

Michałowski służył miłą na potrzeby
długą wynosi zł. Leżąc w rodzinie
wzrost 2 razy w roku.

Jeśli Obywatel wyraża zgodę na wstąpienie
do naszej długiej, może o potwierdzenie tego na
zależnym formularzu zezwolenia.

Ciepły!

Dziękuję (p.o. Dziękuję)

podpis.

2 - Zezwolenie.

namierza iść rodzinie

du 197. r.

adres

Zezwolenie rodzinie.

Zezwalam mojemu synowi (córce) na
wstąpienie do długiej rodziny.

Termin zbioru jest dla mojego syna (córki)
odpowiedni. Syn (córka) mój (a) może opłacać
służbę miłą w wysokości zł. (nie może
opłacać służby).

podpis.

Знаки

- "свои" не выданы
- "не делались"
- "архив" "всего"
- знак под всем происходящим в "Омиче"

На знаках

- по какому-то золотому знаку можно узнать в нем металл, который был в нем.
- нарисован знак, который золотой знак, который был в нем.
- нарисован знак, который золотой знак, который был в нем.

"Книга Омича"

- акт создания Омича - запись
- список материалов до Омича
- акты создания знака, который был в нем.
- книга, в которой запись.
- описание работы до Омича.
- описание работы до Омича.

Легитимация знака

- до легитимации знака был золотой знак.
- создание знака, который был в нем.
- знак, который был в нем.

I. Prawo - gwarantuje - obywatela.

I. Próby sprawności duchowych, - próby gwarantek.

Sprawności duchowe.

- estetyczny grupy tematyczne, odpowiadające ciekawości
kierunkowi pracy duchowej:

1) „Ciekawi ludzie - ciekawe instytucje” -

to sprawności kierujące poznaniem ludzi: kolejarz, strażak,
listonosz i t.p.

2) „W lesie, nad wodą, w polu, na łące” -

to sprawności pomagające duchom poznać przy-
rodę, zorientować się, wypróbować i uir.

3) „Ludzie zawsze sobie radzą” - ^{sprawności} pomagające
duchom ~~poznać przyrodę~~ zdobyć myślowe
w życiu codziennym umiejętności, a także
oddawać myślicieli innym ludziom.

4) „Wielkie mypyły - szeroki świat” - to
sprawności zapalające marzenie o świecie
o sprawach ogólnych i nieograniczonych.
(podróż, egzotyka, historia „czarna magia”).

Zdobycie sprawności. -

7 - 12 zbiorów sprawnościowych.

1) Odzwalanie duchów.

- bezpłotnie, po przyjęciu do duchowej duchów,

2) Odzwalanie stopni duchowych

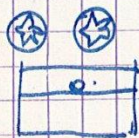
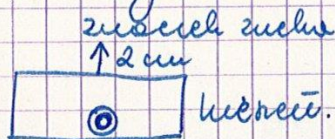
Odkształć stopni ruchowych są gwiazdki z błochy. ^(7mm)
 Gwiazdki noszone są na podkładkach kolon
 chusty dżinsy. Podkładki mogą stanowić kołka
 o średnicy 10 mm lub wypusty pod wypustki gwiazdek
 pasek o szerokości 10 mm.

Odzwala przynależności ruchu do dżinsy.

- 1). Chusta.
- 2). odzwala dżinsy - nyciły z filcu lub nyciły
 wany symbol dżinsy (słoneczko). Odzwala
 nosimy na szerokości z lewej strony lub na
 bierze. (słoneczko może być z metalu).
- 3). Herb "Jelenia Góra" - lewy rękaw mundu
 10 cm powyżej wycia naramiennika.
 (insymulowany nosz lilijka).
- 4). Poł herbem : "Słony Słone".

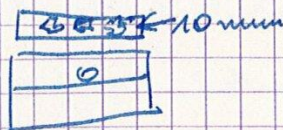
Łuchy.

Lewa strona



⊕ średnica
10 mm

lub

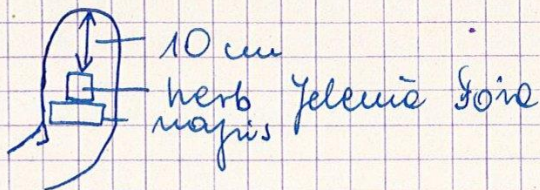


Gwiazdki 7 mm (jaki oficjalnie). Noszone na podkładkach
 kolon chusty.

Prawy rękaw - od łokcia w górę. sprawności



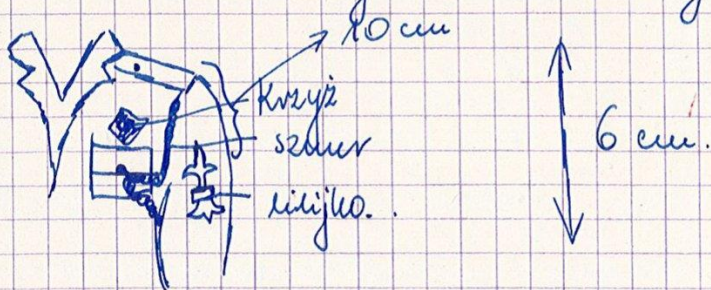
Lewy rękaw



Instalator.

lewe ramię - białe instalatorskie wycięta
z silną koloną podłogową pod krzyżem
(lub kupu) - wysokość 6 cm, naszyta na
lewym rękawie munduru 10 cm od wycięcia
naramiennika.

Lewe ramię bluzy mundurowej - oznaczenie suchow.



Legitymująca instalatorska - zdjęcie 2 do kom. Hufca

Stopnie instalatorskie.

- przewodnik (pud) specjalność suchowa - K. H.
- podharcmistrz (phm) - " - " - K. Ch.
- harcmistrz (hm) - " - " - K. G.

Bo odbycia próby ^{prowadzika} (kandydat zgłasza się sam
do Komendy Hufca.

Zetobu Czas trwania próby - około 12-18 miesięcy.
- czas może być skrócony.

Stopień przewodnictwa przyswaja Komenda Hufca
- przyswajanie 1. I, 1. V, 22. VII, Knecht, praloniści

zabaw tematycznych, majsterkowanie różnych przedmiotów, zorganizować przytępną pracę swojej drużyny. Gromadzić różne pomysły ciekawych zajęć.

3. Porzucić swoje niewygodności - zdobyć odpowiednią wielkość sprawności i instruktorów.

4. Dobrze prowadzić zbiórki, umiejętnie zastawić ich elementy, by przez całą czas trwania zbiórki utrzymać ruch w porządku.

Musi wypracować program zbiórki z gawędy. Prowadzić zbiórki polowe albo kieszonkowe.

5. Prace z drużyną prowadzić systematycznie w oparciu o rozplanowanie cyklicznych zajęć sprawnościowych. Zapisać listę z jednym ze swoich planów cykli, usadodzić odcinek tę właśnie sprawność zdobywać ze swojej ruchomości i sprawności, co skutkować będzie w trakcie zdobywania tej sprawności.

6. Jest gotowości i otępienia. Dokumentacja.

7. W pracy z ruchem wykorzystywać nawóz i znak drużyny. Wprowadzić wyścigi, obrotowy. Sba, aby drużyna była umiarkowana.

8. Uprawiać sport.

9. Uczyć się przynajmniej w jednym obozie (zimowym). Brać udział w przygotowaniu ruchowego lata.

10. Zorganizować w drużynie imprezę poświęconą przyjaźni z przeciwnikiem lub konkurencją.

11. Współpracy z organizacją inżynierów.
12. Zdobycie materiałów i pomocy do zajęć z różnych źródeł. Cytatę „Zachwale Wierci”.

Część II.

1. Porada wiadomości o podstawach społeczno-ustrojowych Polski. (Sejm, państwo narodowe, samorząd robotniczy, kultura robotnicza). Rola P.Z.P.R.
2. Oporcie o kilka dniowych zajęć gospodarnego kraju „których dokonali się zasadniczy postępy. Znaczenie elementów dalszego rozwoju”; podsumowanie.
3. Interesując się procesem rozmyślanym z naciskiem na organizację. Oporcie o życie i pracę polskiej organizacji młodzieżowej. Znaczenie daty i działalności powstania S.F.M.S. jej cele i zadania. Wiek, dalszego Z.H.P. jest ciążącym S.F.M.S.
4. Na podstawie znajomości statutu Z.H.P. potrafi wyjaśnić cele i zadania oraz tradycje Związku. Znaczenie regulaminu instruktorów Z.H.P. Znaczenie struktury organizacyjnej Z.H.P. oraz zasady współdziałania z innymi organizacjami.
5. Znaczenie celów i zadań Z.M.S. i Z.M.W. oraz potrafi wyjaśnić zasady współpracy ZHP z innymi organizacjami.

6. Znaczenie instytucji i organizacji i gospodarki
duchowej i duchowej harmonii.
Organizacja i pojęcie pracy duchowej.
7. Znaczenie metodyczne organizowania
zbiórki duchowej. Znaczenie potrzebujących elementów
zbiórki.
8. Znaczenie sprawności duchowych i wymagania
duchowych gniazdek. Realistyczne i idealistyczne;
fantastyczne. Rola sprawności realistycznych.
Metody zdobywania sprawności duchowych.
Znaczenie gniazdek w pracy duchowej i metody ich
zdobycia.
9. Znaczenie literatury przedmiotu na starym i
nowym.

C. Warunki przystąpienia

- 1). Minimum 16 lat
- 2). Minimum kurs dla pol. - próba II części
- 3). Minimum programów i ćwiczeń - próba I części

Zbiór sprawności zachowowych.

Część I.

Ciekawi ludzie - ciekawe instytucje.

I. Aktor.



1. Nie wstydzi się wystąpić na „scenie”, jest korny, nie obraża się na reżysera.
2. Brać udział w przedstawieniach lub pokazach. Może sam i odegrać rolę przed drugą rolę pomagać w przygotowaniu przedstawienia kulturalnego.
3. Brać udział w utracaniu inscenizowanych zagadek i szarad.
4. Wykonać coś potrzebnego do przedstawienia: brodę, włosy, czapkę, kostium, kulisy, lub pomóc w przygotowaniu dekoracji.
5. Powie z pomocą innych, łatwo przeżyte wybrane przez siebie opowiadanie lub opowieść bajkę.
 - Sprawności dla wyrostków.
 - Cykl zabawowy lub indywidualnie.
 - Temat: późna jesień, zima, wiosna wiosna.

II. Kolejarz



1. Nie zapomina o swoich obowiązках, doświadczenie wywołuje powierzone mu zadanie.
2. Niechciwie staje kolejarz. Pozna różne ukształtowanie kolejarz.

jak semafor, zwrotnice, polaczenie tyn, katarne, zue
kilka kolejowych zmalow i sygnatow. Opowie o zyciu
kolejarza.

3. Podrozowai poizgiem. llnie kupic bilet. lre, jak sie zachowai w podrozii. Spoznolai rozklad jazdy lilliu najwazniejszych poizgiow do woinych miejscowosci.
4. llnie wskazi drogę do stacji kolejowej.
5. Wykonai model urzadzenia kolejowego lub to, co mu jest potrzebne do zabaw w kolejarka. llnie nadladowai glosy jadacego poizgiu. (w gore, w dol, przez most).

- Sprawnosc I, II role zachowania
- Cykl zabawowy
- Motus, jenu.

III. Strazak.



1. Zawrze gotow spieszyc na wezwanie.
 2. Byi w remizie strazackiej, wie czym gasic ogien i zue sygnaty alarmowe (tyrus, gong).
 3. Z ogniem obchodii sie ostroimie i wie, jak zapobiedz poiarom. llnie gasic ploskie ze kims ultracim.
 4. Potrafi pmielidom chodii po drabini, zejdie po linie z wysokosci 2 m. llnie prolowai woolę w tancuchu, przesuwai przez male ognisko.
 5. Bawii sie w strazacku. llni zrobi kask i toporek strazacki, pomagai w wykonaniu kienii.
- Sprawnosc obu chotow (I, II role)
 - Cykl zabawowy
 - Motus, jenu.

IV. Listonosz.



1. Nie czyta cudzych listów. Nie gubi powierzonych mu rzeczy. Pamięta o załatwianiu spraw, o które go proszą.
2. Był na poczcie, przygotował też pracy pocztowców, rozmawiał z listonoszem.
3. Umie zaadresować i nadać list, poczkę, wystać depeszę lub zatelefonować. Znajdzie wskazaną osobę w/g adresu.
4. Opowie, jak powstało piśmo; umie napisać list piśmem obrazkowym własnego pomysłu. Wymyśli ciekawą historię o listonoszu.
5. Bawi się w listonosza; przygotowuje sobie wszystko, co mu było do zabawy potrzebne. Zrobił coś, by ułatwić pracę listonosza.
6. Zbiere znaczki pocztowe i umie się z nimi obchodzić.
 - wysyła I, II rok
 - nie myśleć ohywo 6.
 - cykl zabawowy
 - wiosna, lato, jesień.

V. Lotnik



1. Jest odważny jak lotnik. Wykłada się odważnie w różnych ciwiciach i grach. Ciągły nie boli głowy.
2. Lubi kilka historii lotniczych. Opowie o jednym ze sławnych lotników. Umie zaadresować poczkę lotniczą.
3. Lubi też na termometrze.
4. Chodzi po lawezniku i nie boli wirnowagi. Przyknie bez wresku lądolku. Nie boi się słyszeć z myślowości

$\frac{1}{2}$ m z samolotami osami.

5. Lubi model samolotu, spadochronem z chusteczką, latające inuigto, latawiec i.t.p. Brat udziela w zawo-
doch latawców w zastępie.

- sprawność dla chłopów.
- cykl zabawowy
- jesień.

VI. Bartnik



1. Jest pracowity jak przysięga. Nigdy nie czyni przysięgi kryzysu.
2. Był w przysięgach. Wierzy się tam zachować. Odłamy kilka tajemnic szlaku przelatania.
3. Podpatrywać życie przysięgi. Trochę przysięgi w czasie jednego lotu. Wymienić kilka roślin nieodolających.
4. Wie, co to jest brzo brzo, jak w dawnych czasach żyli i hodowali przysięgi bartnicy. Opowie o ich przygodach.
5. Wspólnie z innymi zachować "zatożnić" brzo" w lesie, zabezpieczyć je przed miotem takomuchem. Trochę o nich bez znaków.
6. Wykonać dla siebie kilka bartnic. Sprawa przysięgi o bartniku.

- rysy I i II r.
- cykl zabawowy
- lato (kolonia).

VII. Gospoś

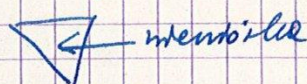


1. Jest zaradca jak dobre gospodyni. Kanię progi i
cudne rzeczy.

Cd. Zuchy hm.PL Urszula Załęska

2. Brata uderiać w wymiarze po saliwy no tang lub basar. Lue ceny najpotrzebniejszych rzeczy. Lue naj-
bliższe sklepy, u których można złożyć potrzebne rzeczy.
Wyliczyć je z okrytych pieniędzy.
3. Rozpaść ogień pod płytę lub umieść postępując je
kuchenną elektryczną, czy gazową. Ochronić obłożenie jej
z ogniem. Potrzebny ugasić mały pożar.
4. Przygotować posiłek na dwie - trzy osoby. Usunąć je-
jennie, ugotować kaszę, kluski, ziemniaki, zaprawę
mleczną. Przygotować dwa rodzaje sałatek z warzywami;
kwaśny i słodki chleb.
5. Przygotować z innymi suchymi podłożeniami dla gości
dnie. Ciepły i ciepły stół, podłoga do stół, zajmie
je gościom przy stole.
6. Zamykać w domu nocnym. Utrzymać "porządek
wój" fartuchów do gospodarstwa.
- sprawność dla dzieciąt II i III r.
- cykl zabawowy
- jedzenie, zimne, ciepłe
- na holonii - indywidualnie.

VIII. Leśnik.



1. Jak leśnik jest gospodarzem; przyjaciół wycieczki,
co w lesie żyje. Być u leśniczego, sprawić o pracę leśniczego.
2. Czytać "leśną księgę": rozporządza kopy zwierząt, rozporządza
ptakami po głośnie, rozporządza drzewami po liście i liściach.
Określi wiek drzew. Zebrać zbiór okazów kory i liści
drzew leśnych. Podpatrzeć życie zwierząt.
3. Lue dobrze "wój" las, potrzebny zaprowadzić do lasu.

kręjącymi zwierzętami. Nie zabierali w lesie, umie w lesie wskazać polną bez kompasu.

4. Brat mówił „wymawie nie krusowicie”. Luce zwierzęta chowanie, wie co to są olęzy ocnosne i olęnego lesnicy walup z krusowiciem. Luce rolnicy chowanie.

5. Wykonali „smelbę” i napili lesnicy. Zbudowali pasiek i krawie albo drobnej zwierzęcy lub karmiki pójnik albo pszczoł. Przygotowali pszczoły albo sroch „podopiecznych”.

6. Umiejętnie słuchał się, celnie smelę się „smelby”, umie zachować się w czasie polowania lasu.

— sprawność albo chłopców III roku.

— cykl zabawowy

— jękanie, zime.

IX. Murarz - Murarka

7. Kiełnie.

1. Jest zgrany i doświadczony jak murarz.

2. Był na budowie, podstępny koczowniczo skłoni murar-
stwiej.

3. Bawił się wraz z olęzycami w murarstwo:

Zbudował olę z cegły, kamienia, piasku, umywał jego wnętrze. Wykonował narzędzie murarskie: kiełnię, pion, poziomice, ramię do robienia cegieł i. tp.

4. Lubił zaprawę murarską, myślał cegły.

5. Brat mówił w cygu murarskim: zalepił glinę, zipsen obkładał w ścianie, mój się chłodził z cegły lub z piasku kamienia i. tp.

6. Zwrócił uwagę na „mówienie”, kochany pójnik sprawa pójnika murarskie.

- wysy
- cykl zabawowy
- wiosna, lato, wczesna jesień.

X. Sklepowa

1. Jest nymniej i obliczalne jak dobre sklepowe.
2. Podpisany wysyśle wyrażenie prośbom sklepu.
3. Bawie się w sklep: obliczalne mierny i wady, tylko praktyczną część z towarem, zline przeproszę z samymi książkami oryginał, sprawnie rachuję.
4. Rozpoznaje różne towary, ma ich ceny, wie jak obliczyć ich z towarem. długocześnie wymawia po towary (np. po owoc, grzyby), same wyrażenie niektóre towary (np. zabawki z koralików).
5. Wykonuje wagę i miarę centymetrową oraz swój sklep (cepek, fartuch). Idzie trochę i podlega na towary.
6. Stare się wysyśle mierny i zastrzeżeniu wysyśle drobny sprawunków. Jest onyolne: zbieżne przeproszę w ~~to~~ ~~sko~~ lub do skarbonki.

Sklepowy.

1. j. w.
2. Podpisany sklep przychodzi towar do sklepu i co się z nim dalej dzieje. Tute życie dawnych kupców, opowie jak jeździł po towary do dalekich krajów, jakie wyhoły na nich niebezpieczeństwa.
3. j. w.
4. m. j. w. tylko wymawia po towary (złoty, grzyby), sam myślał towary (złoty, kamienie do gry i cięty

5. i 6. j. w.

- wrysy
- cykl zabawowy
- wiosna, jesień, zima.

XI. Doktor Ojoli

1. Jest zawsze gotów przyjść z pomocą cierpiącym ludzkom i zwierzętom. Wieluś znosi ból.
 2. Dba o higienę i zdrowie osobiste. Myje rękę codziennie rano i wieczorem. Codziennie czyszczy zęby.
 3. Był w aptece, w sklepie Pogotowie Ratunkowego lub w Ośrodku Zdrowia. Potrafi przez siebie skompletować małą apteczkę i udziela pomocy w drobnych przypadkach.
 4. Bawił się w Pogotowie Ratunkowe lub Ośrodek Zdrowia. Wie, jak postąpić w wypadku zepchnięcia oka, ułapnięcia kolanem, odciśnięciu nogi, ta uderzeniu. Obwiązuje rannę, opatkuje drobne uszkodzenia, myje obrzękły pętlę ułuski, zatrzymuje krew z nosa. Leczy gorączkę. Leci kilka ziół leczących.
 5. Opowie o przypadkach „Doktora Ojoli” i innych lekarzy.
 6. Zapisuje prośbę „Doktora Ojoli”.
 7. Drobniś sobie ochławić lekarstwo, które ma apteczkę, wyprutki do ułożenia maści, przepasy no oboj. p.
- II i III r. - wrysy
 - cały rok - cykl zabawowy.

XII. Drukarnia

1. Jest starym i doświadczonym jak dniekam. chce „gubi” liter.

panięto o kropkach i przecinkach.

2. Być na wycieczce w Olsztynie. Przyjechać się, jako obywatel
odbywa w Olsztynie gazeta lub apka od chwili rozpoczęcia
„studium” do zakończenia Olsztyna. Ogłosić między Olsztynem
kartki (linotypy, między Olsztynem i Olsztynem, w Olsztynie i p.)
Wie, kto to jest i co robi w Olsztynie zecer i mechanicy.

3. Zrobić z czołowej jakiej napis, apka lub ulotka i wydać
kilkie ołówek.

4. Wie, kto i kiedy wydać Olsztyn. Oprobie, a jako proszę go
zaproszono listem przed wyprzedzeniem Olsztyna.

5. Sprawa prokuratury Olsztyna; każdy prosz Olsztyna.

6. Zrobić emulsię z zieleńkami, kaktusami lub gumy.

Przyjechać jako Olsztyn. Brać udział w „bielocie”
najprościej „między” Olsztynem.

— wysłać „i III r.

— cały zabawiony - cały rok.

XIII.

Flisak.

1. Tak jak flisacy pamięta zawsze o swoich najbliższych,
ze sprawą przymiot ⁱⁿ wyprzedzenia.

2. W wodzie czyje się jak ryba, posiada jednak ze znanymi
przyrodzich, być nie przystąpi więcej lub w kartaku.
Wraz z Olsztynem bierze się we flisaków.

3. Brać udział w bielocie bratny i oślasu, Polak og-
niście na bracie „znajomość Olsztyna zecer”.

4. Potrzeba wiadomości o pracy flisaków - ongi. Wyjechać o
władzech władz ludowych i wie, na jakim celu
w Polsce odbywa się sprawa Olsztyna.

5. Dwie prokuratury i flisaków.

— wysłać „i III r.
— zabawa zecer. Kolor.

XIV. Górnik.

1. Jak górnik nie boi się pracy; górnicy leniwychom, przestrzegaj zasady: jeden ze wszystkich - wszyscy ze jednego, lubi porządek i wykonuje polecenia tego, "dygana" - obywatel.
2. Jestem prawdziwym młodem. Twoimi stopami górnicy, potęgi, naciągawcy i szkodliwym kopalcem typowy alumnus, potęgi jest też słownikiem górnicy.
3. Wie, jak powstał młody, jakimi sposobami umiała się go w kopaniu przy pomocy wody i dynamitu; zaleca sposoby wybijania gazu w kopaniu. Wie, co można osiągnąć z młoda. Opatrz go palcem w piecu i wrotem obywateli.
4. Opowie o życiu górników i przygodach w kopaniu; zaleca legendy o Marku.
5. Jędrze słów prosił górnicy, kłóty kłóty słowem.
6. Wykonał kilof, łopaty i ciętkę górnicy albo siebie.
- ciętkę "i" i "v".
- cyfry zabawowy cały rok.

XV. Kierowca.

1. Ma bystre oczy; czujne uszy. Jest zawsze grzeczny, nigdy się nie ośmiesza.
2. Ma swojego kierowcę, przejechał samochodem kilka kilometrów. Zaleca marki polskich i zagranicznych samochodów.
3. Wie, "jak to samochód nauczył się chodzić", dyktuje mu się prośba, co można zrobić od możliwości, wie, do czego służy przycisk, kierunkowe światła, kierownicę, gaz i hamulec, jak się umiatać i jak zastrzygnąć samochód.
4. Mnie poniesie się po ulicach i drogach, mieszkać w mieście.

pisów melu pitego. Lue pynagruunij dwadzieścia zwolnionych.

5. Sprawa prokuratury.

6. Wykonanie mostu samochodowego, zealnego drogowego, słubny kierowy lub i. t. p.

- wysocy II III r.

- zabawa - cały rok.

XVI. - Manuarta.

1. Jest zabarowany. ckie boi się zimnej wody. Kypie się co dzień do rano.

2. Lue brandoj polskiej manuarta najnowej: kowalowej. Wie, jak należy zachować się przy podnoszeniu baroty na mact. Potraf. narodzić cyru statku; najnowszemu jego uproszczeniu. Konkretnie stopnie manuarta.

3. Potraf. wskazać cety strony świata przy pomocy kompasu. Wzrost się po "marcie", linie, drabinkach. Brak uchwytu w budowie portu z piasku i kamieniami. Budować baseny, falochrony, molo, latarnie. Opowie o przypodobał manuarta.

4. Ukrywane wysokość "na potłaczolnie" / i. t. p., "w której odc. i. t. p." dobre "komie" "potłaczol."

5. Potraf. sprawować "zabli" lub "wzrostle."

6. Sprawa prokuratury manuarta i o mact, kładący się na celow - manuarta.

7. Wykonanie stoj manuarta, statku z kony, drewna, pływającego łodzi z żaglem (drewno lub kony), mostek metalowy, chropowatą dyfuzję cyru lub inne przedmioty do

- wysocy.

- zabawa

Kolowis. Lato.

XVII. Milicjant.

1. Jest kawny, odważny, uprzejmy jak wzorowy milicjant. Chętnie służy pomocą i radą.
2. Jest doświadczonym milicjantem. Pierwszego przynosi muśnięcie drogowego. Istotną należyścią zachować się w miejscach publicznych. Pierwszą służbę milicjanta i dobre wykonanie swoje zadanie" (np. służba pomocnicza w czasie przygotowań do wyborów).
3. Zna dokładnie swoje wieś, miasteczko lub dzielnicę i wie o jej ich gospodarstwie. Wskazuje drogę do posterunku M.O. i innych miejsc inspekcji. Instrukcje telef. jakimiś słowami.
4. Opowiecie własnej historii o pracy milicjanta.
5. Sprawy związane z milicjantami.
6. Wykonanie przedmiotów pomocy "do pełnienia służby"; napisać listy z numerem, manuskrypt i patencie sygnałowym, pistolet. - wypisy. Zabawa cały rok. Sub. i symbolizacja.

XVIII. Rolnik.

1. Kocha swoje wieś. Chciałby, aby była ona coraz piękniejsza.
2. Był nie tylko w P.O.M., inspektor rolnicy, P.G.R., gospodarstwa, produkcyjnej. Ogrodził małą rolnicę, rolnicę z ludźmi, którzy nie chcą pracować. Rozpowszechnia 5 sposobów ogrodnictwa, mały, wie, do czego one służą.
3. Zna najpopularniejsze zboża i warzywa, rozpowiada je w różnych formach rolnictwa. Chciałby je mieć, dożył, kocha. Był w milicji, przedmiotem rolniczej milicji.
4. Rozmawia o gatunkach drzew owocowych po leśnictwie, liściach i korze, umie zabezpieczyć je przed szkodnikami. Zapalać owoce do myślni w doświadczeniu.

5. Hoduje janie zwierzęta w gospodarstwie swoich rodzin.
(gołębie, drobi, króliki). Jest myśliwym i statym opielanym psie.
6. Sprawa prokurii, taniy kance tego regionu. Luce kilka wy-
cagion ludowych. Wierstwinij przywołujący w 1 wywołującym
obrocie. Wraz z drugim brat uoliat w zalicz. ogólnie kumachy
przed domami.
7. Wykonaj co przykazuje w gospodarstwie swoich rodzin:
majmami piot, zrobij strzyżenie na ogrodnie, reperować kony.
- III r. wnyty (wieś).
- cytat zabawnie lub indywidualnie.
- wiosna, lato, jesień.

XIX. Telegrafista

1. Wyklu co robi, robi daktadnie.
2. Przechwytywać sygnały przy pomocy gromadnie, bębnie, kawa
sygnałów ^{ty} zrywanych lub innego pomysłu rzywn. w dźwięku.
3. Być na poscie, niekiedy przez klegrafistki na daktadpi-
sach lub przez rozłomiera - radiotelegrafisty na radiotele-
grafach przy pomocy klucza elektrycznego napisanego alfabetem
Morse'a. Właściwi salkomnik radiowy na stacyi, Hamony.
swoje rozgłoszenie regionalne: „Radiotelegrafisty Hamony”.
4. Opowie kilka ciekawych historii o telegrafii i klegrafistach.
5. Sprawa prokurii o telegrafie lub radiu, przyse kancie
zuchów - klegrafistach.
6. Wykonaj przykład do przechwytywania sygnałów.
- wnyty III r.
- zabawa.
- kolonie. Lato. Wiosna jesień.