjus, vähemasti 1—2 meetri sügavuses.

4. Sumpa tarbetult veest mitte välja võtta.

ÕHTUD PIONEERILÖKKE JUURES

Kes ei mäletaks vaiksaid suveõhtuid metsaserval, kui lõk- ketule taustal taevast näib veelgi tumedamana ja ümberringi hüplevad varjud ning vastuhelgid? Hinge kinni pidades kuulavad lapsed pioneerijuhi jutustust ja ainult okste praksumine tules häirib vaikust. Jutustus on lõppenud ja nüüd tantsivad ümber tule bajaanihelide saatel rühma parimad tantsi-

jad. Hiljem alustab keegi laulu, ja koorilaul kandub üle nurme, üle vaikse jõe.

Eriti pidulikud on maleva lõkkeõhtud. Neid ei korraldata tihti — kaks kuni kolm korda laagrihooajal. Alati tähistavad nad mingit erilist sündmust — seoses laagri avamise või lõpetamisega, kohtumisega Isamaasõja kangelastega, õpetlaste või kirjanikega.

Tingimata organiseeri ülelaagriline lõke, mis oleks pühendatud meie suurele võidule hitlerliku Saksamaa üle.

Siin on omal kohal nii hästi tervituskõned ja sisukas ettekanne kui ka lõbus koorilaul. Lahtisel väljakul, lõkke juures võivad rühmad esineda kehakultuuriliste harjutuste ja püramiididega, samuti tantsudega. Siin võib ette kanda lühinäidendit ning esineda humoreski, müraorkestri ja rahvalauludega.

Hoopis midagi muud on rühmalõke.

Õhtutundidel, enne lõppsignaali, koguneb rühm oma lõkke juurde, et kitsas seltsimehelikus ringis vahetada muljeid möödunud päeva üle, vestelda, laulda, naerda, lugeda ette mõnd raamatut ja vaielda selle üle.

Rühmalõke on laagripäeva endastmõistetavaks lõpuks. Ja mida sagedamini rühm sääraseid koondusi korraldab, seda parem.

Põhjapanevaks osaks rühmalõkke puhul on vestlus. Laste meeoleolu tabades oskab hea pioneerijuht vestlust suunata tema poolt soovitud radadele.

Tihti näiliselt tähtsusetu nähtus laagrielus — ülesande mittetäitmine või, vastupidi, kellegi poolt avaldatud iseseisvus — annab pioneerijuhile küllaldast põhjust, et lastele kõnelda Tšapajevist, Suvorovist, meie ajastu silmapaistvaist inimestest, kelle elu võib olla eeskujuks kõigile.

Rühmalõkkeks on tarbetu koostada eriprogrammi, pole tarvis ette valmistada igasuguseid esinemisi. Südamliku ja sõbraliku vestluse, lõbusa laulu, tabava nalja õhkkonnas tunnevad lapsed end mõnusalt ja vabalt. Pole juhus, et rühmalõkke ääres võib kuulda kõige rabavamaid ja lõbusamaid lugusid. Ja neid jutustavad tihti samad lapsed, keda teissuguses olukorras ei saa kuidagi esinema. Selles lihtsuses ja siiruses peitubki pioneerilõkke võlu, mida hiljem nii soojalt meelde tuletavad kõik, kel on olnud võimalus elada pioneerialaagris.

MÕNINGAID PRAKTIILISI NÕUANDEID

Lõkkease tuleb valida suurele lagendikule. Lõke tehtagu puudest eemale, et sädemed ei ulatuks nendeni. Lõkkease tuleb puhastada okstest, kuivast rohust ja risust. Kõige kohasem on teha lõket künkanõlvade vahel. Lapsed võivad siis asuda kõrgendikule ja tuule eest kaitstud lõke põleb hästi.

Lõkke jaoks sobib kõige paremini kask ja lepp; kuusk, haab ja mänd põlevad halvasti.

Lõkke juures peab tavaliselt üks salk valvekorda. Ta valvab selle järele, et lõke hästi põleks. Lõkke lõpetamisel valab salk lõkke veega üle ja puistab sellele liiva. Pioneerijuht peab kontrollima, et lõke oleks hästi kustutatud.

Lõkkel võib olla viisnurkse tähe, ringi või ruudu kuju. Hea on lõkke keskele püstitada kuiv kuusk; see põleb nagu suur tõrvik.

KUIDAS LAUL ÄRA ÕPPIDA

Hea on õhtul lõkke ääres istudes laulda kodumaast, hea on varasel suvehommikul linna taha minnes lüüa uljast marsilaulu, et jalad sammuksid iseendast.

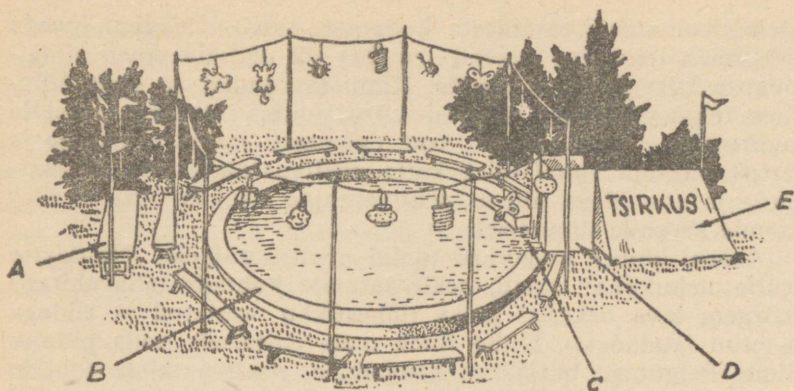
Hea on loendusel, rühma koondusel ja isetegevuskontserdil kõiki rõõmustada uue lauluga! Lauluring on tarvilik igas laagris.

Ent ainult see koor võib hästi töötada, kus pioneerijuht ja pioneerid tõsiselt suhtuvad oma töösse. Paljugi oleneb pioneerijuhist. Koos aktiiviga — lauluarmastajate ja „meistritega“ — peab pioneerijuht koostama töökava: missugused laulud lähimal ajal ära õppida, millistele esinemistele valmistuda. Siin on sissejuhatuseks laagrikoori näitlik programm, mis on koostatud pioneeride lemmiklauludest:

A. Aleksandrov — „Kantaat Stalinist“, I. Dunajevski — „Noorte marss“ ja „Laul kodumaast“, K. A. Hermann — „Kungla rahvas“, E. Arro — „Noorte laul“, K. Rannu — „Õrn ööbik“, A. Blumberg — „Timurlaste laul“, M. Härma — „Ei saa mitte vaiki olla“, H. Lepnurm — „Noorusjõud“.

Kuidas tuleb laulu õppida?

Alguses laulab pioneerijuht laulu lastele ette üksi või koos eeslauljatega, kandes selle ette kaks-kolm korda, et laulu-



Lõbusa tsirkuse üldvaade. A — „orkestritribüün“; B — barjäär; C — läbikäik barjääris; D — kõlgvarjud, mis varjavad artistide väljatulekut; E — telk artistide jaoks.

viis paremini meelde jääks. Seejärel võtab ta läbi laulu teksti, selgitades arusaamatuid sõnu. Üsikut raskeid kohti on kohasem õppida väikestes gruppides kolme-viie inimese kaupa.

Ühel õpingul ei tule läbi võtta üle kahe salmi.

Lõpuks veel üks nõuanne: laulmisel lastagu häälel kõlada kisata ja pingutuseta, sõnu hääldatagu selgelt ning esituses taotletagu puhtust ja kunstilist ilmekust.

LÕBUS TSIRKUS

Võrdlemisi kerge on laagris korraldada lõbus tsirkus. Selle võib organiseerida vabas õhus. Artistide esinemiseks tuleb korraldada väike ringikujuline väljak-areen 6—7-meetrilise läbimõõduga. Tõeline tsirkuseareen on pehme (liiv, saepuru), meile aga sobib täiesti ka muruväljak või tavaline põrand, kui tsirkus korraldatakse kinnises ruumis.

Soovitav on areeni põrand katta vaiba või paksu riidega. Barjääri areeni ümber saab hõlpsasti ehitada külti asetatud toolidest või pinkidest. Pealt tuleb barjäär drapeerida, katta riidega, põrandariidega või äärmisel juhul värvilise paberiga (värvitud ajalehtedega). Barjääri tuleb jätta läbikäik artisti-

dele. Kui areeni ei ehitata hoonesse, tuleb läbikäigu juurde püstitada telk (kus asuvad artistid) või ehitada areen mingisuguse kõrvalehituse juurde. Kinnises ruumis on seda hõlpsam teha: paigutage artistid kõrvalruumi, läbikäik areenile aga tehke vastu selle toa ust. Vahemaa areeni läbikäigu ja artistideruumi vahel tuleb katta pealtvaatajate eest külgvarjude ja eesriidega nii, et pealtvaatajad näeksid artiste alles nende areenile ilmumisel.

Areeni ümber paigutage toolid pealtvaatajaile. „Näitlejate väljatulekukoha“ vastu, pealtvaatajate kohtade taha ehitage kõrgem lava orkestri jaoks (lähestikku asetatud ja riidega kaetud laudadest). Nüüd tuleb meie tsirkusele anda pidulik ilme. Paigutage barjäärist kaugemale, pealtvaatajate toolide vahele kergeid tulpi (selleks võivad olla toolide külge seotud ridvad). Tõmmake üle nende mitmevärvilisi serpentiinlinte, riputage neile paberist hiinalaternaid, papist väljalõigatud lilli ja värvilisi akrobaatide, veiderdajate ja loomade kujusid.

Kui tsirkuse-etendused toimuvad õhtuti, tuleb hoolitseda valgustuse eest.

Orkester. Tsirkuses peab olema orkester. Kutsuge muusikaring tsirkuse-etendustest osa võtma. Kui muusikaringi pole olemas, organiseerige müraorkester.

Muusikariistad müraorkestris võivad olla kõige mitmekesisemad: pianiino või bajaan koos riisipaberisse keeratud kammidega esitab viisi; trummid, trianglid, kastanjetid, puulusikad, kastrulikaaned ja vaskkausid saadavad viisi. Mürariistadega ei maksa liialdada, et esitatava muusikapala meloodiat käratsemisega mitte varju jätta.

Orkestri repertuaar tuleb koostada lõbusaist marssidest, galoppidest, polkadest ja tuntud marsilauludest.

Vormikandjad. Vormikandjaiks nimetatakse tsirkuses areeni teenijaskonda.

Vormikandjad toovad rekvisiidid enne esinemist kohale ja koristavad need pärast esinemist, abistavad üksikuid näitlejaid nende esinemisel ja võtavad osa paraadist. Etteastete ajal jäävad vormikandjad areenile, seistes „näitlejate väljatulekukoha“ juures. Vormikandjail on oma eririietus. Vormikandjate mütsid valmistage papist.

Programminumbrite kuulutamine tehke ülesandeks ühele vormikandjaist.

Veiderdajad. Tsirkusprogrammi peategelased — veiderdajad — esinevad kõigi etteastete vaheaegadel ja neist oleneb kogu etenduse menu. Lapsed arvavad tihti, et veiderdajat mängida on väga kerge: piisab vigurdamisest. See on aga suur eksitus. Veiderdaja osa mängijal tuleb just hoiduda vigurdamisest ja tehtud olekust. Kõike, mis veiderdajad teevad (olgu see kuitahes rumal ja naiivne), teevad nad tõsiselt, nagu tavallises elus, ega pööra tähelepanu pealtvaatajate naerule.

Raamatu lõpul, lisades (vt. lk. 110—121) anname lõbusa tsirkuse galaetenduse üksikasjalise kava.

METSAKARNEVAL

Ülihuvitav on laagri lõpetamise eel korraldada metsakarneval.

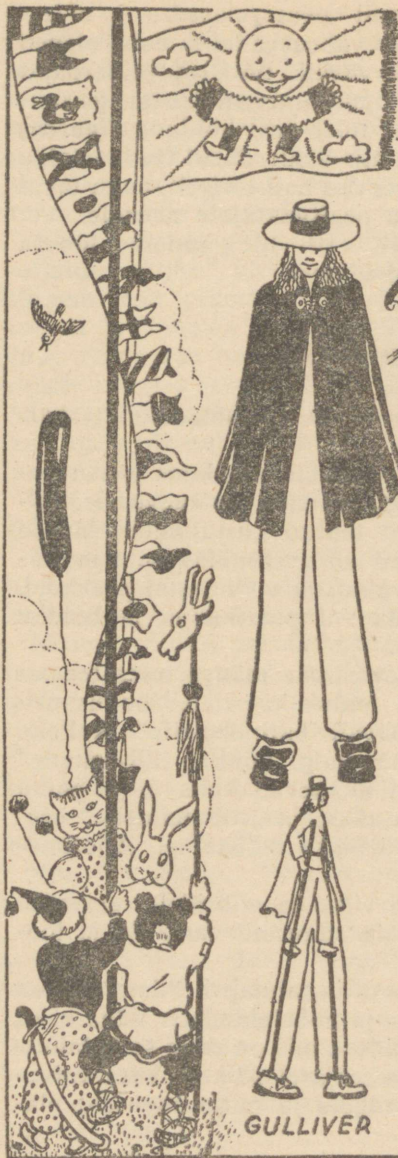
Ettevalmistusi tuleb alustada aegsasti, viis-kuus päeva varem, igas rühmas ja salgas tuleb mõelda isetegevusele, sellele, millistes metsamaterjalidest tehtud kostüümides lapsed esinevad. Lehed, sammal, seemned on vastupidavuseta materjal, seepärast tuleb kostüümid valmistada viimastel päevadel. Valmistagu lapsed need üksinda või paarikaupa ja hoidku üksteise eest täielikus saladuses.

Salgad valmistagu ette isetegevuslikke mänge metsateemadel. Paljugi huvitavaid üritusi leidub noortele loodusuurijatele. Nad võivad luua „elavate baromeetrite“ (kollane akaatsia, pusurohi, kuslapuu, sõnajalg, võhk), „lill-kellade“ (aas-piimjuur, sigur, mille õied avanevad kella 3—4 paiku päeval), „kompassaimede“ (latukas) ja „röövtaimede“ osakondi ning koostada loodusteaduslikke mõistatusi, jäljetundjate mänge jne.

Noored kunstnikud võivad värvitud ja nõöridele reastatud käbidest ning tõrudest valmistada nägusaid vanikuid ja loosungeid.

Kutsu peole pioneeride vanemad ja talulapsi. Pileteid oleks hea kirjutada kuivatatud vahtra- ja piibelehtedele. Väga head konfetit saab kooritud kuusekäbidest, mis on enne seda lahus- tatud värviga tünnis värvitud ja seejärel päikese käes kuiva- tatud. Riputa laagris üles loosungeid ja mitmesuguseid plakateid, korralda näitus.

Karnevali-



PEATA
RATSANIK

KANGELANE



PÖIALPOISS



GULLIVER



KLAUN



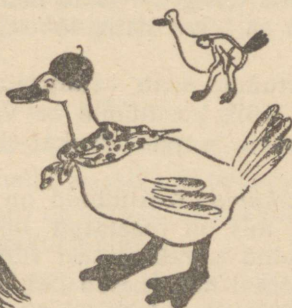
kostüüme



HIIGLANE



LUMIVALGEKE JA NÕID



HANI



Korralda „lilleoksjon“, ehita „kolme karu“ muinasjutu-maja, mõistatuste ja atraktsioonide lehtla jne. „Lilleoksjoni“ võib korraldada „karikakrakimbuks“ riietatud tütarlaps. Käes olgu tal karp väljalõigatud kirjatähtedega. Tütarlaps võtab välja tähe „k“ ja palub pioneere nimetada lilli, mille nimetus algab selle tähega. „Nimetatud on kullerkupp, kari-kakar, kassikäpp, kelluke! Kes teab veel lilli algustähega „k“? Üks, kaks, kolm! Kõik!“ Võitja (see, kes nimetas viimase lille) peab tingimata saama mingisuguse naljaka preemia.

Karnevalipäeval tuleb lastel tõusta varakult, ehtida laager värske rohelisega, puistata jalgteedele värsket kollast liiva ja parandada oma kostüümid.

Korraldajate juhatusel korraldatakse pärast paraadi kõigil laagri puisteedel tants muusika saatel, mängu ja igasuguseid meelelahutusi. Karnevali žürii — laagrijuht, vanem pioneeri-juht, pedagoog-loodusteadlane, maleva staabiülem, vana kog-nud maamees — vaatleb karnevalist osavõtjate kostüümid tähelepanelikult üle ja märgib üles parimad.

Mängujuhtija teatab karnevalist osavõtjaile, et nende hul-gas on „rebase“ ja „hakk“. Ja tõepoolest — teeraja liival on teiste jälgede hulgas näha „rebase“ ja „haki“ jälgi. Milles siis asi seisab? Terased lapsed avastavad peagi, et ühe pio-neerijuhi taldadele on löödud „rebase“ käpa kujutus. Siis otsi-vad lapsed „hakki“. Mõistatuse lahendajaile antakse üle auhind — tükike puukoort pealekraabitud salmiga.

Võib organiseerida teisigi lõbusaid mängu. Mõtles ise järele, pea lastega nõu ja sa leiad palju lõbusaid mängu metsakar-nevali jaoks.

Missuguseid kostüüme saab valmistada metsakarnevaliks?

Metsakäabused. Kõik kostüümid on valmistatud samblast, käes kantakse okslikke keppe. Peakatteks — samblast kott-müts.

Kuuse- ja männikäbid. Kostüümid on valmistatud männi-või kuusekäbidest, mis on reastatud nõörile ja ühesuuruste rõngastena õmmeldud tumekollasest riidest kleidile, peakat-teks — teravaotsalised mütsikesed käbidest.

Rukkililled. Örnroheline kleit, sellel rukkililledest vanikud, samuti kaela ümber. Peas — rukkilillepärjad.

Karikakrad. Valged kroonlehed kollasel kleidil (seeliku ümber). Krae samuti valgeist kroonlehtedest. Peas — kari-

kakratest pärg. Võib teha eelmise kostüümi eeskujul: kari-kakra vanikuist.

Valged liiliad. Valgel kleidil keerukalt põimitud liilialehed.

Peas — pärg valgeist liiliaist.

Vesiroosid. Sama — kollaseist liiliaist.

Viljavihk. Kostüümiks on vöö ümber seotud viljapead.

Valge seen. Samblast seelikule on kinnitatud laialipillatuna ehtsaid seeni. Peas on samblast müts, selle tipus suur valge seen või mitu seent. Käes — seened samblal.

Liblikad. Kostüümid, milledes peaosa etendavad tiivad. Tiivad valmistage mitmevärviliseks värvitud marliriidest.

Rohutirts. Kostüüm rohelisest marliriidest või lehtedest kombinesoonlõikes. Peas roheline kiiver.

Ravimtaimed. Mitmesugused kostüümid ravimtaimede kujul. Kleitidele on õmmeldud ravimtaimede kimpe. Samadest taimedest on valmistatud ka mütsikesed.

ÕHTUNE LOENDUS. KÄSKKIRI LAAGRILE

Nagu hommikulgi, rivistub malev märguandel joonele. Rühmade staabiülemad teostavad rühmades kontrolli. Oma ettekandeis, peale andmete pioneeride kohaloleku kohta, annavad nad laagri vanemkorrapidajale lühidalt aru rühma poolt teostatud töödest.

Ettekanded vastu võtnud, loeb vanemkorrapidaja malevarivile ette järjekordse käskkirja laagriale, mis on alla kirjutatud laagrijuhi poolt.

Käskkirjas märgitakse ära:

1. Järgmiseks päevaks ettenähtud tähtsamad korraldused.
2. Üksikute rühmade ja salkade edukas töö päeva jooksul.
3. Missugune rühm on järgmisel päeval valvekorras ja kes on laagri vanemkorrapidaja.

Oma käskkirjas avaldab laagrijuhit tänu kõige rohkem silmapaistnud rühmadele, salkadele ja üksikuile pioneeridele, samuti teeb noomituse ja määrab rangemad distsiplinaar karistused pioneeridele, kes on rikkunud distsipliini ja laagri päevakorda.

Pärast käskkirja ettelugemist antakse käsklused: „Lipule — valvel!“ ja „Lipp alla lasta!“

Rühmade ja salkade lippude väljatoomise, samuti lipu allalaskmise tseremoonia on õhtusel loendusel sama kui hommikuselgi.

UNI

Magamamineku eel peavad pioneerid end pesema, hambad puhastama ja jalad pesema. Selle järele valvavad salgajuhid. Laagri päevakavas tähendatud kellaajal peavad lapsed lamama voodeis. Tee ringkäik oma rühma magamisruumides. Soovi lastele head ööd.

Õöseks ei tohi tubadesse, koridoridesse ja tualetiruumidesse jätta põlevaid küünlaid või petrooleumilampe. Tulekahju suhtes on „nahkhiir“-latern kõige ohutum.

VALVEKORRAD LAAGRIS

Pioneerilaagris peetakse öö-päevast valvekorda. Tavaliselt määratakse valvekorda rühm. Väikelaagreis, millest võtab osa vähem kui kolm rühma (kuni 100 pioneeri), määratakse laagri valvekorda üks kuni kaks salka.

Öö-päevases valvekorras oleva rühma juht määratakse laagri vanemkorrapidajaks. Sel päeval on ta laagrijuhi parem käsi, tema otsene asendaja.

Iga valverühma salk saab kindla tööosa.

Üks valverühma pioneeridest määratakse lipu juurde. Lipu heiskamine ja allalaskmine on austav kohustus. Vanemkorrapidaja isiklikul nimetamisel määratakse lipu juurde valveühma parim pioneer.

Laagri maa-ala kaitseks pannakse välja tavaliselt üks valvepost — laagri sissekäigu juurde. Valveposti ülesandeks on valvata, et laagri maa-alale ei tungiks kõrvalisi isikuid ja et keegi laagrist midagi ilma vanemkorrapidaja teadmata välja ei viiks. Kuna laagri maa-ala on vahel üsna avar, tuleb laagri-valvesse määrata kolm pioneeri: üks seisab valvepostil, teised on aga piilureiks, sooritades ringkäike ümber laagri. Valveposti tuleb vahetada iga kahe tunni tagant.

Valvekord maleva staabi juures määratakse seesmiseks sidepidamiseks, samuti mitmesuguste ülesannete täitmiseks: käikudeks postile, jaama, külanõukogusse jne.

Rühma ja maleva lippe hoitakse tavaliselt pioneeritoas. Staabi juures sideteenistuses olev salk määrab ka valvureid lippude juurde. Sidemehi ja valvureid vahetatakse iga kahe tunni tagant.

Köögitoi mkonnas olev salk koorib kartuleid ja peseb nõusid. Sööklas valvekorras olev salk katab lauad, kannab toidud laiali, koristab lauad, valvab sööklas korra järele, hoiab selle puhtana.

Vanemkorrapidaja on laagri eest vastutav. Igal ajal peab ta teadma, kui palju laagris on lapsi, kui palju on haigeid, kes on väljas. Ta peab teadma, missugused rühmad või salgad on läinud rännakule, sooritavad sõjamänge ja kus nimelt. Tegevuseks väljaspool laagripiire väljuva salga (või rühma) juht kannab vanemkorrapidajale ette, kui palju pioneere lahku, kuhu ja mis ülesandel, ning tagasi tulles teeb ettekande: kas kõik lapsed on kohal, mis on tehtud ja missugused sündmused leidsid aset.

Vanemkorrapidaja vastutab päevakorra täpse täitmise eest. Tema alluvuses on pasunapuhuja, kes annab signaale tema käsul.

Pärast õhtuse loenduse lõppu võtab uus vanemkorrapidaja vanalt korrapidajalt laagri üle, tehes koos temaga ringkäigu laagri maa-alal. Valvekorra üleandmisel on nõudeks, et söökla-, köögi- ja klubiruumid, samuti laagriväljak oleksid koristatud, et majandus- ja spordi-inventar oleks kokku korjatud ja asuks oma kohal. Ringkäik lõpetatakse ringkäiguga magamisruumides.

„Laagri valvekorrapäevikus“ kirjutavad mõlemad vanemkorrapidajad alla — üks valvekorra üleandmisele, teine selle vastuvõtmisele. Seejuures märgitakse ära ringkäigul avastatud puudused.

Uus vanemkorrapidaja saab õhtul maleva staabiülemalt või vanemalt pioneerijuhilt laagri kõigi rühmade töö koondkava järgmiseks päevaks. Kavatsitavaist üritustest sõltuvalt peab ta hoolitsema kõige eest, mis on tarvilik nende teostamiseks: väljakud võistlusteks ette valmistama, jälgima, et rännakule minevale rühmale antakse õigel ajal välja kuivained,

tegema korraldused küttematerjali kogumiseks laagrilõkke jaoks jne.

Vanemkorrapidajal on lubatud magada kella 12-st öösel kuni kella 6-ni hommikul. Kui laagril on raadioside, on vanemkorrapidaja kohustuseks ära kuulata ja üles märkida raadio kaudu edasiantavad tähtsaimad teated ja ette valmistada informatsioon hommikuseks loenduseks.

„Laagri valvekorrapäevikusse“ märgitakse iga päev:

1. Pioneeride arv laagris.
2. Laagrist ajutiselt eemalviibivate pioneeride nimed.
3. Millega tegeles sel päeval iga rühm.
4. Spordivõistlused rühmade, salkade ja meeskondade vahel ning nende tulemused.
5. Ülelaagrilised üritused, mis teostati sel päeval: laagri avamine, lõke, sõjamäng, suurrännak, spordipidu.
6. Mitmesugused laagrielu sündmused.
7. Valvekorra üleandmine ja vastuvõtmine.

LAAGRI LÕPETAMINE

Sel päeval toimub laste hüvastijätt oma laagriga ja ühtlasi tehakse kokkuvõtte — mis nad siin on õppinud.

Selle päeva vastu valmistuvad rühmad aegsasti ette. Päeval korraldab malev tavaliselt kehakultuurlaste paraadi ja rühmade ning salkade meistrite ülelaagrilised esivõistlused.

Samal päeval tuleb hästi läbi viia valikmeeskondade jalga- ja võrkpallivõistlused. Öhtul süüdatakse suur lõke. Korraldatakse rühmade kunstilise isetegevuse ülevaatus.

Pidupäev on lõppenud. Puhub pasun, kutsudes lapsi viimasele õhtusele loendusele. Viimast korda teevad salgajuhid ja rühmade staabiülemad oma ettekande, viimast korda lastakse alla laagrilipp. Laagrijuht soovib lastele uue jõuga koolitööle asumist.

Hüvasti, laager! Tuleva suveni!

SPORDIKALENDER

Kui ilm võimaldab, tuleb iga päev lastega korraldada mängu ja mitmesuguseid harjutusi maastikul, laagri ümbruskonnas. Et lastes äratada rohkem huvi selle tegevuse vastu, tuleb kõigisse mängudesse ja harjutustesse tuua võistlusvaimu.

Siin on esitatud salkade ja rühmade tegevuse näitlik kalender. Muidugi tuleb seda kalendrit muuta vastavalt maastikutingimustele ja laagri iseärasustele.

Esimene päev. Rühma luure laagri ümbruskonnas

Rühm läheb umbes ühekilomeetrilise raadiusega ringkäigule ümber laagri. Lapsed tutvuvad maastikuga, selle pinnaehitusega, taimestiku ja metsas pesitsevate lindudega. Ühtlasi tutvustavad pioneerijuhid lapsi teemärkide ja vilesignaalidega. Õppigu lapsed lindude hääletsusi järele aimama. Teel tuleb korraldada kaks-kolm salkade võistlust: millise salga pioneerid jooksevad kummargil osavamini üle lagendiku, jõuavad kiiremini üle madala koha jões, hüppavad osavamini üle mahalangenud puu? Vahekohtunikuks on rühmajuh. Viimase teeosa võib läbi da järgmiselt. Pioneerijuht läheb ette ja jätab enda järel teemärke või annab aeg-ajalt vilesignaale. Nende teemärkide ja vilede järgi järgnevad talle lapsed.

Vilesignaallid

KOONDUMINE MINU JUURDE !		LÜHIKESED VILED
TÄHELEPANU, VALVEL !	—————	PIKK VILE
SAMMU MARSS !	— . — . — .	LÜHIKE, PIKK JA LÜHIKE VILE
SEIS !	— — — —	PIKK JA LÜHIKE VILE
PIKALI !	— — — —	PIKK, LÜHIKE JA LÜHIKE VILE



Vilesignaallid.

Teine päev. Jalutuskäik salkadega. Tähelepanu, jäljetundmise ja maastikul orienteerumise harjutused

Iga salk valib jalutuskäiguks oma tee. Teel õpetab salgajuht lapsi tähele panema kõiki jäljetundjale kasulikke üksikasju ja annab neile mõned ülesanded lahendamiseks. Näiteks hobuse- või jalgrattajälgi märgates küsib ta: „Mis suunas läks hobune või sõitis jalgrattur?"; lõkkeaset nähes esitab ta küsimuse: „Kas see lõke kustutati ammu?“ Võib lahendada ka sääraseid ülesandeid: „Missugustest tunnustest on näha, et läheduses on laager?"; „Missugune loom muljus rohu maha ja mis suunas jooksis ta minema?"; „Missuguste tunnuste järgi saab kindlaks määrata, kus on põhi ja lõuna, ida ja lääs?“ Kes lastest annab rohkem õigeid vastuseid on võitja.

Kolmas päev. Salkade kehalised harjutused maastikul

Salgajuhid viivad lapsed aegsasti valitud kohale metsa, kus võib leida mitmesuguseid looduslikke tõkkeid: kraave, madalaid järsakuid, suuri kände, auke, ronimiseks sobivaid puid madalal asetsevate okstega jne. Nooremad pioneerid (8—10 aasta vanuses) võtavad kaasa igauhe kohta paar omatehtud riidest palli, vanemad — kaks õppegranaati kaaluga 250 grammi. Pallid või granaadid paneb iga pioneer kotti, mille ta riputab paelaga üle õla. Salk võtku kaasa veel nõör ronimiseks, pikkusega 4—6 meetrit, ja kolm tugevat keppi pikkusega 1,6—1,8 meetrit.

Harjutuskohale läheb salk hanerivis, kiirel sammul. Harjutust võib alustada puude otsa ronimisega. Kotid pallide ja granaatidega tuleb seniks asetada ühte kohta rohule. Esimene ülesanne on säärane: igal pioneeril tuleb üks kord ronida „kõige kergema“ puu otsa, millel on sobivalt asetsevad oksad. Teine ülesanne: ronida järjekorras puu otsa, mille oksad kasvavad kõrgemal. Harjutuste lõpul valitakse puu, mille alumised oksad kasvavad nii kõrgel, et neid saab käega puudutada ainult hüpates. Võitjaiks ronimises loetakse need lapsed, kes suudavad iseseisvalt ronida viimase, „kõige raskema“

MÄRGID KEPPIDEGA	KIVIDEGA	PUUVOKSTEGA	ROHUKÖRTEGA	MÄRGID PUUTÜVEL	TÄHENDUSED
					MINE OTSE
					ETTEVAATLIKULT - HÄDAOHT EES
					SEDA TEED MÖÖDA EDASI MINNA EI SAA.
					PÖÖRA VASAKULE
					VESI
					LAAGER
					KIRI ON 4 SAMMU KAUGUSEL

Lihtsad teemärgid.

puu otsa. Tingimata aga peavad sellegi puu otsas ära käima kõik pioneerid, kas või seltsimeeste abiga, kes kasutavad selleks kaasatoodud keppe. Neid keppe hoiavad lapsed käes ja neid mööda ronivad seltsimehed nagu trepidel puu otsa. Üle 2,5 meetri kõrgusele on puu otsa keelatud ronida.

Võib harjutada ronimist järsakule köie abil. Järsaku harjal seob salgajuht köie otsa, kännu või puu külge. Lapsed

ronivad järsakule järjekorras, haarates kätega kõiest ja toetudes jalgadega järsaku nõlvale. Harjutust tuleb korrata 2—3 korda. Võistluse võidab see, kes iga kord tõuseb teistest kiiremini, haarates kõit laia haardega.

Pärast ronimisvõistlust harjutavad pioneerid palli või granaadiga märkiviskamist. Märgiks on känd, puutüvi, mutimullahunnik jne. Märkiviskamist sooritatakse 12—15 sammu kauguselt. Kui iga pioneer on visanud mõlemad pallid või mõlemad granaadid, korratakse harjutust. Võidab see, kel on rohkem tabamusi.

Seejärel vii pioneerid varemalt valitud kohale (kõige parem metsaservale) ja organiseeri harjutus peatuskoha korraldamise alal. Õpeta lapsi õigesti püstitama kõige lihtsamat telki ja onni, näita, kuidas tuleb puhastada tulease rännakulõkke jaoks, kui ruttu saab süüdata lõket ühe või kahe tikuga, kuidas ehitada kolle laialilükatava hark-kolmjala ja ümberpaigutatava põikpuuga. Harjutagu iga pioneer lõkkesüütamist. Sääraseid harjutusi korda iga kord käigul maastikule. Peatuskoha korraldamise järel lapsed puhkavad ja asuvad innukalt uuesti spordivõistlustest osa võtma.

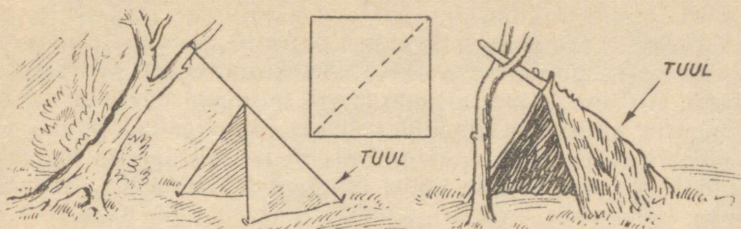
Edasi võib korraldada võistlusi hooga hüppamises üle kraavi või oja. Esialgu seal, kus kraav on kitsam, siis seal, kus ta on laiem.

Harjutused tuleb lõpetada võidujooksuga: 20—30 meetrile nooremale ja 40—50 meetrile vanemale lastele. Seejärel tehakse kokkuvõtte — kes oli kõigis korraldatud võistlustes kõige osavam, täpsem ja kiirem?

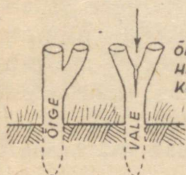
Neljas ja viies päev. Salkade jalutuskäigud. Piilurite ja jäljetundjate mängud

Näiteid mängudest, mida pioneerijuht korraldab oma salgaga maastikul:

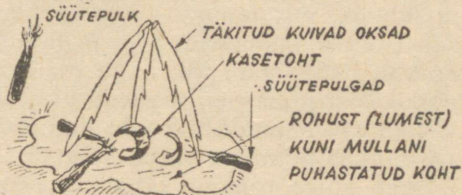
1. Sobiva koha välja valinud, laseb salgajuht mängijail laiali joosta ja igaühel moonduda maastikul nii, et juht mõne minuti pärast ei näe ühtki pioneeri. Üks pioneer püüab pikali heita lohus, teine peidab end puutüve taha, kolmas sulab ühte põõsa taustaga jne. Keda juht märkab, see peab ilmuma tema juurde. Võidavad need, kes jäävad avastamatuks.



KUIDAS ÕIETI PÜSTITADA LIHTSAIM TELK VÕI ONN.



ÕIETI VALIDA
HARALINE OKS
KOLDE JAKKS

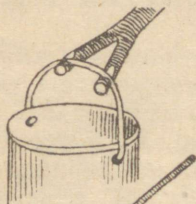


VALL MÄTASTEST (ROHTUNUD OSA ALLPOOL)



MÕNED KUIVAD OKSAKESED
JA LÖKKE ALUS ON VALMIS,
LÖKE TULEB SÜÜDATA ÜHE
TIKUGA.

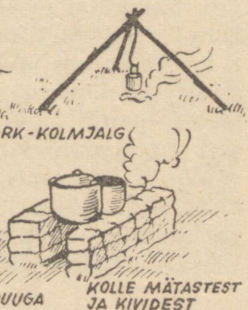
KUIDAS ÕIETI PUHASTADA TULEASE JA KIIRESTI SÜÜDATA LÖKE
ÜHE TIKUGA.



LAIALILUKATAV HARK-KOLMJALG



KOLLE ÜMBERPAIGUTATAVA PÕIKPUUGA



KOLLE MÄTASTEST
JA KIVIDEST

RÄNNAKUKOLDE EHTUS. VASAKUL ÜLAL HARALINE OKS KATLA
KÄSITAMISEKS, ET VÄLTIDA PÕLETISHAAVU.

2. Salgajuht saadab ühe pioneeri tihnikusse. Aeg-ajalt teeb see pioneer mingisugust müra: murrab puuoksa, koputab kepiga vastu puud, viskab kive siin voolavasse ojasse; kui ta oskab, siis aimab järele lindude või loomade hääletsusi. Kõik pioneerid kuulavad tähelepanelikult ning igaüks püüab esimesena kuulutada ja seletada, missuguse müraga on tegemist. Võidab see, kes osutub kõige tähelepanelikumaks ja taibukamaks.

3. Teel laseb salgajuht lastel mööda metsa laiali hajuda ja jälgida, mis tema — juht — teeb. Kiirustamata läheb ta edasi, kord kummardub ta ja nopib marja, kord kallutab ta kõrvale lehed puu all, nagu otsiks ta seeni, kord murrab ta puuoksa jne. Lapsed liiguvad varjatult mõlemal pool ja püüavad tähele panna kõiki juhi liigutusi. Keda salgajuht avastab, see langeb mängust välja. Võidab see, kes jääb märkamatuks ja teeb kõige rohkem tähelepanekuid.

4. Ühel pioneeril seotakse silmad, teised hiilivad järjekorras talle lähemale ja püüavad tema õlga käega puudutada. Kellel see õnnestub, on võitnud. Keda seotud silmadega pioneer kuuleb ja osutab seejuures sõrmega, kustpoolt ta kuuleb häält, see langeb mängust välja. Seda mängu võib korrata mitu korda.

5. Lastel seotakse järjekorras silmad kinni ja lastakse neil lõhna järgi lilli ja taimi määrata. Võidab see, kes annab kõige rohkem õigeid vastuseid.

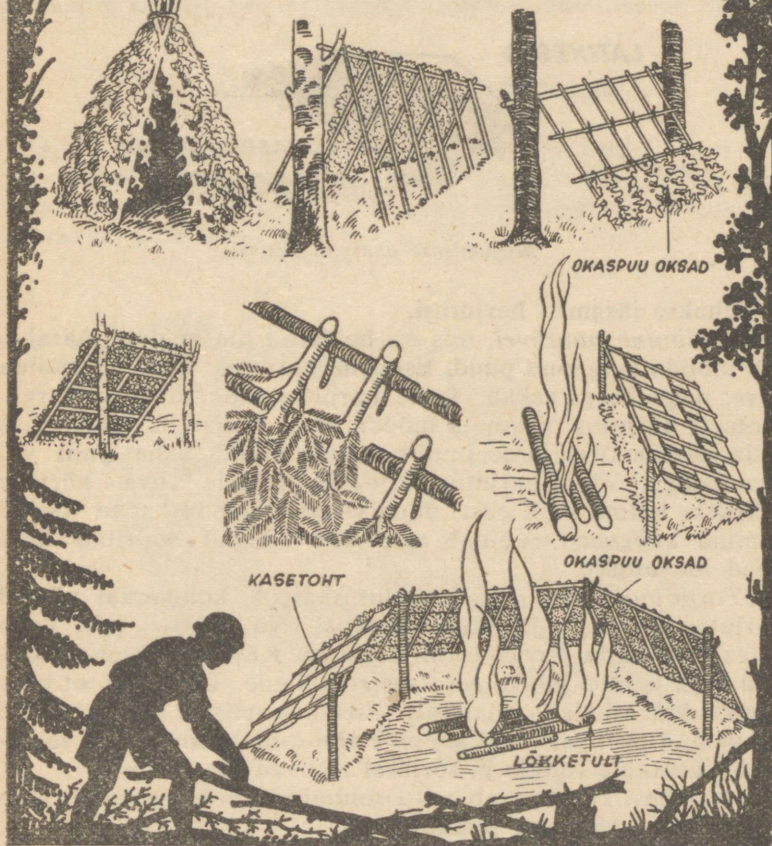
6. Salgajuht laseb silma järgi määrata kauguse (sammudes) mingi puu või esemeni. Kes annab kõige täpsema vastuse?

Iga salgajuht võib välja mõtelda palju teisigi mängu ja harjutusi tähelepanu ning jäljetundmise alal. Jalutuskäigu lõpul teeb salgajuht kokkuvõtte, kes lastest tuli neis mängudes teistest sagedamini võitjaks.

Korda harjutusi peatuspaiga korraldamise ja lõkkesüütamise alal. Näita lastele, kuidas ehitada puuokstest onn ja varjualune ööbimiseks, kui puudub telk. Õpeta lapsi valmistama rännakvoodit kuusepuu okstest (vt. lk. 98).

Kui telki pole...

KUIDAS VALMISTADA ONN JA
VARJUALUNE ÖÖBIMISEKS

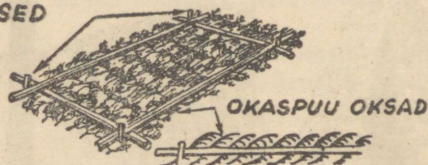


Onni või kaitsevarju ehitamise oskus ööbimiseks kui ka öötuld tehes on kohustuslik igale pioneerile. Jalutuskäikudel ja harjutustel väljaspool laagrit harjutagu end selles kunstis kõik pioneerid järgimööda. Joonistel on kujutatud „onniehitamise“ üksikasjad.

Kuues päev. Salkade kehalised harjutused maastikul

Lapsed lähevad harjutustele sama varustusega nagu kolmandalgi päeval, s. o. võtavad kaasa pallid, granaadid, kõie ja kepid.

LATIKESED



Magamisase okaspuu okstest.

Tehakse järgmisi harjutusi.

Kõndimine puutüvel, mis on heidetud üle madala jääraaku, või mööda langenud puud. Esimene harjutus: kõndida mööda tüve, nagu keegi oskab. Teine harjutus: kõndida kummargil. Kolmas harjutus: roomata mööda tüve. Neljas harjutus: kõndida mööda tüve ja seejuures tabada märki kahe palli või granaadiga. Viies harjutus: kõndida mööda tüve, kõrvale põigates kolme palli eest, mida seltsimehed viskavad 10—15 sammu kauguselt. Võidab see, kes edukalt sooritab kõik need harjutused.

„Tormijooks järsakule“. Jalutuskäigul kolmandal päeval harjutasid lapsed järsakule ronimist. Nüüd laseb juht kogu salgale vallutada järsak tormijooksuga. Käskluse järel sööstavad kõik lapsed juhiga eesotsas rünnakule. Tähtis on, et kõik roniksid järsakule võimalikult kiiresti, seepärast aitavad kõige osavamad ja tugevamad keppide abil esmalt nõrgemaid seltsimehi järsakule ronida ja seejärel ronivad üles ka ise.

Kui lähestikku kasvab mitu ronimiseks sobivat puud, võib korraldada „rünnaku puudele“.

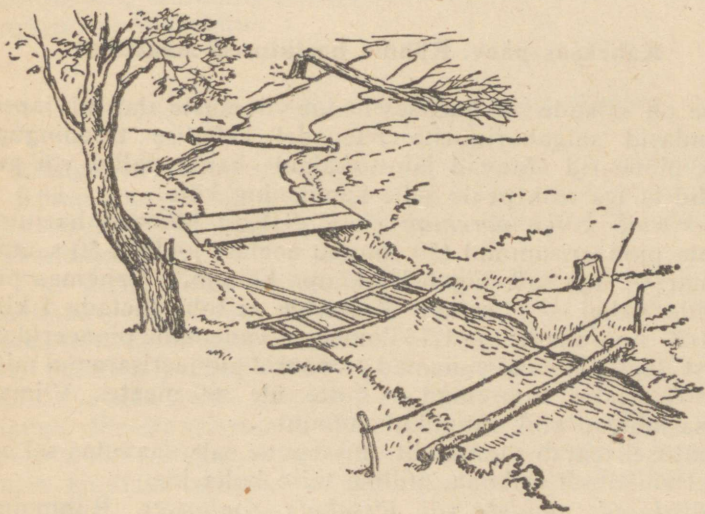
Neid harjutusi korratakse mitu korda, kuni salk saavutab koostöö ja kiiruse.

Nende harjutuste ajal võib pioneere õpetada ehitama kõige lihtsamaid sildu ja purdeid üle väikeste ojade. Võta selleks laagrist kaasa mõned nõõrid ja vasar.

Seejärel korraldatakse võistlusi kaugus- ja kõrgushüppeis. Lõpuks korraldatakse võidujooks 20—30 meetri kaugusele nooremaile ja 40—50 meetri kaugusele vanemaile lastele. Võib korraldada veel tõkkejooksu — üle kraavi, langenud puu, haokuhjade jne. Finiši jõudnud, peavad lapsed oma pallid või granaadid heitma 10—12 sammu kaugusel asetsevasse märki.

Seitsmes päev. Salkade jalutuskäigud

Salk läheb rivikorras (hanerivis) jalutuskäigule. Teel — nagu kõigil teistelgi päevadel — õpetab salgajuht lastele jäljetundmise oskust, pioneerid uurivad jälgi, lindude häälistsusi, määravad ilmakaari jne.



Kõige lihtsamate purrete ehitamine.

Pärast puhkuspeatust korraldatakse järgmised mängud:

1. Juhi märguandel peab kogu salk „kohal tarduma“, keegi ei tohi teha vähimatki liigutust 15—20 sekundi jooksul.

2. Salk järgneb harjutatult oma juhile (lapsed võivad käia, joosta või roomata). Aeg-ajalt tõstab salgajuht käe ja pöör-
dub kiiresti ümber; tema märguandel peavad kõik „kohal tar-
duma“ ja püsima liikumatult 15—20 sekundit. Nagu esime-
selgi harjutusel võidavad need, kes ei tee ainsatki liigutust.

3. Lapsed rivistuvad poolringis. Nende ette asub seljaga
rivi poole üks pioneeridest — juhtija. Juht annab kellelegi
lastest märku, see läheneb juhtijale selja tagant, puudutab
käega tema õlga ja läheb ruttu oma kohale. Juhtija loeb:
„Üks, kaks, kolm!“ ja pöördu ümber. Näoilme järgi, väi-
keste liigutuste järgi püüab ta selgusele jõuda, kes temale
lähenes. Kui ta ei arva õieti, mäng jätkub; arvab ta ära —
läheb ta rivisse ja tema asemele astub mängija, kes ei osanud
oma „saladust“ varjata. Võidavad need lapsed, kes avalda-
vad meelekindlust ega reeda end millegagi.

Kaheksas päev. Rühma harjutused maastikul

See on salkade võistluspäev nende vilumuste alal, mis lapsed
omandasid salgaharjutuste päevadel kehalise treeninguga.
Kõik pioneerid võtavad jalutuskäigule kaasa pallid või gra-
naadid ja iga salk peale selle kepid ning köie.

Kes käib kõige paremini ravis? Salgad lähevad harjutus-
kohale pioneerisammul (50 sammu aeglast jooksu, 50 sammu
kiirmarssi). Iga salk liigub ühekaupa kolonnis. Vahemaa pio-
neeride vahel — 1 samm. Kogu tee ei tohi ületada 1 kilo-
meetrit nooremaile ja 1,5 kilomeetrit vanemaile pioneeridele;
sellest teest läbivad vanemad pioneerid pioneerisammul mitte
üle 500 meetri, nooremad — mitte üle 300 meetri. Viimase
teeosa läbivad kõik rahulikul sammul.

Peatusel teatab rühmajuht, missugune salk saavutas sel esi-
mesel võistlusel esikoha, milline teise koha jne.

Võistlused puudele või järsakule ronimises. Rühmajuht
näitab, missugune salk missuguseid puid peab „ründama“, ja
määrab igale salgale stardikoha. Käsklusel jooksevad lapsed
puude juurde. Rühmajuht märgib üles, missugune salk jõudis
esimesena puude otsa, milline teisena jne. Seejärel vahetavad
salgad puud. „Tormijooksu“ korratakse nii mitu korda, mitu
salka on rühmas.

Samasugune võistlus korraldatakse ka „järsaku ründamises“.

Võistlus puutüvel kõndimises. Salgad näitavad oma oskust puutüvel kõndimises, sooritades harjutusi, mis on kirjeldatud kuuenda päeva salgaharjutustes.

Kohtumis-teatejooks tõkete ületamisega korraldatakse lõppvõistlusena. Nooremad lapsed jooksevad 20—30 meetrit, vanemad — 40—50 meetrit. Võidab esimesena jooksu lõpetanud salk.

Iga salk peab näitama oma oskust peatuskoha korraldamises, kiires lõkkesüütamises ja teemärkide järgi üldisele koondukohale jõudmises. See osa võistlusest tuleb korraldada maastiku iseärasusi arvestades nii, et kõik laagrimaleva salgad võiksid näidata jäljetundjate-piilurite oskusi.

Seejärel teeb rühmajuht kokkuvõtte kõigist selle päeva võistlustest, teatades, missugused salgad tulid esikohtadele harjutustes maastikul.

Üheksas päev. Sõjaline mäng „Läbi aheliku“

Mängib kogu rühm. Mäng toimub salus või metsatukas.

Rühm jaguneb kaheks jaoks, milledest kummaski peab olema võrdne arv salku. Määratakse jaoülemad ja kaks-kolm vahendajat.

Üks jagu, liikunud ette $1\frac{1}{2}$ — $3\frac{1}{4}$ kilomeetri võrra, hargneb ahelikuks, pöördudes tahajäänud pioneeride poole teistest salkadest. Vahemaa võitlejate vahel ahelikus on 15—20 meetrit. Aheliku paigutab kohtadele pioneerijuht või üks tema abilisi-vahendajaid. Mängijad moonduvad, kohanedes maastikuga. 40—60 sammu ahelikujoonest tagapool, sellega paralleelselt tähistatakse lippudega linnajoon. Mänguala külgsiirid tuleb kindlaks määrata mingisuguste teeradade, aia, kraaviga jms.

Kohalejäänud teise jao võitlejaile antakse igaühele lipp. Kui etteläinud ahelik on end valmis seadnud, antakse pasunaga leppesignaal mängu alguseks.

Teise jao võitlejate ülesandeks on — märkamatult ettepaigutatud ahelikust lippudega läbi tungida ja linnajoone taha jõuda.

Ahelikku moodustavate võitlejate ülesandeks on — märe gata linnajoonele lähenevaid vastaseid, peatada nad maa-alal aheliku ja linnajoone vahel ning neilt lipud ära võtta. Mär gatud ja kinnipeetud võitleja peab oma lipu ära andma, mille järel ta võib takistamatult minna linnajoone taha. Vahenda jad jälgivad mängu käiku ja lahendavad koha peal — kui see on tarvilik — igasugused vaieldavad küsimused. Mäng lõpeb, kui linnajoone taha kogunevad kõik pealetungiva jao võitle jad. Siis kogunevad märguandel mõlemad jaod linnajoone taha ning loendatakse üle joone viidud ja äravõetud lipud. Mäng loetakse lõppenuks pealetungiva jao võitlejate kasuks, kui need on viinud vähemasti poole lippudest üle linnajoone. Seejärel mäng kordub, kusjuures jaod vahetavad oma kohad.

Kümnes päev. Ettevalmistus ülelaagriliseks sõjamänguks

Mängujuhataja — laagri vanem pioneerijuht — kogub kokku kõik rühmad, seletab pioneeridele lühidalt ja näitlikult mängu ülesanded ja reeglid, ning kui see on tarvilik, tutvustab osavõtjaile maastikku, kus mäng toimub. Rühmad jagunevad kaheks „väeosaks“, milledest kumbki jaguneb väiksemaiks allüksusteks. Määratakse kummagi väeosa ja kõigi allüksuste komandörid, nimetatakse ka vahendajad mängu käigu jälgimiseks ja vahekohtu abistamiseks. Nooremaile pioneeridele tuleb määrata kergemad mängud, mis on seotud väiksema pingutusega.

Iga väeosa valmistab sel päeval komandöri juhiste järgi tarviliku inventari ja teeb „õppust“. Väeosade ja allüksuste komandörid saavad mängujuhatajalt direktiivid.

Üheteistkümnes päev. Ülelaagriline sõjamäng

On olemas palju huvitavaid sõjamänge. Siin esitame vaid seesuguse sõjamängu kirjelduse — „Jälgedel“.

Mäng toimub segamaastikul (mets, põld, võsa jne.).

Üks väeosa — jättes enda järel iga 8—10 sammu tagant teemärke kividest, kuusekäbidest jne. — läheb ette.

Ühes kohas oma teekonnal tõmbab see väeosa üle tee

nööri ja maskeerib selle („mineerib tee“); 60—80 meetrit tagapool tähistatakse värviliste laastudega (või paberitükkidega) kaks kontsentrilist ringi; ühel neist on läbimõõt 15—20 meetrit, teisel — 3—5 meetrit. See on „mineeritud maa-ala“.

Seejärel, 80—100 meetrit edasi, väeosa peatub ja hargneb ahelikuks, pöördudes tahajäänud teise väeosa poole.

Aheliku ees tähistatakse rindejoon värviliste laastude, paberitükkide või lihtsalt hästi silmapaistvate okstega. Aheliku taha 30—40 meetri kaugusele püstitatakse 1,5 meetri kõrgune lipuvardaga lipp; lipp tuleb paigutada lagedale kohale.

20—25 minutit hiljem asub etteläinud väeosa jälgedel teele teine väeosa. Kõik selle väeosa võitlejad kannavad varrukal eraldusmärki. Igal võitlejal on üks granaat. Alguses on otsinguile mineva väeosa ülesandeks: vabastada tee kusagile paigutatud miinist, s. o. avastada ja eemaldada maskeeritud nõör. Nööri avastamise eest saab see väeosa 10 silma. Nöörist ülemineamise eest kas või üheainsagi võitleja poolt saab 10 silma selle osavasti maskeeritud väeosa. Edasi minnes vaenlast jälitav väeosa leiab ja piirab sisse „mineeritud maa-ala“. Suurde ringi astumata viskab iga võitleja väikesse ringi ühe „granaadi“. Iga granaaditamuse eest väikesse ringi saab iga viskaja kaks silma; iga möödaviske eest arvestatakse esimesele väeosale üks silm. Arvestust peavad vahendajad.

Seejärel läheneb väeosa vastasele. Kindlaks teinud tema paigutuse, hargnevad pealetungivad võitlejad ahelikuks. Ahelikust 30—40 sammu tagapool püstitatakse 1,5 meetri kõrguse lipuvardaga lipp nii, et see oleks hästi nähtav. See on signaaliks mängu lõpposa algusele: võitlusele lipu pärast.

Kumbki väeosa püüab lippu tuua oma maa-alale ja kaitsta oma lippu. Lippu kaitstes ei tohi seista talle lähemal kui 15 sammu kaugusel (on parem, kui lipp asetseb 15 sammu raadiusega tähistatud ringi keskel).

Võitlejat, kes ületab mõlema väeosa maa-ala lahutava joone, võivad peatada omal poolel asuvad võõra väeosa võitlejad. Kinnipeetud viiakse tagalasse, kuhu nad jäävadki mängu lõpuni. Vangi tuleb võtta võimalikult palju vaenlase võit-

lejaid, et nõrgendada tema kaitset: seda kergem on lipu valutamine. Võitleja, kes sai lipu kätte, aga peeti kinni võõra väeosa poolel, annab lipu sellele, kes ta kinni pidas. See paigutab lipu uuesti kohale.

Väeosa, kes viib vaenlase lipu oma maa-alale, saab 20 silma. Mäng lõpeb, kui üks lippudest viiakse üle joone.

Võitjaks loetakse suurema silmade arvu saavutanud väeosa.

Kaheteistkümnes päev. Rühma harjutused laagri lõpp-peo ettevalmistamiseks

Harjutused peo ettevalmistamiseks viiakse läbi laagriväljakul. Iga rühm valmistub selleks iseseisvalt oma juhi juhatusel. Ettevalmistust teostatakse lõpp-peo kava kohaselt, kuhu kuuluvad järgmised osad: laagri paraad, võistlused rühmameeskondade vahel (eraldi pioneeridele 8—10 ja 11—13 aasta vanuses) ja massvõimlemine kõigile pioneeridele.

Ettevalmistus algab rivimarsiga. Iga salk defileerib pioneerijuhi eest kahekaupa kolonnis. Seejärel rivistub kogu rühm neljakaupa kolonniks ja marsib trummi või laulu saatel ümber väljaku. Juhi käsklusel lapsed peatuvad, teevad pöörde paremale, joonduvad ja võtavad valveseisangu. Sellega lõpeb ettevalmistus paraadiks. Rühmajuht annab salgajuhtidele tarvilikud juhised lastele riviõppuse korraldamiseks.

Samal viisil kontrollitakse iga salga laste oskust sooritada võimlemisharjutusi. Ettevalmistus võistlemiseks mängude ja mitmesuguste harjutuste osas organiseeritakse salgade kaupa.

Korraldatakse näiteks järgmisi harjutusi.

Õppureile 8—10 aasta vanuses

Rattaveeretamine. Ratast kepiga edasi ajades tuleb see veeretada 20 meetri kaugusele. Stardijoonelt veeretada ratast 30 sentimeetri laiusel ja 5 meetri pikkusel tasasel rajal (raja piirid tähistatakse kraavidega); seejärel, peatumata, veere-

tada ratast siksak joones, möödudes kord vasakult, kord paremalt kolmest lipust, mis on paigutatud sirgjooneliselt üksteisest 1,5 meetri kaugusele. Viimasest lipust 2 meetri kaugusele on paigutatud kaks 30 sentimeetri laiust väravat teineteisest 1 meetri kaugusele; ratas tuleb nende vahelt läbi veeretada. Ühe meetri kaugusel väravaist algab 10 sentimeetri laiune ja 3 meetri pikkune rada; sellel tuleb ratast edasi veeretada, teda raja piirest välja laskmata. Viimaseks tõkkeks on risti üle raja pandud palk, millele kallakalt on najatatud kitsas 10 sentimeetri laiune ja 1—1,2 meetri pikkune laud; ratas tuleb veeretada lauda mööda üle palgi, endal palgist üle hüpata ja ratast veeretades joosta finiši.

Mida rohkem tõkkeid pioneer ületab, seda rohkem silmi ta saab: esimese tõkke eest — 1, teise eest — 2, kolmanda eest — 3 silma jne. Kõik tõkked ületades võib saada 15 silma ($1+2+3+4+5$). Kõige rohkem silmi saanud lapsed pääsevad võistlema teiste salkadega; see võistlus organiseeritakse ülelaagrilise lõpp-peoks ettevalmistuse päeval.

Pallide märkiviskamine. Märklauaks on 1×1 meetri suurune laudadest või vineerist tahvel sellesse lõigatud 80-sentimeetrilise läbimõõduga avaga. Tahvel lüüakse kahe teiba külge, mis kaevatakse maasse nii, et tahvli alumine äär oleks maapinnast 110 sentimeetri kõrgusel. Tahvlist 6 meetri kaugusele tõmmatakse esimene, 7 meetri kaugusele teine joon jne., üldse viis joont (viimane neist 10 meetri kaugusel). Iga pioneer viskab viis palli. Esimene vise tehakse esimeselt joonelt. Möödaviskamise korral jätkab pioneer viskamist samalt joonelt; tabamuse puhul märklaua avasse asub ta teisele joonele ja viskab palli sealt. Tabamus esimeselt joonelt annab 1, teiselt 2 silma jne. Seega, kui pioneer viskab pallid möödavisketa, saab ta viie viske eest 15 silma ($1+2+3+4+5$). Nii selguvad iga salga parimad viskajad.

Kolmas harjutus. Tasakaalu hoidmine palgil. Tuleb kõndida mööda palki 50—100 sentimeetri kõrgusel, hoides käes suurt ratast, ja teel sellest viis korda läbi ronida. Esimene läbironimine annab ühe, teine 2 silma jne. (üldse on võimalik saavutada 15 silma). Nagu kahel eelmiselgi harjutusel, eraldatakse igast salgast võitjad.

Pioneeridele 11—13 aasta vanuses

Tõkkejooks. Distsants 40 meetrit. Tõkked on järgmised:

- 1) 1 meetri laiune kraav; kraavikaldale maasse torgatud kahele toele pannakse 60—80 sentimeetri kõrgusele kerge latt; tuleb hoovõtmisega hüpata üle kraavi, latti puudutamata.
- 2) Kolm väravat 50 sentimeetri kõrgusel asetsevaist lattidest; nende väravate alt tuleb läbi ronida.

Rajatakse mitu tõkkejooksu rada, et üheaegselt võiksid kuus pioneeri võidujooksust osa võtta. Esimesest jooksust võtab osa kuus pioneeri, teisest — kõik ülejäänud. Jooksus esimesele, teisele ja kolmandale kohale tulnud pioneerid pääsevad lõppvõistlustele, see tähendab — pärast 5—10-minutilist puhkust jooksevad uuesti, võisteldes teise jooksu võitjatega.

Otsustava jooksu võitjad valmistuvad seejärel kaitsma salga au rühmavõistlustel toimivas tõkkejooksus.

Granaadiviskamine. Vise seisuasendist sooritatakse 2 meetri laiusesse kaevikusse. 16 meetri kaugusele kaevikust tõmmatakse esimene, 17 meetri kaugusele teine joon jne., üldse tõmmatakse viis joont. Tütarlastele tõmmatakse esimene joon 11 meetri kaugusele, viies — 15 meetri kaugusele. Visked sooritatakse samade reeglite järgi nagu pallide märkiviskamine nooremale pioneeridele. Kõige paremad viskajad pääsevad osa võtma rühmavõistlustest.

Käimine karkudel. Lastel tuleb karkudel käia 20 meetrit.

Tingimused on järgmised: 1) stardil tuleb hoovõtmisega, ilma kõrvalise abita asuda karkudele. 2) Teel astuda maapinnale joonestatud 1-meetrilise läbimõõduga ringi ja teha täispööre vasakule, ringist üle astumata. 3) Seejärel astuda maapinnale joonestatud 10-sentimeetrilise läbimõõduga ringidesse; tuleb astuda täpselt igasse ringi; ringide vahemaa on 30 kuni 70 sentimeetrit. 4) Astuda üle 30—40 sentimeetri kõrguse barjääri. 5) Astuda 50-sentimeetrilise läbimõõduga ringi ja teha täispööre paremale.

Kes korraga asub karkudele ja ületab stardijoone, saab 1 silma, teise harjutuse sooritamise eest antakse 2 silma jne.; kokku võib saada 15 silma. Parimad käijad pääsevad rühmavõistlustele.

Kolmeteistkümnes päev. Ettevalmistus kogu laagri rännakuks

Hommikul teostavad pioneerijuhid igas rühmas laste riie-tuse, jalatsite ja jalgade ülevaatuse. Avastatud puudused tuleb kõrvaldada. Selleks kulub lastel aeg pärast einet. See-järel antakse ülesanne: kõigil pioneeridel ilmuda kella 5-ks täiesti rännakuvalmilt — seljakotiga, kuhu olgu paigutatud rännakul tarvisminevad isiklikud tarbeesemed: tükk seepi, käterätik, puhtad tagavarasokid või jalarätid, kruus, lusikas, nõel, niit, tükk riiet paikamiseks, tükk sidumisnööri, taskunuga ja jakk või palitu. Kõik väikesed asjad tuleb pakkida väikes-tesse kottidesse ja karpidesse. Ühes kotis on pesemistarbed, teises kruus ja lusikas, kolmandas karp niidiga, nõeltega jne. Peale seljakoti peab igal pioneeril olema pudel veega. Igast salgast määratakse kolm last kokkadeks. Need võtavad kaasa teekannu, välikatlad ja toiduainete-tagavara. Kaks last on „lõkketegijad“; neil olgu kaasas väike kirves, väike sapöörilabidas ning vahapaberisse ja plekktoosi pakitud toos tikke.

Igas rühmas määratakse veel kaks sanitari. Neil peab olema sanitaarkott tarvilike arstimatega (joodilahus, individuaalpakk, marliside, palderjanitilgad jne.).

Pärast laste varustuse kontrollimist rivistutakse rühmade kaupa ja minnakse ravis kontroll-jalutuskäigule. Jalutuskäik kestab umbes tund aega. Tagasiteel tehakse laagrist 5—10-minutilise käigu kaugusel peatus. Salga- ja rühmajuhid kont-rollivad veel kord varustuse ja jalatsite seisundit.

Õhtul pesevad pioneerid hoolikalt jalad, et neid rännakul mitte hõõruda.

Neljateistkümnes päev. Kogu laagri rännak

Rännakule tuleb asuda varakult, kella 8 paiku hommikul, et jõuda sihtkohta enne keskpäeva kuumust. Tee valitagu huvitav. Kui teel on mingisuguseid ajaloolisi vaatamisväärsusi või kui rännakutee läbib kohti, mis on seotud mälestus-tega Punaarmee lahinguist kodusõja või Suure Isamaasõja aastail, tuleb peatustel lastele kõnelda ajaloolistest mäles-tusmärkidest ja sündmustest.

Kui laagris on nooremate ja vanemate pioneeride rühmi, korraldatakse rännak lahus. Nooremaile pioneeridele (8—10 aastat) on rännakukaugus 6 kilomeetrit mõlemas suunas, liikumiskiirus 3—3,5 kilomeetrit tunnis; iga 30 minuti järel tehakse väike 10—15-minutiline peatus. Vanemaile pioneeridele (11—12 aastat) on kaugus kuni 10 kilomeetrit mõlemas suunas, liikumiskiirus 3,5—4 kilomeetrit tunnis, väike 5—10-minutiline peatus iga 45 minuti käimise järel.

Pika peatuse kestus enne tagasitulekut on nooremaile ja vanemaile pioneeridele 2—4 tundi. Rühmad rivistuvad neljakaupa kolonni. Esiridadesse paigutatakse nõrgemad lapsed. Kõik malevad kohanevad nende kiirusega. Rühmade vahel olgu kümnesammuline vahe. Rännakukolonni ees liigub maleva vanem pioneerijuht koos vanemate lastega, kes on matkateega tuttavad. Kolonni taga liigub keegi pioneerijuhtidest või kooliõpetaja, kes jälgib, et poleks maha jääjaid.

Kogu aeg pole tarvis käia marsisammul. Rühmi võib lasta liikuda teeäärtel, kus on vähem tolmu.

Peatusteks valitagu kuivad kohad, mis on puudega kaitsitud tuule ja päikese eest.

Teel on sobiv korraldada võistlus rühmade vahel: kellele jäävad teel leiduvad orienteerumistähised paremini meelde; või korraldada võistlus silma järgi kauguste määramises mitmesuguste eespool asetsevate objektideni; käies loevad pioneerid samme ja saavad teada, kas nad määrasid kauguse täpselt. Ülesanded võivad olla kõige mitmekesisemad. Tähtis on ainult, et nad oleksid täidetavad ilma ühtlast liikumistempot rikkumata.

Koht suureks peatuseks valitakse kõrgel kohal, metsas, võimalikult järve või jõe lähedal. Igale rühmale määratakse koht, kuhu puhkama asuda. Kohe tuleb valmistada puurisu lõkketegemiseks ja tuua vett. Seejärel lähevad kõik lapsed peale „lõkketegijate“ suplema. Iga salk teeb endale lõkke. Laste suplemiselt tagasitulekul on lõkketuled süüdatud ja kokad asuvad toiduvalmistamisele.

Sel ajal kui keedetakse kartuleid või putru ja teevett, korraldavad pedagoogid, vanem pioneerijuht ja aastailt vanemad rühmajuhid varemalt läbimõeldud vestlusi.

Pärast lõunat puhkavad pioneerid ühe tunni. Jutlemine on keelatud. Täpselt ühe tunni pärast antakse signaal kogunemiseks. Korrastanud peatumiskoha ja lõkked liivaga üle puis-
tanud, rivistuvad pioneerid ning lähevad teist teed tagasi.

Viieteistkümnes päev. Seltsimehelikud kohtumised — võistlused mängude alal

Suurrännakule järgneval päeval ei tule korraldada mingeid jalutuskäike. Kõige parem on see päev pühendada võistlustele mängude alal. Kossimäng, laptuu, võrkpall ja teised. Võistlevad rühmade või salkade meeskonnad.

Kuueteistkümnes ja seitsmeteistkümnes päev. Ettevalmistus kehakultuurilisteks esinemisteks laagri lõpp-peol

Kaheteistkümnendal päeval toimusid ettevalmistused peoks rühmades. Nüüd teeb ettevalmistusi kogu laager. Korraldatakse kogu laagri paraad ja hommikuste võimlemis-
harjutuste massilise sooritamise proov. Seejärel valitakse igas rühmas lõplikult välja meeskonnad osavõtuks ülelaagrilisest võistlusest lõpp-peo päeval.

Iga nooremate pioneeride rühm esitab meeskonna 4—6 parimast „rattaveeretajast“, samasuguse palliviskajate meeskonna ja kuus parimat palgilkõndijat.

Vanemate pioneeride rühmad esitavad igaüks 6—8 last osavõtuks teatejooksust, niisama palju granaadiviskajaid ning meeskondi teiste mängu- ja harjutusliikide alal, mis võetakse peovõistluste kavasse. Keda lõplikult meeskondadesse määrata, see otsustatakse võistlustega laste vahel, kes tulid võitjaks samasugustes võistlustes kaheteistkümnendal päeval (vt. lk. 104). Kui meeskonnad on koostatud, peavad neisse kuuluvad lapsed asuma treeningule, et saavutada häid tagajärgi eelseisval peopäeval.

Teised lapsed, kes ei pääsenud nende meeskondade koosseisu, valmistuvad samuti lõpp-peo vastu. Neile korraldatakse kergemaid võistlusi (rõngasmäng, rõngaste pildumine maasse torgatud pulkade otsa jm.). Peoks võib ära õppida tantsu või mõned mängud: „Ratas“, „Kalurid ja kalad“, „Oleme oktoobrilapsed“ jne.

Kaheksateistkümnes päev. Lõpp-pidu

Näitlik peokava on järgmine: 1) Pioneeride paraad. 2) Hommikuste võimlemisharjutuste kollektiivne esitamine. 3) Rühmameeskondade kehakultuuri-võistlused. 4) Mängud ja tantsud.

Paraadiks tuleb väljak tähistada lippudega, et iga rühm teaks, missugust lipujoont mööda tal tuleb liikuda, missuguse lipu vastas peab peatuse puhul asetsema rühmakolonna algus ja missuguse vastas tema lõpp. Tähistada tuleb ka väljak, millel demonstreeritakse võimlemisharjutusi. Iga pioneeririda sammub või jookseb välja, joondudes lastele aegsasti kättenäidatud lipu või nimelaua järgi.

Pärast paraadi teevad pioneerid väljakul ringi ja peatuvad tribüüni ees laagrimasti juures. Siin rivistuvad lapsed kiiresti ümber võimlemisharjutuste sooritamiseks. Paraadi ja võimlemisharjutusi on soovitatav korraldada muusika saatel.

Võistluste läbiviimisel on väga tähtis võistluste tulemused kiiresti välja kuulutada; kõige parem on seda teha häälekõvendaja abil, et seda kuuleksid kõik osavõtjad ja pealtvaatajad.

Hoolikalt, minutitega tuleb arvestada aega, mis kulub mängude ja tantsude sooritamiseks, et ei tuleks ette viivitusi ega tühemikke.

Õhtusel loendusel annab vanem pioneerijuht lühida hinnangu iga rühma kehakultuurilise ettevalmistuse kohta, tehes kokkuvõtte tegevusest laagris ja kokkuvõtte võistlustest lõpp-peo päeval.

LÖBUSA TSIRKUSE ETENDUS

Mõni päev enne lõbusa tsirkuse etendust pannakse nähtavale kohale suur laagrikunstnike poolt valmistatud plakat. Selleks ajaks on eeskava hoolikalt kätte harjutatud. Lapsed ei tea sellest. Huviga loevad nad plakati...

LÕBUS TSIRKUS

SUUREPÄRANE ETENDUS

PROGRAMMIS:

Kõigi artistide paraad
(kui loendada, siis ei jätku sõrmi!)
Osavad poisid on meie akrobaadid
(1000 saltomortaali)

„VENNAD KLÕBISTAJAD“
Muusikalised ekstsentrivid

„Neero Mina-ise“
Järeleaimamatu žonglöörid (magnetiliste kätega)

„ONU JÕMM“
Raskekaalu maailmameister

„Arva“ ja „Mõista“
XX sajandi ime: mnemotehnikud

„ALI-UIH“
Madude ja rottide taltsutaja Indiast

„Kentucky Lõvi“
Maailma osavaim täpsuslaskur
(laseb igast asendist ja igast relvast)

„Meie Jüts“
Kõigi silmamoondajate võitja
Viimne punkt
(mille panevad kõik artistid)
Areenil kogu aeg veiderdajad Ping ja Pong
(miljon seiklusi)

Orkester džässikuninga Kärts-Põmmu juhatusel

Direktor Kõikmekoos
Režissöör Minajateised

Ja nüüd on kõik pealtvaatajad oma kohtadel. On aeg alata etendust. „Näitlejate väljatulekukoha“ eesriide tagant kõmisevad gongilöögid. Vormikandjad ilmuvad areenile ja tõmbavad eesriide kõrvale.

Orkester sammub mängides ringi ümber areeni ja asub oma kohale. Väike paus — ja uuesti kõmiseb gong. Vormikandjad avavad eesriide ja marsihelide saatel ilmuvad kõik tsirkuse „artistid“. Nendega liituvad ka vormikandjad.

„Artistid“ sammuvad ringi ümber areeni, tervitavad pealtvaatajaid ning loobivad konfetit ja serpentiine. Nad peatuvad grupis areeni keskel. Keegi tegelastest pöördub pealtvaatajate poole tervitusega, mis loob kõigile meeleolu:

On mängu meil . . .

siin terve voor!

Me lähetame raadiogrammi:

Meilt tervitus!

Siin algab noor

me lõbus tsirkus nüüd

programmi!

Võib-olla miski nigelam

saab meil kui pakub päris tsirkus.

Kuid see on . . .

esimene samm!

Ja pole laita meie virkus!

Mis head meil — kiitku teie koor!

Mis halb —

see vajab vastusamme!

Meilt tervitus! Siin algab noor

me lõbus tsirkus nüüd programmi!

Orkester mängib marssi. Kõik paraadist osavõtjad sammuvad ringi ümber areeni ja lahkuvad. Kohale jäävad ainult vormikandjad.

Etteastete teadustaja ilmub areenile.

„Esimeseks palaks esitab orkester džässkuningas Kärts-Põmmu juhatusel avamängu „Pälju kära ei millestki!“

Orkester mängib marssi või galoppi, mida ta pärast veel mitmel puhul kordab. Pala lõpul orkestrijuht kummardub publikule.

Osavad poisid on meie akrobaadid. Selle pala võivad ette valmistada kehakultuuriring või üksikud lapsed-kehakultuurlased.

Kehakultuuriliste esinemiste kirjeldusi võib leida ajakirjade „Pioneer“, „Vožatõi“ ja „Zateinik“ numbrest.

Selle pala esitamist ei tohi pikale venitada (mitte üle 7—10 minuti). Tegelased peavad esinema energiliselt ja rõõmsalt.

Esimene vahepala: „Kärbsepuüdja“. Vormikandjad kõrvaldavad rekvisiidid ja teevad ettevalmistusi järgmiseks palaks. Ilmuvad Ping ja Pong. Pingil on seljal plakat „Surm kärbestele!“ ja käes suur püünisvõrk. Ta jälgib kujutletava kärbse lendu; haarab seejärel võrguga ja kontrollib jahi tulemust. Pong jälgib jahti suure huviga, ja kui Ping haarab midagi võrguga, küsib:

Pong: „Kas tabasid?“

Ent Pingil pole õnne.

Ping: „Ära lendas!“

Ning jaht algab uuesti. Ent ootamatult katab Ping püünisvõrguga Pongi.

Ping: „Käes! Käes! Käes!“ (Tirib Pongi enda järel minema.)

„Vennad klõbistajad“. Tuuakse välja laud mänguriistadega, seejärel ilmuvad mängijad.

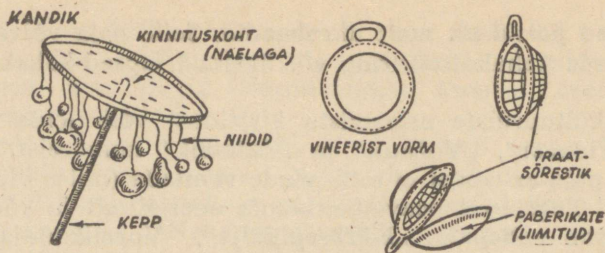
Selle palaga tuleb hõlpsasti toime mõni lastest, kel on kuulumist ja rütmitunnet.

Ekstsentriku mänguriistad pole keerulised: mängubalalaika, puulusikad, suupill, kellukesed, mitmesugusel määral veega täidetud pudelid, fleksoton, pajuviile. Nende mänguriistadega mängitakse lihtsaid laule, marsse ja polkasid.

Žonglööri „Neero-Mina-ise“. Vormikandjad toovad välja laua žonglööri rekvisiitidega. Nende järel jookseb välja ka žonglööri ise. Et žongleerida nagu kord ja kohus, on tarvis suurt ettevalmistust. Meie žonglööri on aga erisugune — „naljažonglööri“. Selle osa täitmiseks valige laste hulgast see, kes teistest paremini suudab hoida keppi laubal või ninal ja oskab žongleerida pallidega.

Toome siin näitena ainult kaks numbrit.

1. Keerlevad kübarad. Žonglööri võtab peenikese kepi, pikkusega 1—1,5 meetrit, ja asetab selle otsa laia põhjaga õlgkübara. Parema käega pöördliigutusi tehes paneb ta kübara pöörlema ja see ei lange maha isegi siis, kui kepp on



Žonglööri kandmik.

„Onu Jõmmi“ pomm.

kaldseisus. Kui üks kübar pöörleb, võtab ta vasakusse kätte teise kepi ja kübara ning paneb ka selle keerlema.

„Keerlevate kübaratega“ žonglöör asub mitmesuguseisse asendisse: ta istub, heidab pikali, asetab kepid risti; kübarad aga jätkavad pöörlemist ega lange maha.

2. Kandmik. Žonglöör võtab kepi, asetab sellele väikese kandmiku puuviljaga ja hoiab seda „ehitust“ ninal või laubal tasakaalus. Äkki, otsekui juhuslikult, langeb kandmik kõikuma löönud kepi otsast. Kohe peaksid kõik puuviljad mõnele pealtvaatajale pähe kukkuma. Ent seda ei juhtu. Žonglöör jõudis kepi kinni haarata, ja ehkki puuviljad langesid kandmikult ära, jäid nad nõõripidi õhku rippuma.

Žonglöör teeb kummardusi ja — lõpetanud oma etteaste — jookseb korduvalt areenile tagasi.

Teine vahepala: „Vile“. Vormikandjad viivad ära žonglööri rekvisiidid ja teevad ettevalmistusi järgmiseks etteasteks.

Jooksevad välja Ping ja Pong. Ping riputab Pongile tähelepanematult vile selga ja seejärel vilistab sellega. Pong pöördub ümber, kuid Pingil vile ei ole. Sel ajal vilistab märkamatu lähenedud vormikandja. Pong sööstab selle kallale, aga sama äpardus — vile ei ole. Säärane mäng kordub mitu korda. Seejuures vilistavad kõik möödudes, oma tööd tehes, ja ainult Pong on ametis vile otsimisega. Lõpuks osutab Ping kellelegi pealtvaatajaist, nagu oleks tema teinud kogu selle nalja. Pong vangutab etteheitvalt pead, häbistab ja ähvardab sõrmega, kuni lähedale hiilinud Ping vilistab uuesti. Mõlemad jooksevad minema.

Raskekaalu maailmameister „Onu Jõmm“. Muusikahelide saatel ilmub välja ja kummardab jõumees. Tõsi küll, ta on tavalist kasvu ega erine enamikust pealtvaatajaist, kuid tema ülivõimas lihastik paneb uskuma, et tal on harukordne jõud (käistega trikoo all peituvad võlts-kätelihsed; võimsad õlad ja rind on tehtud vateeritud vesti abil).

Kaks vormikandjat lohistavad ähkides ja puhkides pommid kohale (pommid on valmistatud papjeemašest, vt. joonis). Toimetanud need areeni keskele, lõõtsutavad nad raskesti. „Onu Jõmm“ annab neile kergelt võmmu kuklasse ja nad kukuvad ise ülepeakaela ning veerevad eemale. Nad kargavad püsti, vihastavad ja lähenevad jõumehele ähvardava näoga, see aga puhub nende peale ning nad taganevad ega suuda sammugi edasi astuda. Lähevad minema.

„Onu Jõmm“ sooritab harjutusi ühe pommiga. Kui ta viskab pommi maha, kuulevad kõik rasket lööki (eesriide taga lüüakse puuhaluga vastu lauda). Jõumees teeb kummarduse. Siis võtab ta kaks pommi ja tõstab need pea kohale, kükitab ning viskab pommid maha. Võtab taskust rätiku, pühib laupa, viskab rätiku põrandale ja . . . kostab sama kõmakas, nagu pommi kukkumisel. „Onu Jõmm“ teeb ähvardava liigutuse eesriide poole, haarab pommi, tõstab, ähvardab sellega. Jällegi kostab kõmakas. Pomm lendab vastu eesriiet. Kõmakad ei tule mitte siis kui tarvis. „Onu Jõmm“ jookseb ähvardades eesriide taha.

Kolmas vahepala: „Pähkel“. Sisse astub Ping, kaenla all väike padi, tekk ja kepp. Kepi külge on löödud lauake pealkirjaga: „Äratada, kui ärkan“. Ping valib põrandal koha ja teeb endale voodi: paneb padja maha, püstitab selle juurde kepi pealkirjaga. Seejärel heidab pikali ja katab enese tekiga.

Ping on magama jäänud. On kuulda tema norskamist. Sisse astub Pong, krõbistades pähkleid. Üks pähkel juhtub aga olema väga kõva. Asjata pigistab ta kokku lõualuid ja rõhub kätega pead: pähkel on endiselt terve. Pong võtab „Onu Jõmmi“ pommi ja vaatab, kuhu pähkel asetada. Seejärel paneb pähkli magava Pingi pea peale. Tõstab suure vaevaga pommi, võtab hoogu, kuid Ping pöördub ja pähkel kukub maha.

Pong asetab pähkli uuesti Pingi pea peale ja uuesti langeb pähkel maha. Kolmandal korral, kui Pong on hoogu võtnud,

võtab Ping pähkli, tõuseb istukile, paneb selle suhu, hammustab hõlpsasti katki ja sülitab pähklikoore välja. Pomm langeb Pingile pähe. Ta ei näi aga lööki üldse tundvatki. Seevastu lõheneb pomm kahte ossa; neist langeb välja konfetit. Pong on rabatud. Ping seab enese uuesti magama. Vormikandjad võtavad Pingilt teki, asetavad sellele magava Pingi ja viivad ta minema. Pong läheb neile järele.

Mnemotehnikud „Arva“ ja „Mõista“. Ilmuvad tegelased. Teevad kummardusi. Üks neist pöördub pealtvaatajaskonna poole.

Esimene. Lugupeetud kaaskodanikud, kohe demonstreerime teile „mnemotehnika“ kunsti. Sõna „mnemotehnika“ koosneb kahest sõnast: „mnemo“, mis tähendab kreeka keeles „mälu“, ja „tehnika“. Lühidalt — „mälustehnika“. Niisiis asume „mnemotehnika“ demonstreerimisele. Minu partner istub toolile, seon tema silmad kõvasti kinni (seob partneri silmad kinni). Ta ei näe midagi ja vastab kõigile minu küsimustele . . . (Astub ühe pealtvaataja juurde.) Kelle juurde jään peatuma? Vastake julgesti.

Teine. Poisikese juurde.

Esimene. Õige! Õige! Jätkame. Mis värvi on selle tütarlapse juuksed?

Teine. Heledad.

Esimene. Täiesti õige! Vastake edasi. Mis on mul käes?

Teine. Sonimüts.

Esimene. Täiesti õige! Jääge rahulikuks! Mõtelge järele! Mis on mul sõrmede vahel?

Teine. Võõras kõrv.

Esimene. Õige! Vastake ruttu! Mis ma võtsin praegu?

Teine. Pioneerisideme.

Esimene. Täiesti õige! Jääge rahulikuks! Mõtelge järele! Mis mulle anti?

Teine. Raha.

Esimene. Missuguse?

Teine. Hõbedase.

Esimene. Ütelge, kui suure? (Või: „Palun, ütelge, kui suure?“ Või: „Vastake, kui suure?“)

Teine. Kümnekopikalise.

Esimene. Suurepärase! Aga mis mul nüüd on käes?

Teine. Kamm.

Esimene. Mitme piiga? Mõtelge järele!

Teine. Kolmkümmend kaks.

Esimene. Edasi! Vastake ruttu: kelle kõrval ma seisan?

Teine. Poisikese kõrval.

Esimene. Kui vana ta on?

Teine. Neljakümnenelja-aastane.

Esimene. Õige! Õige! Ütelge, mis ta mõtleb?

Teine. Seda, et ta tegi eile katki aknaruudu ja et tal täna läheb halvasti.

Esimene. Õige! Kelle kõrval istub see tütarlaps?

Teine. Naabrinna kõrval.

Esimene. Ja mis arvab naabrinna?

Teine. Ta arvab, et „mnemotehnika“ on tõeline totrus!

Esimene. Täiesti õige! (Astub areenile.) Ja nüüd, lugupeetud kaaskodanikud, lubage meie seanss lõpetada vanasõnaga: „Töö tehtud — hakkame astuma!“

Mõlemad teevad kummarduse ja lahkuvad.

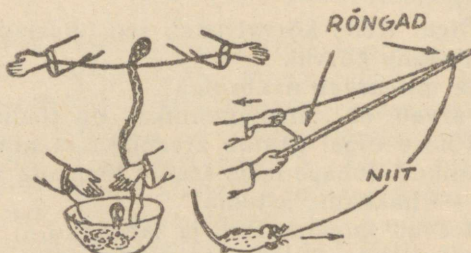
Alguses on pealtvaatajad hämmastunud. Tõepoolest, küsitelja peatus poisikese juures, tütarlapse juuksed olid heledad, käes oli sonimüts . . . Kõik vastused klappisid. Keegi ei teadnud ju, et kõik oli enne niiviisi kokku lepitud: peatuda posikese kõrval, võtta nimelt sonimüts, raha küsides valida just hõberaha! Kellelgi ei tule pähe, et küsimusele raha suuruse kohta, mis algab sõnaga „ütelge“, tuleb vastata „kümnekopikaline“, küsimusele algussõnaga „palun“ — vastata „viisteist kopikat“, algussõnale „vastake“ — „kahekümnekopikaline“.

Esimesed õiged vastused panevad pealtvaatajad nalja uskuma ja nad ei avasta kohe järgnevat pettust.

Madude ja rottide taltsutaja „Ali-Uih“. See etteaste toimub ilma sõnadeta. Esiteks ilmub kaks taltsutaja abilist. Neil on seljas pikad kuued, peas turban. Abilised toovad välja mustrilise riidega kaetud korvi. Asetavad korvi paigale. Võtavad vöö vahelt vilepilli. Istuvad, jalad risti, hakkavad mängima. (Mängida võidakse orkestris, nemad aga ainult teevad nii, nagu mängiksid.) Ilmub taltsutaja ise. Temagi on turbanis ja pikas kuues. Teeb kummardusi igasse külge. Läheneb korvile, eemaldab riide. Kummardub, sosistab midagi . . . Nüüd kerkib korvist madu. Aeglaselt kõigutab see end mitmes suunas, lookleb ja . . . tardub keppsirgena. Siis vajub ta nii-

sama aeglaselt korvi tagasi. Taltsutaja pistab sinna käed, teeb midagi (mida, seda ei tohi pealtvaatajad aru saada) ja — korvi sulgenud — teeb kummardusi. Abilised viivad korvi ära.

Tuuakse kepp (pikkusega 1—1,5 meetrit) ja midagi riidega kinnikaetut. Taltsutaja võtab kepi ja eemaldab riide, mille alt tuleb nähtavale suur valge rott. Abilised istuvad jällegi ristisjalu maha ja mängivad vilepilli. Taltsutaja näitab rotile



„Ali-Uuhi“ madu ja rott.

kepiga, mis suunas tuleb minna, ja see läheb selles suunas, näitab teisale, ja rott täidab sõnakuulelikult käsu. Taltsutaja toob kuuldavale kurguheli ja teeb kummardusi. Ta pöördub, ja järsku lendab rott läbi õhu ning peatub kepiotsa juures. Taltsutaja lahkub.

Sellega avastame pealtvaatajaile oma saladuse. Rott on kunstlik, tema külge on seotud niit, mis kulgeb läbi kepi küljes asetseva kahe rõnga (ülal ja all). Käega niiti tõmmates paneme roti liikuma selles suunas, kuhu kepp näitab.

Numbrit maoga on väga kerge ette valmistada. Madu on kokku õmmeldud kahest vanast sukast, mis on täidetud laastudega. Taltsutaja käte vahel on pingulitõmmatud nõör, mille ta kinnitab konksu külge mao peas. Kätega aeglaselt liigutusi tehes tõmbab ta niidi pingule ja ühtlasi tõstab mao üles.

Viies vahepala: „Raske ülesanne“. Seni kui arenevad ettevalmistused järgmiseks palaks, ilmuvad areenile Pong ja Ping. Pongil on kaasas raamat.

Ping. Mis sa teed, Pong?

Pong. Ära sega, Ping! Lahendan ülesannet.

Ping. Ülesannet? Lase ma aitan sind. Noh, loe!

Pong. Linnast A linnani B on kümme kilomeetrit. Kaks matkajat väljusid neist linnadest teineteisele vastu ühel ajal. Esimene käib tunnis kolm, teine kaks kilomeetrit. Kui palju kulub aega nende kohtumiseni?

Ping. Väga lihtne ülesanne! Et teada saada, kui pika aja järel nad kohtuvad, tuleb . . . tuleb vaadata vastust!

Pong. Seda ma juba tegingi! . . . Siin on vastuseks — kahe tunni pärast.

Ping. Noh muidugi kahe tunni pärast. Kolmest lahutad kaks.

Pong (kirjutab kepiga maapinnale). Ahaa! Saame üks!

Ping. Nii! Ja nüüd jagad kümme ühega. Jaga!

Pong (jagab). Saame kümme! Aga vastuses on ju kaks!

Ping. Kaks? Imelik! Nojah . . . Kaks tuleb korrutada kolmega ja pärast kümme sellega jagada.

Pong. Kolm korda kaks? . . . Kolm korda kaks? . . . Kuus!

Ping. Kaks korda kolm on kuus! Aga kolm korda kaks ei ole kuus!

Pong. Aga kui palju siis?

Ping. Kolm korda kaks on . . . seitse!

Pong. Kümme jagada seitsmega . . . (Jagab.) Kümnes on üks seitse . . . Kolm jääb . . . kirjutame juurde nulli . . . Kolmekümnes on seitse neli korda . . . Kaks jääb . . .

Ping. Pea! Pea! Mis sa õieti saad? Kümme jagada seitsmega . . . saame kaheksateist, ja veel kaks järel? Ei! Hakkame ülesannet praktiliselt lahendama . . . (Paneb oma mütsi maha.) See on linn A. (Astub kümme sammu.) Ja siin on linn B.

Pong. Linn B. (Paneb oma mütsi maha.)

Ping. Samm võrdub kilomeetriga . . . Mina teen tunnis kolm, sina aga kaks sammu . . . Kohe saame teada, mitme tunni pärast kohtume.

Pong. Ja sa arvad, et nemad (viitab pealtvaatajatele) ootavad kaks tundi?

Ping. Milleks kaks tundi? Kui kilomeeter võrdub sammuga, siis on meil tund lühem kui minut. Asu kohale! (Asuvad „linnadesse“.) Algame! (Astub kolm sammu, Pong — kaks.) Tund! Edasi! (Teevad jälle sedasama.) Kaks . . .

kolm . . . neli . . . viis . . . kuus . . . seitse . . . kaheksa . . . (Ping loeb tunde, mõlemad sammuvad ühes suunas.) üheksa . . . kümme . . .

Pong. Pea! Me ei kohtu ju ialgi . . . Selge on, et ülesandes on viga . . .

Ping. Jah! Või on vastus vale!

Pong. Siis ei maksa seda ülesannet lahendada! Oh, kui palju on vigadega ülesandeid! (Lahkuvad.)

Maailma osavaim täpsuslaskur „Kentucky Lõvi“. Ilmub laskur. Peas kauboikübar. Lai padrunivöö, mille vahele on torgatud paukpistolid. Käes püss (mängupüss). Kummardab publikule. Eesriide juurde asetatakse märklaud. Lask (trummilöök orkestris) — ja märklaua keskel on auk. Püstitatakse uued märklauad. Laskur laseb tõepoolest mitmesuguseist asendeist ja iga kord ilmub märklauale auk. (Saladus on lihtne: märklaua paberilehe tagaküljel on kleebitud niit, mida lasu puhul tõmmatakse, ja niiviisi tõmmatakse välja tükike märklauast.)

Märklaud viiakse ära. Ilmub Pong. Laskur asetab Pongi märklaua kohale, vormikandja toob õuna. Laskur paneb õuna Pongi pealaele. Taandub, valmistudes õuna maha tulistama. Pong väriseb, katab näo kätega, kükitab ja lõpuks teeb katset põgeneda. Laskur asetab ta jõuga oma kohale. Lask — õun lendab Pongi pealaelt. Laskur teeb kummardusi, lahkub. (Ka see on lihtne: õuna küljest on eesriide taha tõmmatud niit.)

Viies vahepala: „Elav õun“. Pong kutsub kohale Pingi. Asetab tema nii, nagu ta seisis ise. Võtab õuna (või see tuuakse talle), asetab selle Pingile pähe ja hakkab kepiga sihtima. Ping võtab õuna rahulikult maha ja ammustab sellesse. Pong on maruvihane. Ta võtab õuna Pingi käest ja asetab selle endisele kohale tagasi. Stseen kordub. Kui Ping kolmandat korda tõstab käe õuna järele, langeb see tal peast. Ping tahab õuna maast üles tõsta, kuid see jookseb tal käest ära. Talle jääbki tabamatuks õun, mida Pong niidi abil tõmbab.

Silmamoondaja „Meie Jüts“. Ilmub silmamoondaja.

Paljud lapsed on võimelised täitma seda osa. Reast pioneerajakirjade numbrest leiame kirjeldusi trikkidest, mida pole raske lavastada ilma erilise kestva ettevalmistuseta.

Lõpp-paraad. Selle pala lõppemisel mängib orkester marssi, ning areenile ilmuvad kõik esinenud artistid ja vormikandjad. Ühise grupina peatudes pöörduvad nad pealtvaatajate poole:

Me püüdsime teid lõbustada,
kuis suutsime! Nüüd täname,
et võtsite meid külastada!
Head nägemist! Ja tervist teile!
On lõbus tsirkus jõudnud lõpule!

Jälle mürtsub muusika. Kummardusi tehes, hüpates ja kukerpallitades jooksevad artistid areenilt minema. Etendus on lõppenud.

SISUKORD

Enne laagrisse sõitu	4
Laagri korrastamine	9
Spordiväljak	16
Mängude ja atraktsioonide väljak	21
Laagri tegevuskava	24
Laagri päev	28
Näitlik laagri päevakava	28
Tõusmine	29
Hommikune võimlemine	29
Voodite korrastamine. Pesemine	32
Hommikune loendus. Lipuheiskamine	32
Töötunnid	35
Rännak ravimtaimede kogumiseks	37
Enese eest hoolitsemine	39
Päikese- ja õhuvannid	40
Vaba aeg	43
Sööklas	43
„Vaikuse tund“	44
Poliitiline kasvatustöö laagris	45
Seinaleht	46
Pioneeriklubi	46
Töö raamatuga	47
Spordivõistlused	49
Luurajate-jäljetundjate kool	51
Õppetunnid jälgede tundmises	53
Spordiring	59
Noorte loodusuurijate tegevus	65
Ringmatk ümber laagri	72
Muinasjutte, rahvalaule ja muistendeid korjama	72
Noored tehnikud laagris	74
Kujutavate kunstide ring	76
Nõuandeid noorele kalastajale	77
Õhtud pioneerilõkke juures	78
Mõningaid praktilisi nõuandeid	80
Kuidas laul ära õppida	80
Lõbus tsirkus	81
Metsakarneval	83
Õhtune loendus. Käskkiri laagriale	87
Uni	88
Valvekorrad laagris	88
Laagri lõpetamine	90

Lisa

Spordikalender	91
Lõbusa tsirkuse etendus	110



Vastutav toimetaja A. Saan.

Пионерский лагерь.

На эстонском языке.

Ladumisele antud 4. V 1946. Trükkimisele antud 20. V 1946. Paber 56:79 cm ¹/₁₀. Trükiarv 10 200. Trükitähti trükipoognas 38400. Trükipoognaid 7,75. Arvutuspoognaid 6,96. MB-03533. Tellimise nr. 516. Trükikoda „Punane Täht“, Tallinn, Pikk 54/58.

Rbl. 3.50

A
16039

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00811340 1