



Navigare Necesse Est ----- Vivere Non!

Рік Морського Пластування

Сполучені Штати Америки

На Хвилях Моря До Спільної Мети!

**Новацька Вмілість
“Чорноморець”¹**

Методичні Матеріали

¹ Вмілість є з “Програма Новацьких Вмілостей”, Видання Головної Пластової Булави
© 2013 Plast Conference Inc. – Executive Council – НРВ

I.

Дорогі Новацькі Виховники!

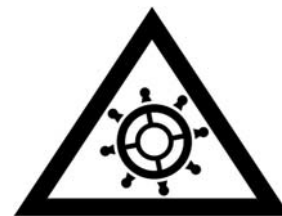
- **Що:** Цей пакет є для впорядників новаків/чок щоб виконати вмілість “Чорноморець” в часі року - Рік Морського Пластування 2018р.
 - Вимоги Новацької Вмілості “Чорноморець” знаходиться в “Програма Новацьких Вмілостей” - Видання Головної Пластової Булави.
- **Де:** Вимоги можна виконувати підчас роєвих сходин, гніздових сходин, святкування День Моря в станицях (білше про Свято День Моря для новацьтва в іншим пакеті), та поза станицею (прогульки, табір, і.т.д.).
- **Коли:** Новацькі виховники можуть створити план для своїх новаків/чок щоби здобути вмілість підчас року - порадуємо в місяцях квітень і травень (День Моря є 29-го квітня, збірка День Моря для новатсва відбудеться в суботу 28-го квітня в деяких станицях)
- Додаткові Матеріяли: Новацька Вмілість “Чорноморець” – Сірий Орел Орест Гаврилюк, ЧМ, 1975 [“НВ Чорноморець, ОГ”] [included on the website under separate cover]
- Питання? Зауваги? Прошу звернутися до курія Чорноморські Хвилі
 - пл. сен. Леся Геймур, ЧХ, курінна
 - пл. сен. Таля Павлюк, ЧХ– talja237@aol.com, с: 201-787-2457

II. Вимоги Новацької Вмілості Чорноморець

Чорноморець

Вік: Старший

Ціль: Зацікавити новацтво знаннями про моря, зокрема про наше Чорне Море, відкрити практичні підставові вміння й знання з мореплавства.



Виконає наступні 2 точки:

1. Здобуде вмілість пливак риба або пливак акула*
2. Знає підставові засоби безпеки на воді.

Виконає бодай 6 з наступних вимог:

1. Скочить з човна або низького берега в воду.
2. Вилізе на щоглу висотою 3м, пройде через довгу кладку 6м з наплечником на спині і якимось предметом на голові.
3. Зав'яже рятівничий вузол і застосує його в практиці.
4. Вміє подати, відчитає, й розуміє знак СОС.
5. Пояснить, що таке радар і сонар. Знає яка є різниця між ними.
6. Знає і нарисує головні види човнів і кораблів: човен з веслами, канойку, каяк, моторовий човен, вітрильник ітд, військові, пасажирські, торговельні.
7. Зробить модель вітрильника і покаже що він плине.
8. Знає дещо про океани й моря, зокрема про Чорне Море й українські порти і Чорноморський флот.

*вимоги на наступні стурінці

Вимоги Новацької Вмілості Пливак Риба і Пливак Акула

Пливак Риба

Вік: Середний

Ціль: Виробити вправність і витривалість у плаванні



Виконає наступну точку

1. Знає правила безпеки на воді.

Виконає бодай 4 з наступних точок

1. Рухається в воді в вертикальній позиції– 1 хвилина
2. Вміє пірнати і затримувати дихання.
3. Вміє триматись на воді не рухаючись (лице у воді) 10 секунд.
4. Перепливе 25 метрів горілиць.
5. Перепливе 25 метрів довільним стилем.

Пливак Акула

Вік: Старший

Ціль: Виробити особливі вмілості в плаванні



Виконає наступну точку

1. Знає правила безпеки на воді.

Виконає бодай 5 з наступних точок.

1. Скоче у воду одягнений в шорти і сорочку, перепливе 10 метрів і вилізе з води.
2. Буде йти у воді в вертикальній позиції– 2 хвилини
3. Піднесе предмет з дна – вода понад голову.
4. Пливе 50 метрів горілиць.
5. Пливе 50 метрів довільним стилем.
6. Вміє триматися на воді, зануривши обличчя в воду протягом 30 сек.

III. Хутірки / Оповідання

[Інформація тут для інструктора; ідеї щодо включення в гри і забави, майстрування, казки]

1. Океани й Моря:

Океан	Площадь, млн км ²	Объём, млн км ³	Средняя глубина, м	Наибольшая глубина, м	Моря
Атлантический	91,6	329,7	3600	8742 (жёлоб Пуэрто-Рико)	Балтийское , Северное , Средиземное , Чёрное , Саргассово , Карибское , Адриатическое , Азовское , Балеарское , Ионическое , Ирландское , Мраморное , Тирренское , Эгейское ; Бискайский залив , Гвинейский залив , Мексиканский залив <i>Также относящиеся к Южному океану:</i> Уэдделла , Скоша , Лазарева
Индийский	73,556	292,1	3890	7725 (Зондский жёлоб)	Андаманское , Аравийское , Красное , Лаккадивское , Тиморское ; Бенгальский залив , Большой Австралийский залив , Персидский залив <i>Также относящиеся к Южному океану:</i> Рисер-Ларсена , Дейвиса , Космонавтов , Содружества , Моусона
Северный Ледовитый	14,75	18,1	1225	5527 (в Гренландско м море)	Норвежское , Баренцево , Белое , Карское , Лаптевых , Восточно-Сибирское , Чукотское , Гренландское , Бофорта , Баффина , Линкольна ; Гудзонов залив
Тихий	169,2	710	4280	11022 (Марианский жёлоб)	Берингово , Охотское , Японское , Восточно-Китайское , Жёлтое , Южно-Китайское , Яванское , Сулавеси , Сулу , Филиппинское , Арафурское , Коралловое , Фиджи , Тасманово <i>Также относящиеся к Южному океану:</i> Дюрвиля , Сомова , Росса , Амундсена , Беллинсгаузена

2. Чорне Море, українські порти і Чорноморський флот

а) Чорне Море:

- Найбільша глибина - 2210 м.
- Площа Чорного моря - 422 000 км.
- У Чорне море впадають близько 15 річок, серед яких Дунай і Дніпро.
- У Чорному морі мешкає всього 2500 видів тварин, для порівняння в Середземному - близько 9000 видів.
- У схемі течій Чорного моря виділяються два величезних замкнутих кругообіги з довжиною хвилі 350-400 км. На честь океанолога Миколи Кніповіча, який першим

описав цю схему, її назвали «Окуляри Кніповича».

- Єдина акула, яка живе в Чорному морі - Катран. Вона боїться людини і тому рідко з'являється біля берегів. Єдину небезпеку для людей представляють спинні плавники акули, оснащені великими отруйними шипами.
- Морський дракончик - найнебезпечніша риба для людини в Чорному морі. Колючки спинного плавника морського дракончика і кришок на зябрах містять сильну отруту. Ще деяку небезпеку становить скат - хвостокол, що має отруйний шип на хвості. Його ще називають рибою - котом .
- На дні Чорного моря мешкають мідії, устриці і молюск - хижак Рапана, занесений кораблями з Далекого Сходу.
- Єдиний великий півострів Чорного моря - Кримський.
- Гори навколо Чорного моря постійно ростуть, а саме море збільшується. І, якщо гори підростають всього на кілька сантиметрів в сторіччя, то море наступає зі швидкістю 20-25 сантиметрів за 100 років. Стародавні міста Тамані вже на дні морському .



Чорне і [Азовське](#) моря.
Компіляція супутникових
світлин [НАСА](#) з космосу



б) Українські Порти:

- Одеса - Одеський морський торговельний порт
- Миколаїв -Порти Миколаєва
- Білгород-Дністровський Морський Торговельний Порт
- Морський торговельний порт Чорноморськ
- Херсонський морський торговельний порт
- Київський річковий порт

Херсонський морський торговельний порт



- с) Чорноморський флот:
- Чисельність: 6,500 моряків
 - Чисельність: 1 фрегат, 1 корвет, 1 десантний корабель, 1 тральщик, 1 ракетний катер, 1 десантний катер, 6 артилерійських катерів, 1 корвет (будується)
 - Штаб: Одеса
 - Веб-сайт: <https://navy.mil.gov.ua>



➤ Гра "Jeopardy"

- Матеріали: питання і відповіді про Чорне Море, Українські Порти, Чорноморський флот
- Гра: братчик/сестричка дає відповідь, новацьтво питає питання. Хто назве правильно найбільше з них?

➤ Гра - головні Українські Порти

- Матеріали: знімки головні Українські Порти
- Гра: братчик/сестричка показує знімком, новацьтво називає порти . Хто назве правильно найбільше з них?

3. Радар і Сонар [відноситься - "НВ Чорноморець, ОГ", pg. 33-34]

- Радар ("Radio Detection and Ranging"): Слово "радар" сформувалося з перших букв терміна "радіоприймачі та діапазони". Радіохвиль - це тип електромагнітного випромінювання. Це фундаментальна частина цієї технології. "Виявлення", як це використовується тут, означає пошук об'єкта або мети, надіславши радіосигнал, який відтворюватиме мішень як радіоекофон. "Діапазон" означає вимірювання відстані до мети від встановленого радара (пристрій, який надсилає радіосигнал та приймає повернення ехо). Справжня радарна система використовує радіохвилі. Інша система, що називається оптичним радіолокатором або лідаром (з перших букв терміна "виявлення та виявлення світла"), заснована на тому ж принципі, що і радар, але використовує світлові хвилі.

i. Як працює радар?

- Радіолокаційні комплекти, також називаються радарними системами, мають багато різних розмірів, в залежності від роботи, яку вони повинні робити. Але у всіх є чотири основні частини - передавач, антена, приймач і індикатор (дисплей). Передавач виробляє радіохвилі. Коли радіова хвиля вражає об'єкт, такий як літак, частина хвилі відбивається назад на встановлений радар. Сигнал виявляється антеною як радіоехо. Зворотне відлуння надсилається приймачу, де його сила збільшується або посилюється. Ехо зазвичай відображається як зображення, яке можна побачити на індикаторі.
- Звичайним типом індикатора є індикатор положення плану, або ІЦВ. На обличчі своєї великої трубки оператор бачить подібну до карти картину навколишнього регіону. Ця картина виглядає так, ніби вона була зроблена, дивлячись на область з висоти над радаром. На індикаторі відбитки виглядають як яскраві плями, що називаються бліпсами. Бліпс

показує, де розташовані земельні ділянки. Бліпс також показує положення цілей, таких як літаки та кораблі. Оператор радіолокації може вибирати ці цілі, оскільки вони рухаються, тоді як сухопутні території не є.

ii. Використання радара:

- Радар має як військове, так і цивільне призначення. Найпоширеніше цивільне використання - це допомога в плаванні суден та літаків. Радіолокаційні комплекти, що перевозяться на кораблі або розташовані в аеропорту, збирають відгомони від інших кораблів і літаків та допомагають уникнути зіткнень. На кораблях вони також забирають відгомони від буїв у каналах, коли судна входять або покидають порт.

- Сонар: Слово "сонар" походить від перших букв "звукової навігації". Сонар може виявити і знаходити об'єкти під морем за допомогою лунок, так як морські тварини та інші морські тварини рухаються за допомогою своїх природних гідролокаційних систем.

iii. Як працює сонар

- Існує два типи комплектації гідролокації: активні та пасивні. Активний гідроакустичний сигнал видає звукові імпульси під назвою pings, потім отримує звуковий ехот, що повертається. Пасивні набори гідролокаторів отримують звукові луна, не передаючи власні звукові сигнали.
- У активних наборах гідролокаторів звукові сигнали дуже потужні в порівнянні із звичайними звуками. Більшість наборів гідролокаторів виводять звуки, які в мільйони разів могутніші, ніж крик. Кожен пінг триває частку секунди.
- Деякі гетеродинаміки випромінюють звуки, які можна почути. Інші сигнали сонара настільки високі, що людське вухо не може їх почути. Ці сигнали називаються ультразвуковими хвилями. ("Ультразвук" означає "далі", а "звуковий" означає "звук".) Генератор гідролокації має спеціальний приймач, який може забрати повернуті луки. Потім розташування підводних об'єктів може визначитися за тривалістю часу між відправленням сигналу та відслуховуванням ехо, що повертається.

iv. Використання сонара

- Сонар має багато цілей. Підводні човни використовують гідролокатор для виявлення інших судин. Sonar також використовується для вимірювання глибини води, за допомогою пристрою, що називається Фатометр. (Один приціл дорівнює 6 футів або близько 1,8 метра.) Фатометр вимірює час, необхідний для звукового імпульсу, щоб досягти дна моря і повернутися на корабель. Риболовецькі судна використовують Фатометри, щоб знайти школи риби.

4. СОС (знак СОС)

- Міжнародний сигнал аварії Морзе (“international Morse code distress signal”)
- “SOS” in International Morse Code
 - “С” ● ● ●
 - “О” — — —
 - “С” ● ● ●
- СОС був вибраний як універсальний сигнал бідності в кодї Морзе, оскільки ця комбінація літер створює чіткий і безпомилковий звуковий малюнок. Код Морзе - це спосіб надсилання повідомлень на великі відстані за допомогою пристрою під назвою телеграф.

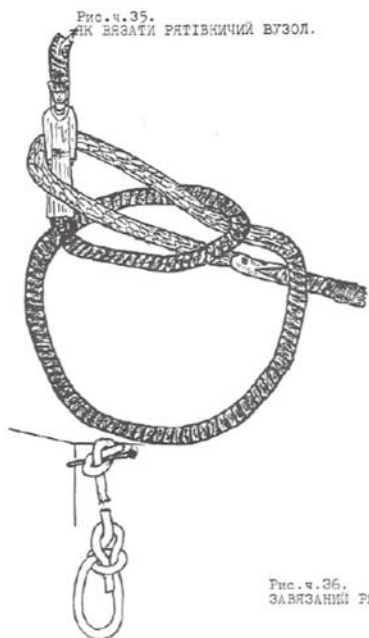
- Гра СОС
- Роздати “Morse Code Conversion Chart” [додаток]

5. Безпека на воді

- Перейдіть за основними порадами щодо безпеки води та катання на човнах:
 - Завжди плавайте з приятелем, ніколи не самі
 - Завжди носіть рятивничий пояс на човні
 - Дотримуйтесь усіх попереджувальних знаків та знаків безпеки
- Роздати “Безпека на воді” [додаток, включає мальовання]
- Роздати “Water Safety Guides” [додаток]

6. Рятівничий Вузол

- Вживають при рятівництві – або спустити людину на линві або підняти її
- Щоби зав’язати, пам’ятають казку про царівну і змію [відноситься - “НВ Чорноморець, ОГ”, pg. 62]



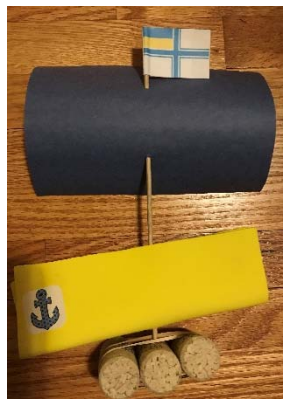
- Жила собі рас царівна. Межкала вона в золотому замку на високій горі. У підніжжі гори було невелике озерце, над яке виходила вона часто на прогулянку. Одного гарного вечора, коли стояла вона над берегом озера, вплив з глибин озера довгий страшний змій. Він обвинувся довкола царівни та пірнув знова в озеро.
 - Ключка яку держимо в лівій руці має уявляти нам озера, вистаючий кінець - царівну. Кінець шнура що його держимо в правій руці має уявляти змія.

- Гра Перегони

IV. Майстрування

- Модель вітрильника, Кораблики

1. Матеріали: cork tied with rubber band (add more to make it wider so it can float), foam paper to make bottom hull, construction paper for sail, dowel or bamboo skewer for mast, white construction paper for flag (can print ahead)



2. Кораблики – Oriental Trading.com; можна прикрасити і малювати (сино жовте)

http://www.orientaltrading.com/diy-wood-sailboat-kits-a2-48_3633.fltr?sku=48%2F3633&BP=PS544&ms=search&source=google&cm_mmc=Google_-42460806470_-736329749_-DIY-Wood-Sailboat-Kits&cm_mmca1=OTC%2BPLAs&cm_mmca2=GooglePLAs&cm_mmca3=PS544&cm_mmca4=FS39&cm_mmca5=Shopping&cm_mmca6=PLAs&cm_mmc10=Shopping&cm_mmca11=48%2F3633&cm_mca12=DIY-Wood-Sailboat-Kits&gclid=EAlaIqobChMInYfh9MHx2AIViDuBCh0eQQnHEAQYBCABEgJC3PD_BwE

3. Кораблики ідея:



4. Малювати
 - i. головні види човнів і кораблів [додаток]

V. Гри і Забави

1. Перегони

- Розділіть новацтво на групи
- Один варіант: два ряди, перший вбирає рятівничий пояс, біжить довкола маяка (чи керма, корабля, ітд), біжить назад і наступний в раді вбирає пояс і біжить; перша група скінчити виграє
 - Треба мати рятівничі пояси (досить на груп), малі “перешкоди” (маяк, кермо, вітрильник)
- Один варіант: чотири ряди (два і два), одна група має шнур і кидає шнур, друга група зав'яже рятівничий вузол, іди по ряді і тоді зміни боки щоби кожний новак мав змогу зав'язати вузол
 - Треба мати довгий шнур (х.2); перше показати новацтвом як зав'язати рятівничий вузол

2. Гракіма

- До морської теми: човен, вітрильник, якір, кермо, весла, канойка, каяк, прапор флоти, вузли (шнур), рятівничий пояс, ітд

3. Гра СОС

- Матеріали: лінійка
- Гра: (1) Новацтво сидить спокійно. Скажіть дітям, що ви збираєтеся надіслати їм секретне повідомлення, яке їм потрібно буде декодувати. (2) За допомогою лінійки, зробіть три дуже швидкі стуки, а потім три повільні стуки, потім три дуже швидкі стуки на столі. Запитайте: Хто знає, що таке повідомлення? [СОС!]

4. Гра головні види човнів і кораблів

- Матеріали: знімки головні види човнів і кораблів [додаток]
- Гра: братчик/сестричка показує знімком, новацтво називає види суден. Хто назве правильно найбільше з них?

5. Гра “До Води” [Freeze Tag]

6. Гра “Моряки на морі” [Red Rover]

Додатки [Appendix]

- Morse Code Conversion Chart
- Безпека на воді
- Water Safety Guides
- Головні види човнів і кораблів – до мальовання
- Вітрильник – до мальовання

Morse Code

Conversion Chart

A ·—
B —···
C —·—·
D —··
E ·
F ····
G —·—
H ···
I ··
J ·—·—
K —·—
L ····
M ——
N —·
O ———
P ·—··
Q —·—·
R ··—
S ···

T —
U ··—
V ···—
W ·—·—
X —·—·
Y —·—·
Z —·—·

1 ·—·—·—
2 ··—·—
3 ···—·
4 ···—
5 ····
6 —···
7 —·—·
8 —·—·
9 —·—·
0 —·—·—·

Безпека на воді

Ігри на Воді

Пам'ятай!

- Не грай у воді небезпечні ігри, а саме: не підпливай під тих, хто купається, не хапай їх за руки чи ноги, не «топи»

Човни та Катамарани

Пам'ятай!

- Самостійно на плотах, катамаранах та човнах кататися заборонено

Морські Тварини

Пам'ятай!

- Побачивши медуз не торкайся їхніх щупальців
- Якщо ти отримав опік укол чи укус від морських мешканців негайно сповісти дорослих

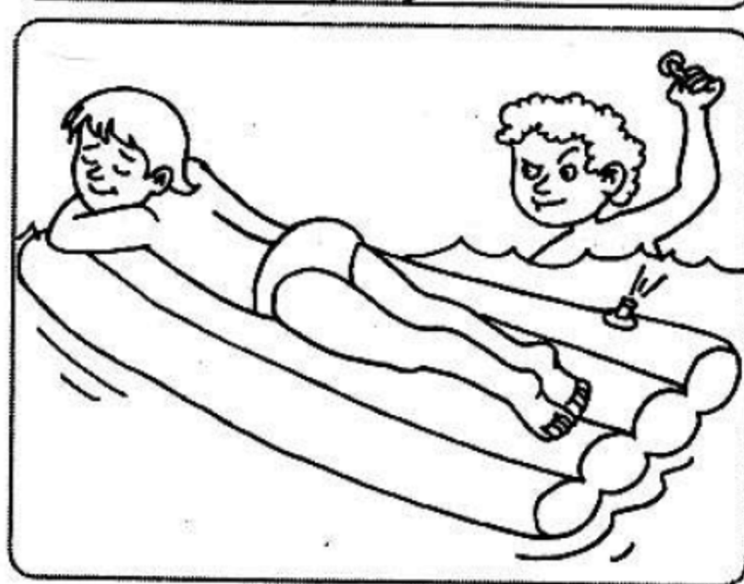
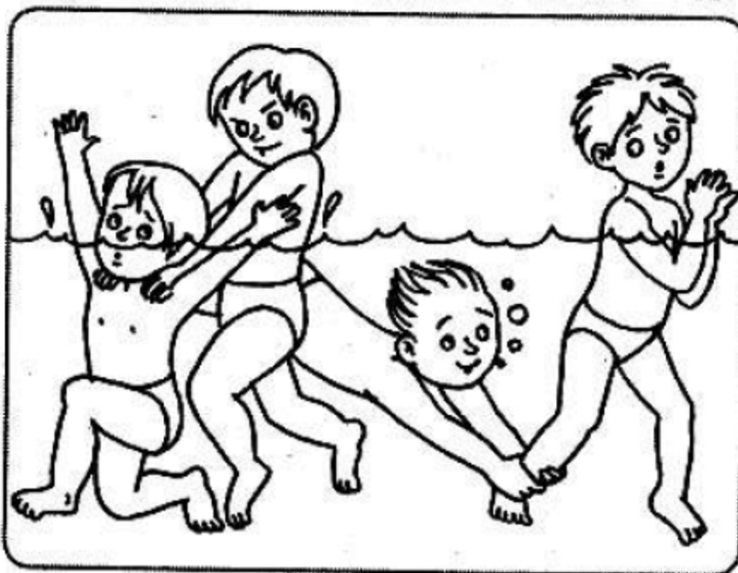
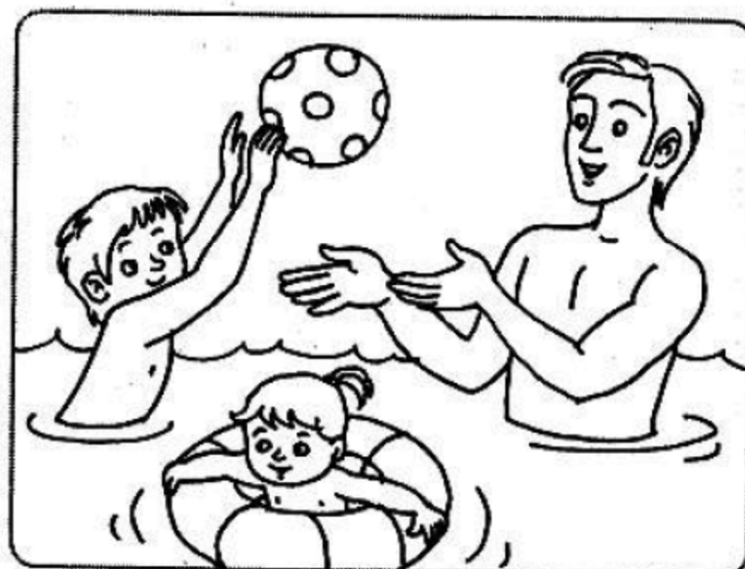
Небезпечні предмети на дні ріки

Пам'ятай!

- не можна пірнати у воду вниз головою у незнайомих місцях; на дні можуть лежати сторонні предмети, які можуть стати причиною травми



Розфарбуй картинку, на якій діти дотримують правил безпечної поведінки на воді.



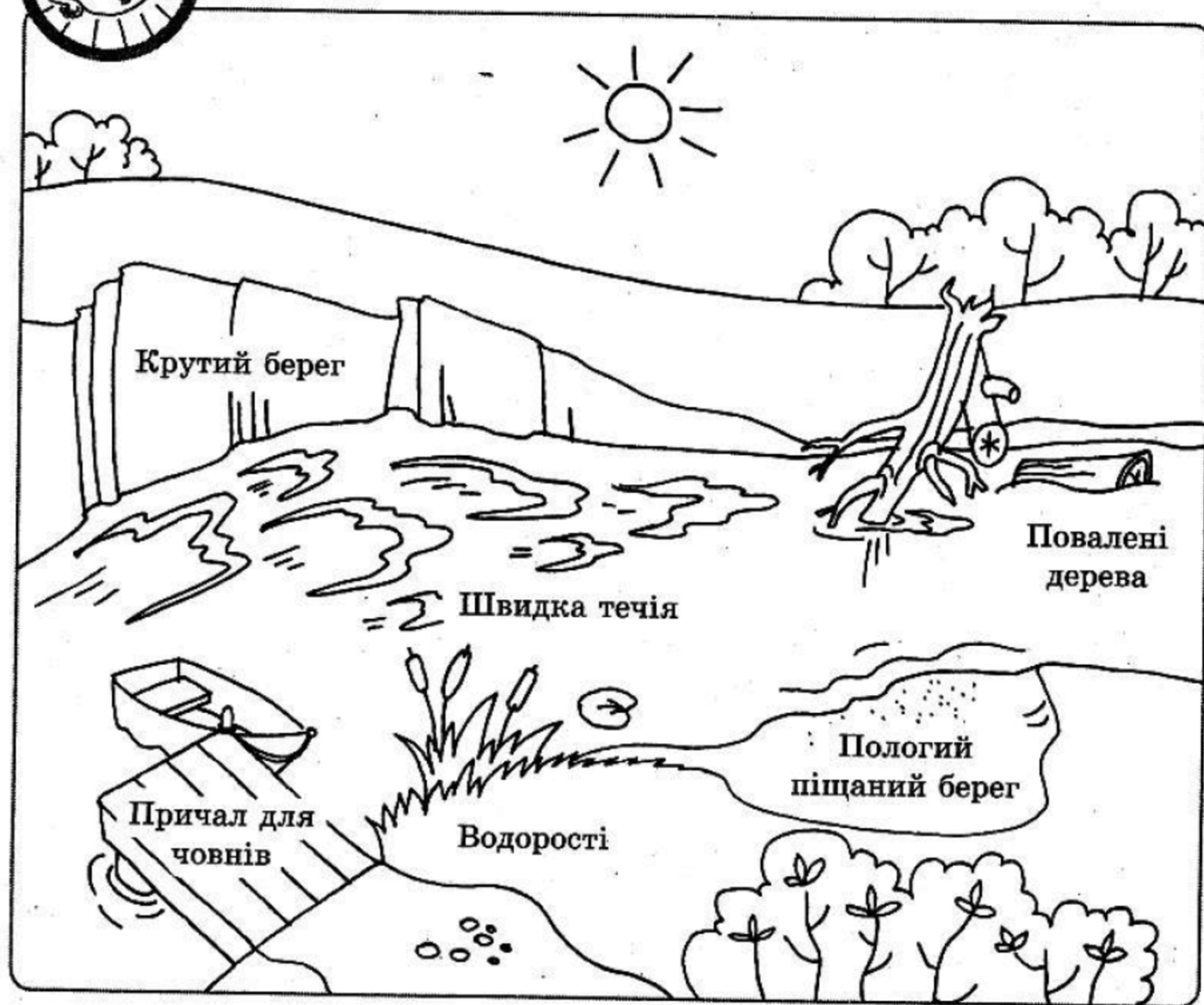
Кожен малюк мріє покататися на човні чи катамарані, хоч на мить відчувати себе капітаном. Але ця мрія може здійснитися лише тоді, коли поряд з тобою є дорослі.

Розглянь малюнки і скажи, яка небезпека чатує на цих дітей.





Поміркуй, яке місце найбільш придатне для купання?





**American
Red Cross**

Water Safety Tips

Swim in
designated
areas
supervised
by lifeguards.



Always swim
with a buddy.



If you go boating,
wear a life jacket!



Install and use barriers around
your home pool or hot tub.



Actively supervise
children whenever
around the water.



Always stay within
arm's reach of young
children and avoid
distractions.



Reach or throw
aid to distressed
swimmers – don't go!

Keep toys not
in use away
from the pool
and out of sight.



Be water safe this summer. redcross.org/watersafetytips

H21309



FOR YOUTH DEVELOPMENT
FOR HEALTHY LIVING
FOR SOCIAL RESPONSIBILITY

WATER SAFETY TIPS



TEACH THEM EARLY

Teach children to get comfortable in the water and swim at an early age and educate them early about water safety.

ACTIVE SUPERVISION, BARRIERS, AND SIGHTLINES

Always actively supervise children when they're both in and around the water; ensure that pools are secured with appropriate barriers; and require children to swim within designated areas that are within sight of guardians and certified lifeguards.

WHO'S YOUR BUDDY?

Never let children swim alone; always designate swimming buddies before visiting the beach or pool.



DON'T BE PUSHY

Instruct children to never run, push or jump on others in and around the pool.

WEAR SUNSCREEN

Protect your skin from sun burn and sunstroke by wearing hats and sunglasses and applying sunscreen of SPF 15 or higher and limiting direct exposure to sunlight for prolonged periods of time.



SUIT UP!

Make sure children always wear life jackets and use proper water safety and flotation devices.

I'M ON A BOAT!

Children should always wear a PFD (personal flotation device) while on a boat. If it doesn't fit, get one that does.



STAY HYDRATED

Ensure that kids drink plenty of fluids to stay properly hydrated, especially on hot days.

GET CERTIFIED

Become certified in infant and child First Aid and CPR.



Lakes & River SAFETY

1

Learn to swim.....

The best thing anyone can do to stay safe in and around the water is to learn to swim. This includes anyone, adults and children, around lakes and rivers.

2

Select a supervised area.....

A trained lifeguard who can help in an emergency is the best safety factor. Even good swimmers can have an unexpected medical emergency in the water. Never swim alone.

3

Select a clean area.....

A clean bathhouse, clean restrooms, and a litter-free environment show the management's concern for your health and safety.

4

Good water quality & safe natural conditions

Murky water, hidden underwater objects, unexpected drop-offs, and aquatic plant life are hazards. Water pollution can cause health problems for swimmers. Strong tides, big waves, and currents can turn an event that began as fun into a tragedy.

5

Check the depth.....

Make sure the water is deep enough before entering headfirst. Too many swimmers are seriously injured every year by entering headfirst into water that is too shallow. A feet first entry is much safer than diving.

6

Check out rafts & docks.....

Be sure rafts and docks are in good condition. A well-run open-water facility maintains its rafts and docks in good condition, with no loose boards or exposed nails. Never swim under a raft or dock. Always look before jumping off a dock or raft to be sure no one is in the way.

7

Avoid drainage ditches & arroyos.....

Drainage ditches and arroyos for water run-off are not good places for swimming or playing in the water. After heavy rains, they can quickly change into raging rivers that can easily take a human life. Even the strongest swimmers are no match for the power of the water. Fast water and debris in the current make ditches and arroyos very dangerous.



Prohibition

Prohibition Signs tell you not to do something.
Black and Red on White.



No swimming



No snorkelling equipment



No sub-aqua equipment



No diving



No sailing



No windsurfing



No rowing



No motorised craft



No personal water craft to be used



No water skiing



No surfboarding



No inflatables in the water



No running



No outdoor footwear



No fishing

Hazard

Hazard Signs warn of potential hazards.
Black on Yellow.



Beware - diving area



Beware - strong currents



Beware - thin ice



Beware - sailing area



Beware - slipway



Beware - windsurfing area



Beware - rowing area



Beware - motorised craft area



Beware - water skiing area



Beware - surfboarding area



Beware - deep water



Beware - shallow water



Beware - sudden drop

Mandatory

Mandatory Signs give instructions to do something.
White on Blue.



Mandatory action - life jackets to be worn

Information



These are not safety Signs but give general information.
Black on White.



Snorkelling area



Fishing area



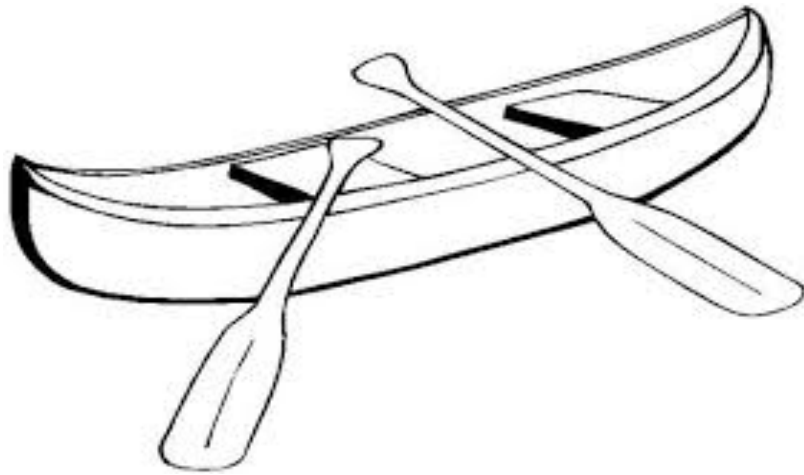
Swimming area



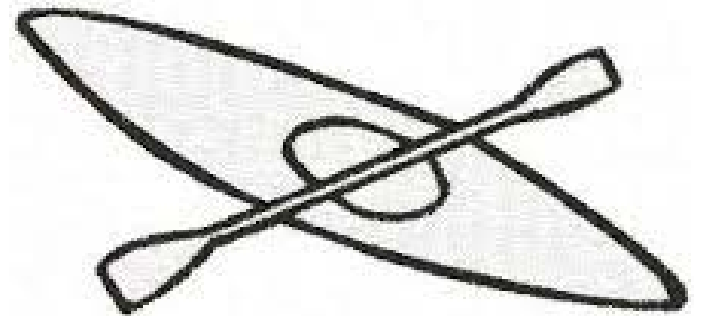
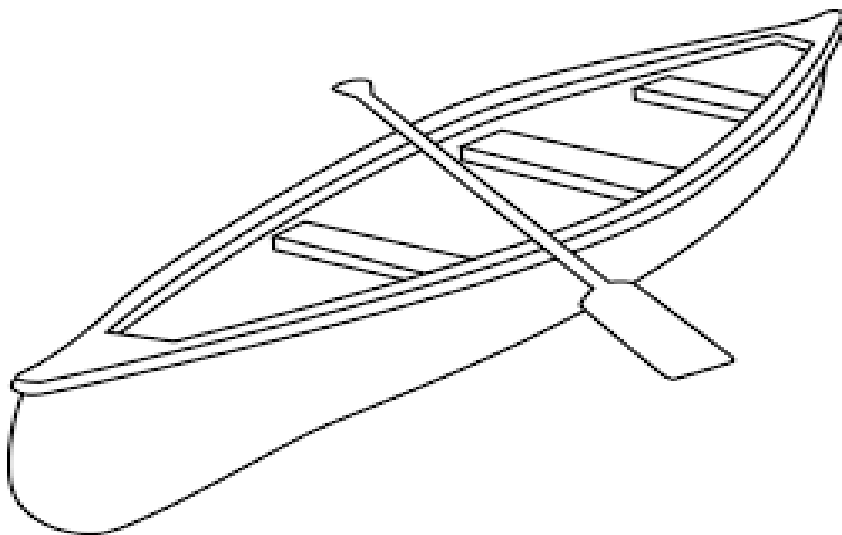
Sub-aqua area

Головні види човнів і кораблів

Канойка

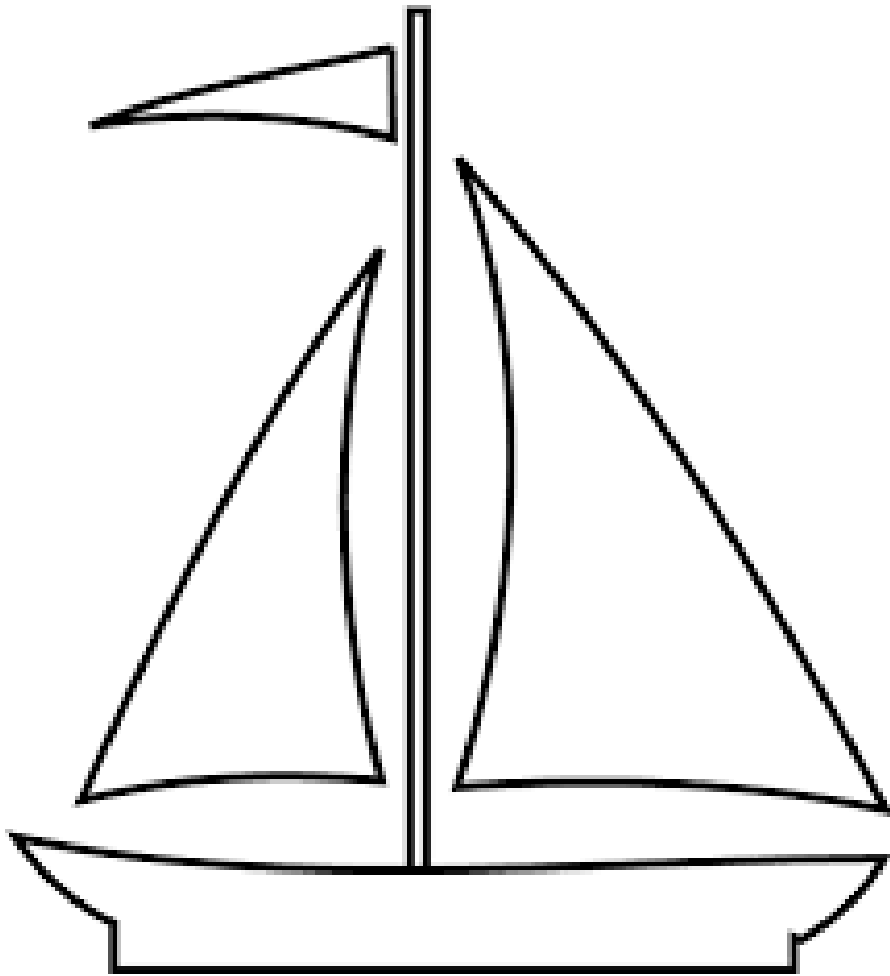


Каяк

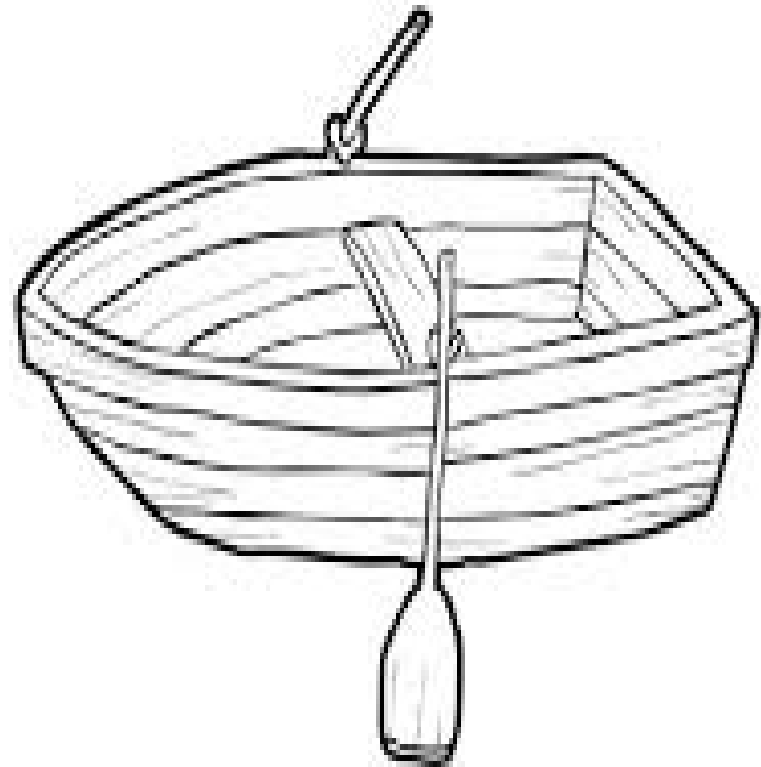


Головні види човнів і кораблів

вітрильник

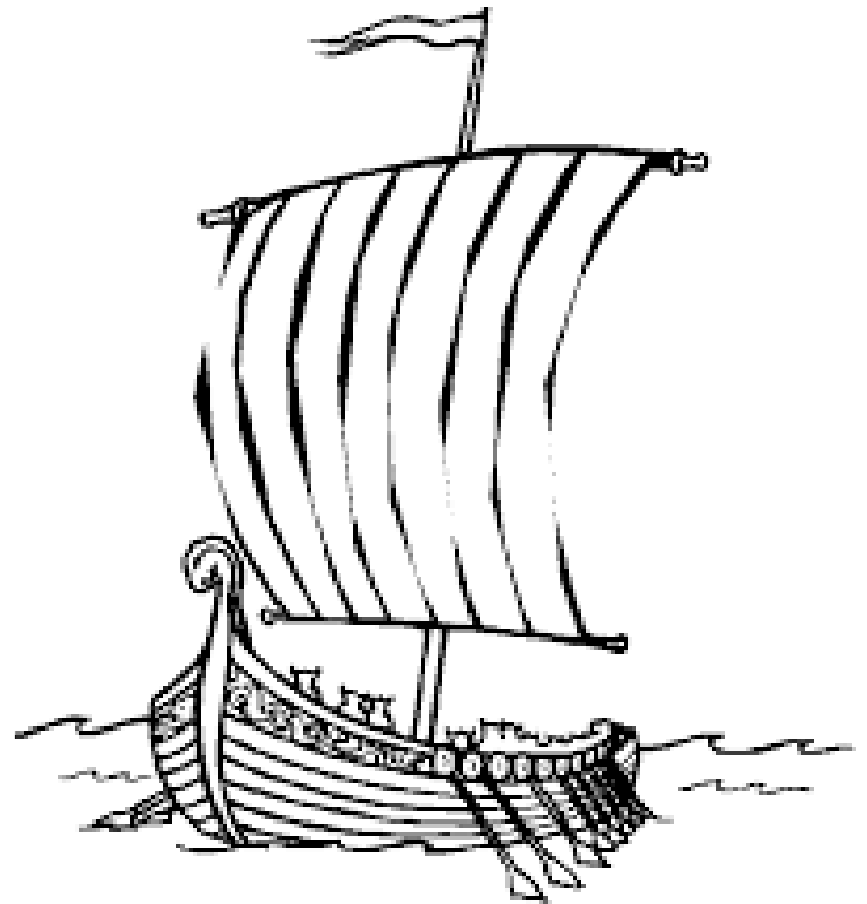
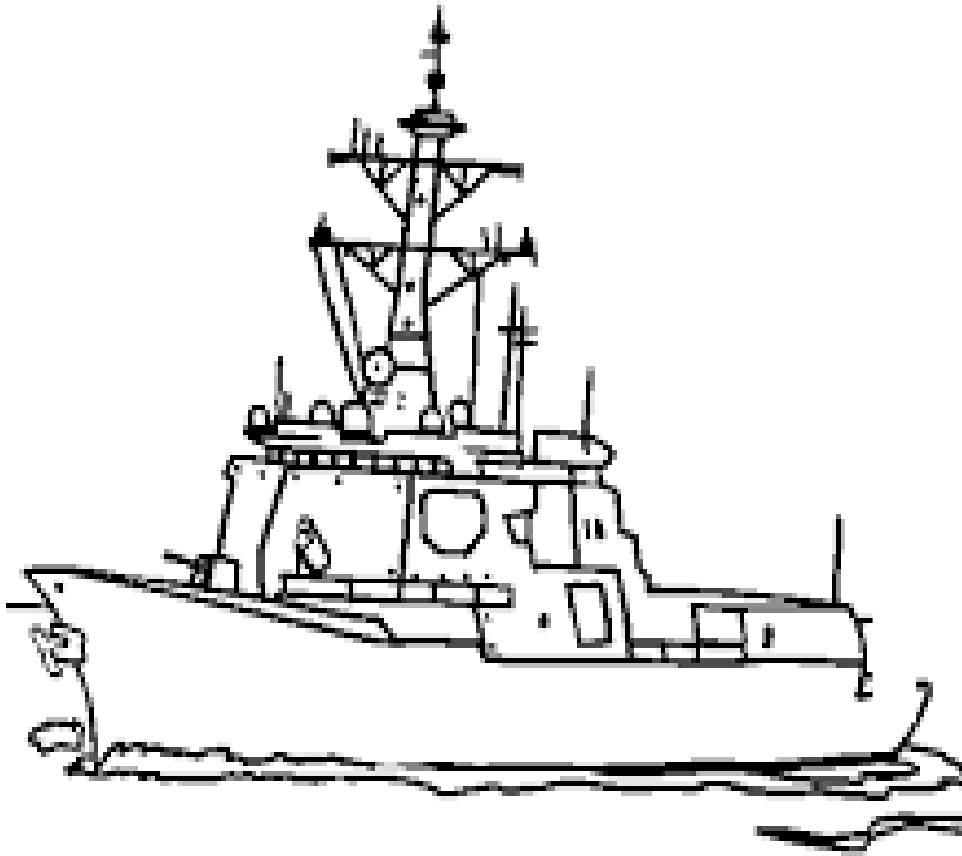


човен з веслами



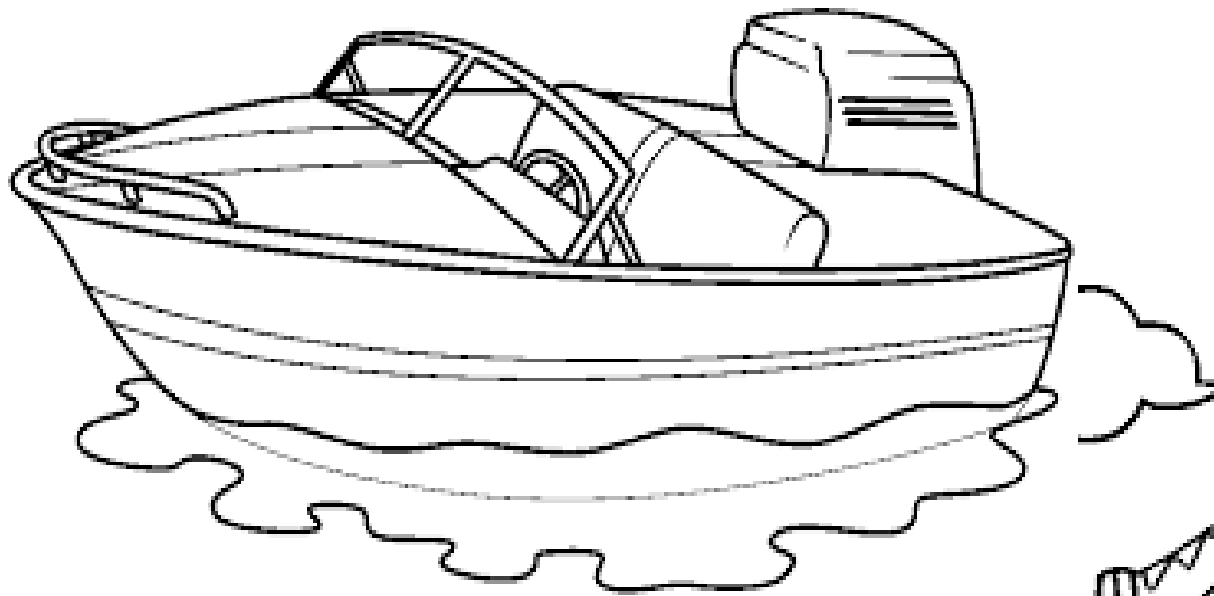
Головні види човнів і кораблів

воєнні



Головні види човнів і кораблів

моторовий човен



пасажирські

