

## ! EESMÄRK

Selgitab ajaloolisi mõisteid (näiteks sõda, lahing ja kuningas).

## ✓ LÄBIVIIMINE/KONTROLL

Juhendaja selgitab ajaloolisi mõisteid ja kasutab erinevaid meetodeid nende kinnistamiseks.

**Sõda** on riikide, rahvaste või muude rühmitiste vaheline relvastatud võitlus. Sõjapidamine ei ole omane ainult inimestele. Looduses osalevad sipelglased ulatuslikes liikidevahelistes kokkupõrgetes, mida saab pidada sõjaks, ning ahvid peavad samuti hõimusõdu.

**Lahing** on relvastatud kokkupõrge mitme inimrühma vahel. Lahingu kestus, selles osalejate arv, kasutatav relvastus ja taktika on iga kord erinev. Lahing on tihedalt seotud ajastu sotsiaalsete, poliitiliste ja majanduslike oludega ning tehniliste saavutustega. Üksik lahing võib olla sõja osa, osa lahingute seeriast.

**Kuningas** (kuninganna) on tänapäeval enamasti monarhistliku korraga riikide riigipea. Tänapäeva maailmas omavad kuningad sageli vaid esindusfunktsiooni ning sümboolset võimu. Muinas-Eestis kutsuti kuningaks isandate seisusest valitud juhti. Kuningat nimetatakse Tema Majesteediks.

**Katsenõue on täidetud, kui noorkotkad suudavad oma sõnadega selgitada ajaloolisi mõisteid – sõda, lahing ja kuningas.**

## 📌 SOOVITUSED

- ▶ Rühmas valmistatakse mõni ajalooline võitlusvahend (pehmikmõök vm) (*harjutus 16.1*).
- ▶ Mäng „Fotodetektiivid“ (*harjutus 16.2*).
- ▶ Lauamäng „Risk“.
- ▶ Kodukohale lähima kindluse külastamine.

## HARJUTUS 16.1

### ■ Pehmikmõõga valmistamine

- Vajaminevad vahendid ehitustarvete poest:
  - veetoru (plasttoru) läbimõõduga 2 cm ja pikkusega 1 m,
  - 110 cm pikkune pehmik (veetoru soojusisolatsioon), läbimõõduga 4 cm,
  - teip (lai, halli värvi),
  - nuga.
- Valmistamine:
  - Mõõda välja ja lõika veetorust 1 m pikkune jupp (mõõga kogupikkus) ning pehmikust 110 cm pikkune jupp.

- Pehmikust lõika ära 20 cm jupp.
- Topi veetoru pehmikusse.
- Lõika 20 cm pehmikujupi keskele auk ja lükka veetoru otsa.
- Nüüd teibi ära terve mõök. Vaata, et mõõga ots jääks pehmem ja tuuni ka käepide.

Mängi sõbraga!

## HARJUTUS 16.2

### ■ Mäng „Fotodetektiivid“

Juhendaja leiab vastavad ajaloolised fotod (nt Madisepäeva lahing, Vabadussõda jne) ning siis arutletakse rühmas ühiselt, kes on fotol, mis ajajärku see kujutab ning mis tegevus on jäädvustatud.

