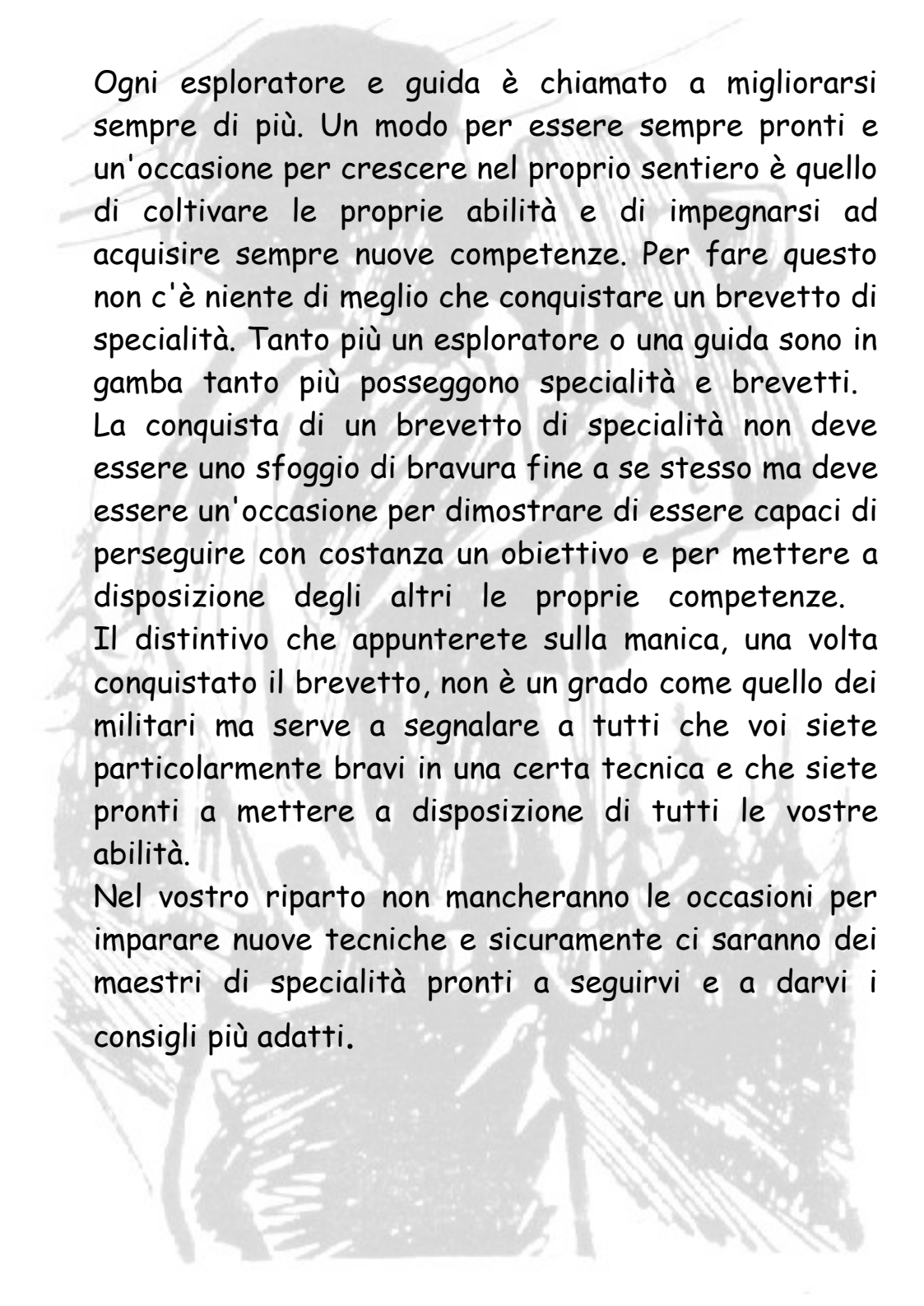


# Specialità



Riparto Davy Crockett  
Gruppo scout Pescara I  
Associazione Gruppo Pescara I



Ogni esploratore e guida è chiamato a migliorarsi sempre di più. Un modo per essere sempre pronti e un'occasione per crescere nel proprio sentiero è quello di coltivare le proprie abilità e di impegnarsi ad acquisire sempre nuove competenze. Per fare questo non c'è niente di meglio che conquistare un brevetto di specialità. Tanto più un esploratore o una guida sono in gamba tanto più posseggono specialità e brevetti. La conquista di un brevetto di specialità non deve essere uno sfoggio di bravura fine a se stesso ma deve essere un'occasione per dimostrare di essere capaci di perseguire con costanza un obiettivo e per mettere a disposizione degli altri le proprie competenze.

Il distintivo che appunterete sulla manica, una volta conquistato il brevetto, non è un grado come quello dei militari ma serve a segnalare a tutti che voi siete particolarmente bravi in una certa tecnica e che siete pronti a mettere a disposizione di tutti le vostre abilità.

Nel vostro reparto non mancheranno le occasioni per imparare nuove tecniche e sicuramente ci saranno dei maestri di specialità pronti a seguirvi e a darvi i consigli più adatti.

# Sport



## ATLETICA LEGGERA

1. Conoscere le principali funzioni metaboliche del corpo umano (respirazione, respirazione, circolazione, nutrizione) e dimostrare l'utilità dello sport nel periodo della crescita e nella vita quotidiana.
2. (AL CAMPO) Guide: Percorrere passeggiando ogni giorno 2 Km
3. Esploratori: Eeguire ogni mattina appena sveglio gli esercizi di B.P.
4. Dirigere la preparazione e lo svolgimento di un percorso Hebert. Dirigere la ginnastica mattutina di squadriglia per un campo estivo.
5. Durante 2 mesi controllare l'allenamento di Squadriglia per presentare al Capo Riparto una tabella dettagliata con l'andamento dei progressi compiuti.
6. Avere un allenamento sufficiente per realizzare almeno i seguenti risultati:

Scout	fino ai 14 anni	oltre i 14 anni
Corsa piana	80 mt. In 13"	100 mt. In 14"
Salto in alto	m. 1,20	m. 1,30
Salto in lungo	m. 3.50	m. 4,00
Lancio del peso	4 kg. a m. 6.5.	5Kg. a m. 7.50

Il candidato che avrà conquistato la specialità prima dei 14 anni per conservarla dopo i 14 anni, dovrà ripetere le prove conseguendo i nuovi risultati corrispondenti alla sua età.

## NUOTATORE

1. Conoscere le regole di sicurezza in mare e saper praticare almeno un
2. metodo di respirazione artificiale.

3. Sapere che non bisogna mai fare il bagno da solo, e perché.
4. Nuotare per almeno 100 metri a stile libero in 110 secondi.
5. Nuotare per 500 metri a stile libero senza limite di tempo.
6. Nuotare per 50 metri con i vestiti ( camicia, calzoni, scarpe come
7. minimo) e sapersene sbarazzare nuotando.
8. Sapersi tuffare correttamente di testa da un'altezza di almeno
9. 2,50 metri.
10. Saltare in acqua a candela senza esitazione da un'altezza di 5 metri .
11. Percorrere circa 10 metri nuotando sott'acqua, mantenendosi almeno
12. a 2 metri di profondità.
13. Ripescare da un fondo di almeno 2 metri alcuni piccoli oggetti.
14. Nuotare correttamente i seguenti stili : libero, dorso, rana, delfino.

## **SCOUT D'OLIMPIA**

1. Pratica uno sport con continuità, conosce l'utilità che questo ha e conosce il regolamento.
2. Ha la capacità di allenarsi e di comunicare le caratteristiche dello sport praticato.
3. Riportare il tutto sul proprio Q.d.C.

## **CICLISTA**

1. Possedere gli attrezzi necessari e saper riparare una
2. camera d'aria; sostituire la catena ed il cavo del freno.
3. Fissare correttamente lo zaino sul portapacchi.
4. Conoscere i segnali stradali e circolare rispettando il Codice
5. della Strada ( Se hai il patentino per il ciclomotore non è
6. necessario sostenere questa prova ).
7. Leggere correttamente la carta topografica.

8. Conoscere i pericoli del doping, le più belle imprese della storia del ciclismo e i campioni.

### **PROVA FINALE:**

Insieme ad uno o più squadrighieri compiere una missione di 60 Km affidata dal Capo Riparto e comprendente uno scopo preciso: scelta di un luogo da campo, esplorazione di un itinerario, ecc.

## **SCIATORE**

1. Saper cambiare direzione con sicurezza ed essere in grado di controllare la propria velocità, sapendosi arrestare anche di fronte ad ostacoli imprevisti.
2. Eseguire una discesa con slalom su un dislivello di 70-100 metri, lunghezza 200-300 metri, con quindici porte in un tempo sufficientemente breve.
3. Sapersi equipaggiare per un'uscita in montagna su neve e saper provvedere alla manutenzione ed alla regolazione degli sci e degli attacchi.
4. Conoscere i tipi di neve ed i loro pericoli per saperli adeguatamente affrontare ed evitare. Conoscere le regole di sicurezza in montagna.
5. Mantenersi in costante allenamento per poter essere sempre pronto a partire, se richiesto.

### **PROVA FINALE:**

Fabbricare una slitta di fortuna con uno o due paia di sci e trasportarvi uno squadrighiere per 300 metri.

## HEBERTISTA

1. L'hebertista segue un metodo naturale d'educazione fisica per lo sviluppo completo delle qualità motorie della persona, attraverso l'utilizzo dei gesti tipici della specie umana (marcia, corsa, quadrupedia, salto, arrampicata, equilibrio, trasporto, lancio, lotta e nuoto); non ricerca però lo sviluppo fisico fine a
2. se stesso, ma la preparazione di persone che si mettono al servizio di altre poiché robuste e preparate. Il motto dell'hebertismo è «essere forti per essere utili», in linea con il moto scout siate preparati.
3. Conosce chi era Georges Hebert; le dieci famiglie e la conduzione di un plateau.
4. Si sente responsabile della sua salute, si allena quotidianamente cercando di sviluppare le sue capacità e abilità. Conduce sane e corrette abitudini igieniche e alimentari.
5. Riportare tutto sul proprio Q.d.C.
6. Sa realizzare la propria scheda antropometrica che aggiorna periodicamente per almeno 4 mesi. Sa organizzare un percorso Hébert in natura sfruttando le risorse che l'ambiente offre. Organizzare le campiadi. Organizzare giochi scout.

## ABILITA' SCOUT

1. Avere nozioni riguardanti i quattro punti di B.P., in particolar modo " salute e forza fisica" e "abilità manuale".
2. Saper fare almeno 50 salti con la corda all' indietro.
3. Avere ottima padronanza nel "passo del giaguaro".
4. Riuscire a rimanere almeno un minuto appeso ad un albero a braccia tese.
5. Lanciare una corda ad un ramo di altezza di almeno tre metri.
6. Saper eseguire la capriola in avanti ed all'indietro.
7. Saper correre all' indietro 50 mt. In 10 secondi.
8. Sapersi arrampicare su un albero ( 4 metri) e scendere con la tecnica dell' evaso.
9. Saper fare il passaggio alla marinara e come camminare su un ponte tibetano.
10. Saper effettuare tiri precisi con l'arco e con le frecce.



# Scoperta degli uomini



## ESPLORAZIONE

1. Possedere un equipaggiamento per esplorazioni comprendente portacarte, carte, regolo, curvimetro, taccuino per note e schizzi, matite, gomme, ecc., astucci di Pronto Soccorso, apparecchio fotografico, eventualmente registratore, e sapersene servire.
2. Durante le normali uscite realizzare dei buoni schizzi topografici e panoramici, e un percorso rettificato dal quale ricavare uno schizzo topografico utilizzabile.
3. Aver preparato accuratamente un'esplorazione di una giornata ( itinerario e tappe, carte tipografiche , guida del luogo, contatto con gli altri esploratori o guide ecc.).
4. Al ritorno predisporre un rendiconto dell'esplorazione riprendendo le annotazioni del giornale di bordo contenente uno schizzo topografico, due schizzi panoramici, disegni, foto ed altre documentazioni interessanti. Questo rendiconto sarà presentato al Riparto sottoforma di pannello in sede o di montaggio audiovisivo.

### PROVA FINALE:

Portate a termine con un altro scout un'esplorazione di due o tre giorni preparando da soli il ricovero per la notte e cucinandosi i pasti. Questa esplorazione comprenderà un

percorso a piedi o in imbarcazione di circa 30 Km., o in bicicletta di circa 150 km. Scrivete le osservazioni sui caratteri generali della regione traversata o del luogo visitato, le sue ricchezze naturali, coltivazioni, storia ed i contatti umani, i documenti dell' esplorazione saranno riportati sul giornale di bordo.

## TOPOGRAFO

1. Avere nozioni elementari di topografia: meridiani, paralleli, coordinate geografiche, metodi di proiezione ( cilindrico, conico, UTM, ecc.)
2. Avere metodi di misura personali per distanze e angoli: passo, palmo, lunghezza delle dita, ecc.)
3. Stimare a vista d'occhio distanze e dimensioni senza risultati aberranti, tenendo conto delle deformazioni ottiche, delle condizioni atmosferiche, della luce, della configurazione del terreno, ecc.
4. Costruire una stadia ed utilizzarla.
5. Conoscere le dimensioni di qualche oggetto usuale ( finestre, altezza di una casa, di un piano, di un palo telegrafico, di una linea ad alta tensione, ecc.).
6. Possedere un astuccio topografico comprendente: portacarte, bussola, goniometro, curvimetro, una o più griglie per schizzi panoramici, taccuino, matita, penna, doppio decimetro, gomma ecc.).
7. Delle carte topografiche:
  - avere qualche nozione sulle operazioni necessarie per l'esecuzione di una carta topografica ( operazioni geodetiche, topografiche, lavori cartografici, fotografici, ecc.).
  - conoscere le varie scale in uso;

- conoscere i segni convenzionali ed insegnarli ai novizi della squadriglia;
- leggerle correttamente e identificare a colpo d'occhio un colle, una pianura, una cresta, un vallone, ecc.
- sapersi orientare con la carta topografica;
  - saper eseguire uno schizzo di percorso rettificato e saper ricavare lo schizzo topografico del tratto di terreno al quale si riferisce;
  - disegnare, prima della realizzazione di un raid o di un'esplorazione, il profilo altimetrico del percorso;
  - Prima della scelta della zona di un campo, determinare sulla carta le zone visibili e quelle nascoste dei dintorni e cercare la possibilità di segnalazioni a gran distanza, di schizzi panoramici, ecc.
  - eseguire un rilievo topografico sommario di un terreno da campo (circa 500 X 500 m., scala 2.000) indicando l'ubicazione degli angoli di Squadriglia, delle altre installazioni, del terreno da gioco, ecc., oppure realizzare un plastico di una zona
- 8. Saper usare TuttoCittà e trovarci un qualsiasi punto della città.

## FOTOGRAFO

1. Disporre di un apparecchio fotografico. Conoscere e saper spiegare alla Squadriglia i principi costruttivi dei vari tipi di apparecchi.
2. Saper usare correttamente un apparecchio fotografico: scelta della sensibilità della pellicola o del sensore, tempo di posa, regolazione del diaframma e della messa a fuoco, teleobiettivo, grandangolo, ecc.
3. Fotografare un panorama o giro d'orizzonte in più foto in seguito unite tra loro e appendere il lavoro ultimato in

- sede e presentare una collezione di venti fotografie ben riuscite (scelta del soggetto, valore artistico), scattate, sviluppate ed ingrandite da se.
4. Curare per un periodo di 3 mesi, corredandolo con le proprie foto, l'albo d'Oro di Squadriglia.
  5. Inviare alla redazione del calendario cinque delle proprie migliori fotografie aventi come soggetto lo scoutismo. La redazione giudicherà la qualità e l'interesse.
  6. Dimostrare abilità nell'uso di programmi per la modifica delle foto.

## VIDEOAMATORE

1. Saper usare una videocamera e conoscere le tecniche di ripresa cinematografica, gli usi degli obiettivi (teleobiettivo, grandangolo, ecc.)
2. realizzare un documentario di dieci minuti (fabbricazione di oggetti, vita di un' officina, natura, ecc.).
3. Girare un cortometraggio (vita al campo, esplorazione, ecc.); di questo studiare:
  - La successione delle scene;
  - La durata;
  - La scelta dei piani( d'insieme, primi piani, ecc.)
  - I tagli;
  - Il collegamento e la dissolvenza delle sequenze;
  - I titoli.Preparare la proiezione verificando il proiettore e stabilendo il programma della serata d'accordo con il Capo Riparto.
4. Realizzare una ripresa di dieci minuti relativa ad attività scout.
5. Aver realizzato un video che presenti un'attività di Squadriglia ( uscita, specialità, campo di Squadriglia).

6. Possedere una buona cultura musicale ed aver costruito un repertorio di una ventina di temi musicali che esprimano diverse situazioni e sentimenti: gioia, paura, pace, battaglia, felicità, raccoglimento, ecc.
7. Presentare la realizzazione durante una riunione di riparto o dei genitori con piena soddisfazione del Capo Riparto. Si dovrà tenere conto della scelta delle immagini, della realizzazione della banda sonora (commento e sottofondo musicale) e della qualità tecnica (suono, sincronizzazione dell'insieme, ecc.),
8. Saper effettuare i collegamenti registratore-video e installare in un punto adatto il televisore o il videoproiettore.
9. Conoscere il sito "youtube", le possibilità che offre e i pericoli da cui "stare alla larga"!

## **GIORNALISTA**

1. Saper scrivere a macchina o al computer sapendo impaginare e preparare una copertina di giornale, raggiungendo almeno le cento battute al minuti, senza errori e con buona estetica.
2. Aver redatto e riprodotto tre circolari per il Riparto con un mezzo di riproduzione a scelta e collaborare al giornale di Squadriglia o di Riparto, o scolastico o simili, lavorando possibilmente all' impaginazione.
3. Saper predisporre un menabò ( montare su carta bianca o su adeguato programma informatico, testi ed illustrazioni per controllare l' effetto finale).
4. Scrivere in maniera viva ed interessante articoli, relazioni, testi di canzoni, aneddoti vissuti, racconti, per il Libro d'Oro della Squadriglia o del Riparto.

5. Saper eseguire a macchina o con il computer lavori vari come prospetti, relazioni di missioni di Squadriglia, censimento annuale, ecc, ed avere nozioni di office; conoscere cenni di storia e di documentazione didascalica sul giornalismo.
6. Mettere le proprie capacità a disposizione della vita di Squadriglia e di Riparto.

## **GUIDA REGIONALE**

1. Preparare un viaggio individuale o collettivo per una località indicata dal Capo Riparto. Saper utilizzare una carta stradale per stabilire un itinerario; acquistare un biglietto e prenotare un posto in treno o in nave o aereo.
2. Conoscere a grandi linee la storia del proprio comune e saper presentare un monumento o un avvenimento della storia locale.
3. Saper informare uno straniero sull' ubicazione dei servizi più vicini: Chiesa, Municipio, stazione dei Carabinieri, posto di Polizia, Ambulanze, Vigili del fuoco, Vigili Urbani; Ospedale, Stazione, Taxi, Ufficio Postale; Banca, medico, farmacie, autofficine, ristoranti, alberghi.
4. Dimostrare, attraverso uno schizzo sommario, di conoscere direzione e distanza dei principali agglomerati in un raggio di 50 km. da casa propria. Essere capace di guidare qualcuno di giorno e di notte nel proprio quartiere.
5. Organizzare con l'aiuto dei capi Riparto, un Grande Gioco che permetta di scoprire e conoscere la propria città.
6. Presentare da solo o con altri Esploratori la propria città, regione o provincia, o un suo aspetto particolare

utilizzando le risorse del focolare: piatti tipici, canti, danze, dialetti, usi e costumi, abiti, artigianato, ecc.

7. Organizzare un' esecuzione per il proprio Riparto, o per la propria famiglia o per Squadriglia di un altro Riparto italiano o straniero. Con itinerari, luoghi interessanti, orari di trasporto, ecc.

## INTERPRETE

1. Conoscere una lingua straniera in modo da poter sostenere una conversazione e conoscerne la grammatica.
2. Leggere, scrivere e tradurre correttamente senza vocabolario nella lingua straniera sconosciuta.
3. Avere una conoscenza pratica della moneta delle misure di lunghezza, peso e temperatura in uso nella nazione di cui si conosce la lingua.
4. Leggere un libro nella lingua prescelta e saperlo riassumere a voce, in questa lingua
5. A scelta fare una delle seguenti prove:
  - Realizzare per la propria squadriglia una presentazione della nazione prescelta, sottoforma di pannello espositivo e di montaggio audiovisivo, manifesti, giornali, depliant, ecc.
  - Organizzare un gioco bilingue in occasione di un gemellaggio
  - Prestare efficace servizio d' interprete
  - Accogliere dei turisti e saperli aiutare nella visita della propria regione.



# CONOSCENZA DEL MONDO

1. Visitare un aeroporto o un porto importante ( se ve ne è uno nelle vicinanze) e fare una presentazione alla propria Squadriglia di ciò che si è visto, spiegando come questo luogo sia divenuto un punto d'incontro tra gli uomini.
2. Scegliere una delle seguenti prove:
  - preparare una documentazione per una serie di tabelloni su un grande tema mondiale ( aiuto ai paesi sottosviluppati, lotta contro le malattie, fame, Caritas internazionale, ecc.).
  - preparare un album che presenti con foto, testi, disegni, ecc. parte della vita di un bambino europeo e parte della vita di bambini di tre altre regioni del mondo. Scegliere regioni di civiltà differenti .
  - utilizzare la documentazione internazionale raccolta per preparare un numero per il fuoco da campo o per un gioco a tema internazionale.
3. Conoscere i principali organismi internazionali e fare un'inchiesta particolareggiata su uno di essi ( scopi, mezzi d'azione, realizzazioni attuali).
4. Seguire per almeno un mese i fatti importanti dell'attualità mondiale e comporre, per utilizzarlo in sede, un "giornale del mondo" con la foto e ritagli di giornale.
5. Insegnare agli squadriglieri due o tre canti o danze straniere.
6. Cucinare durante un uscita di Riparto o di Squadriglia, un piatto tipico di un altro popolo.

## OSSERVATORE

1. Allenarsi a notare i piccoli dettagli della vita normale e riportarli sul Q. d. C.
2. Fare rapidamente uno schizzo topografico di un luogo visto non più di due e volte.
3. Ricordare su una ventina di persone incontrate ed osservare le caratteristiche principali di alcune di esse ( segni di ogni tipo).
4. Saper riconoscere e riprendere con un calco la traccia di un animale.
5. Conoscere le misure del proprio corpo ( mani... Avambraccio. Ecc...)
6. Saper stimare le altezze delle persone.
7. Riportare il tutto sul Q. d. C.

## POMPIERE

1. Conoscere l'organizzazione antincendio esistente nella propria zona, saper chiamare i vigili del fuoco e averne visitato gli impianti.
2. Saper usare gli estintori più semplici
3. Conoscere i sistemi per circoscrivere e limitare le fiamme e per tenere indietro la folla
4. Sapere come comportarsi in caso di un incendio boschivo, come prevenirli e come spegnerli.
5. Riportare il tutto sul Q.d.C.

## **AMICO DELLA CITTA'**

1. Conoscere l'organizzazione delle associazioni che vivono nel quartiere e valutare quanto esse vivono per il quartiere,
2. Riconoscere ed identificare il Quartiere all'interno del nucleo metropolitano, cittadino , paesano e la sua delimitazione.
3. Contribuire alle iniziative che vengono proposte partecipando con la Squadriglia, e con il riparto ad animare i ragazzi gli anziani a scoprire le cause del "malessere dell'ambiente" sulle quali possiamo agire.
4. Organizzare una giornata di squadriglia con una missione nel quartiere facendo un safari fotografico a negozi, verde, strutture, ecc. da presentare poi nel corso di una mostra nella sede o sul sagrato della parrocchia.
5. Ideare un piano di riqualificazione, trasformazione o di integrazione del quartiere dove vivi.
6. Organizzare una giornata ecologica in un parco pubblico o in una qualsiasi area verde.
7. Conoscere i personaggi tipici del quartiere.
8. Riportare tutto sul Q.d.C.

## **CORRISPONDENTE**

1. Aver iniziato una regolare corrispondenza con uno scout o una guida scambiandosi informazioni e sul piano personale e sulla vita e le attività del proprio riparto.
2. Essersi scambiato oggetti, foto, tradizioni, ecc.
3. Aver coinvolta i compagni di squadriglia nell'impresa di scambio.
4. Mantenere una attività di scambio per almeno un anno.
5. Riportare tutto sul Q.d.C.

## **EUROPEISTA**

1. Conoscere gli scopi dell'unificazione europea e sapere quali sono gli attuali organismi europei e la loro funzione.
2. Fare una relazione riguardante i paesi europei: stati , orografia , moneta in corso, monumenti più importanti, le industrie, l'agricoltura, le miniere, la filatelia, le associazioni scout europee, ecc.
3. Aver soggiornato almeno in qualche nazione europea e riportarne una relazione dettagliata riguardo usi e costumi.
4. Conoscere i rapporti che l'Europa ha con gli altri continenti.
5. Riportare souvenir al Riparto e spedire una cartolina ai capi
6. Riportare tutto sul Q.d.C.

## **AMBULANZIERE**

1. Mettere in pratica abitualmente le principali regole di sicurezza per la circolazione in città e in campagna, solo o in Squadriglia, di giorno e di notte.
2. Saper come comportarsi in caso d'incidente stradale e sapere che un ferito non si deve mai rimuovere.
3. Conoscere la posizione delle principali arterie e vene e saper arrestare un'emorragia.
4. Conoscere e distinguere le principali ossa dello scheletro e sapere come comportarsi in caso di fratture, lussazioni, distorsioni.
5. Conoscere e saper applicare almeno un metodo di respirazione artificiale.
6. Sapere come trattare le soffocazioni, le ustioni, i congelamenti, gli avvelenamenti per funghi e cibi guasti.
7. Saper eseguire bene le fasciature con la benda ed il triangolo.
8. Sapersi disimpegnare in caso d'incendio, rottura di ghiaccio, affogamento o scarica elettrica.
9. Medicare in modo appropriato una ferita, una contusione, una puntura d'insetto, una vescica, una leggera scottatura.
10. Spiegare la composizione della cassetta di Pronto Soccorso di Squadriglia. Utilizzare i vari farmaci che essa contiene, senza errore, mantenere la cassetta pulita e sempre efficiente (l'incarico va tenuto per almeno un trimestre).
11. Dimostrare che si è capaci di sollevare, posare e trasportare un malato o un ferito da solo o con l'aiuto di alcuni squadriglieri, e di adagiarlo in un'automobile o in un Ietto assicurandogli condizioni di sicurezza e conforto.
12. Fare in pochi minuti una barella di fortuna ed utilizzarla senza rischi per più di 500 metri.

13. Avere sempre con sè nelle attività scout un astuccio personale di Pronto Soccorso.

# Vita Cristiana



## LITURGISTA

1. Saper preparare l'altare, i paramenti liturgici, le ostie ed il vino per la S.Messa; conoscere il significato dei vari oggetti ed i colori dei paramenti.
2. Saper servire il sacerdote e il diacono all'altare, e conoscere il simbolismo dei vari gesti ed oggetti: ceri, turibolo e incenso, ampolle, acqua e vino, imposizione delle mani, spezzare il pane e metterne un frammento nel vino, segni di croce, genuflessioni, ecc.
3. Saper rispondere ad alta voce alla S.Messa.
4. Sapere in quante parti si divide l'anno liturgico, quali sono le grandi feste e le caratteristiche che queste feste apportano alla S.Messa.
5. Aver spiegato alla propria Squadriglia il significato della S.Messa e le sue varie parti.
6. Aver insegnato ad altri ragazzi a servire la S.Messa.
7. Guidare nella propria Squadriglia le preghiere della giornata.
8. Partecipare anche al di fuori dell'ambito scout, alla S.Messa e ad altri appuntamenti religiosi.
9. Conoscere il Padre Nostro, l'Ave Maria ed il Gloria in latino.

## LETTORE

1. Saper preparare un brano sacro, saperlo leggere ad alta voce, con o senza microfono, in modo intellegibile e sensato, rispettando le regole della dizione e della punteggiatura, anche senza aver preventivamente scorso il brano.

2. Avere delle cognizioni sulla parola di Dio, la Sacra Scrittura, l'Ispirazione Divina, i rapporti tra Antico e Nuovo Testamento.
3. Avere un'edizione della Bibbia.
4. Aver l'abitudine di leggere e meditare frequentemente brani della Sacra Scrittura ed in particolare del Vangelo.
5. Aver meditato e riflettuto un testo evangelico, con la collaborazione dell'Assistente Spirituale,. Per poter guidare una riflessione di Squadriglia sul testo medesimo.
6. Far partecipare i fedeli alla S.Messa, secondo lo spirito e le regole della liturgia.
7. Guidare spesso la S.Messa con le letture, preghiere dei fedeli, le risposte al celebrante, ecc

## **SERVIZIO ALLA PARROCCHIA**

1. Conoscere la propria parrocchia: chiesa parrocchiale, altre chiese ed oratori dei dintorni, usanze e manifestazioni religiose, orario delle funzioni, organizzazioni parrocchiali (Associazioni, iniziative, ecc.).
2. Aver assicurato per un ragionevole periodo un servizio concreto ed efficace alla propria parrocchia (o all'ente religioso presso il quale ha sede il Riparto) da prestare in una delle seguenti forme od altre analoghe: rivendita stampa cattolica, assistenza ai poveri, pulizia della chiesa o di una cappella, distribuzione del Bollettino parrocchiale, ecc.
3. Nell'ambito delle proprie possibilità e capacità, ed in armonia con le attività di Riparto e della Squadriglia, mettersi a disposizione della parrocchia, ogni qualvolta si venga richiesti di un servizio, quale ad esempio: organizzazione logistica di un pellegrinaggio, funzioni per malati, missioni parrocchiali o diocesane, allestimento del presepio, prestazioni organizzative e di ordine per feste o



celebrazioni varie, allestimento di Mostre, collaborazione al censimento parrocchiale ecc.

4. Conoscere nelle linee generali l'organizzazione della propria diocesi.

## NUOVO TESTAMENTO

1. Conoscere la Palestina attraverso una ricerca ed una raccolta di carte geografiche, disegni, foto, pitture, che aiutino a conoscere il paese in cui è vissuto Gesù.
2. Aver ricercato nel Vangelo il modo con cui i contemporanei di Gesù vivevano la loro vita quotidiana (casa, lavoro, preghiera, riposo).
3. Avere nozioni fondamentali sulle caratteristiche dei quattro Vangeli, nonché sulle concordanze (sinottici) e sulle differenze che emergono dal loro confronto.
4. Aver cercato di scoprire la personalità di ciascuno degli Evangelisti e quel che maggiormente colpisce nei rispettivi scritti, nonché il significato dei loro simboli.
5. Aver cercato i passi che meglio fanno conoscere come Gesù abbia inteso la sua missione redentrice, come si sia donato e come noi dobbiamo impegnarci al suo seguito per i nostri fratelli.
6. Aver ricercato come pregava Gesù e le idee più importanti del suo insegnamento.
7. Aver ricercato come gli articoli della Legge si collegano al Vangelo.
8. Aver cercato brani del Vangelo che si adattino a momenti particolari della vita scout (Veglia, Promesse, ecc.).

## **ANTICO TESTAMENTO**

1. Avere una edizione della Bibbia e conoscerne la composizione.
2. Sapere cos'è l'Antico Testamento e quali sono le grandi tappe attraverso le quali si sviluppa la storia del popolo ebreo e della salvezza.
3. Avere nozioni sulla Rivelazione, l'ispirazione, il metodo di lettura della Bibbia, l'interpretazione del Magistero della Chiesa. Perciò saper distinguere i Libri Storici dell'Antico Testamento da quelli Profetici e Sapienziali; conoscerne il significato ed il metodo di lettura.
4. Conoscere i rapporti tra Antico e Nuovo Testamento.
5. Conoscere le grandi figure dell'Antico Testamento e scoprire il loro significato nel cammino della Salvezza. Aver scelto uno di questi personaggi biblici e, dallo studio dei testi, conoscerne a grandi linee la vita, la storia, la missione ed il ruolo nella storia del popolo di Dio e nel disegno divino per la redenzione dell'uomo e saperlo spiegare.
6. Saper individuare in alcuni personaggi, episodi e simboli dell'Antico Testamento, le figure e le profezie di Gesù e Maria.
7. Approfittando delle occasioni offerte dalla liturgia, aver guidato la propria Squadriglia nella preparazione a cerimonie liturgiche o veglie.

## **STORIA DELLA CHIESA**

1. Conoscere l'origine e le grandi epoche della storia della Chiesa. Essersi applicati particolarmente allo studio di una di tali epoche.
2. Aver scoperto: la persona di un grande pontefice, di un grande fondatore di ordine religioso, di un santo (raccolta di riproduzioni di quadri, ritratti, statue, immagini ecc.); come hanno risposto alle

necessità del loro tempo, quali virtù hanno testimoniato per continuare l'azione di Nostro Signore nella Chiesa.

3. Saper presentare con disegni, illustrazioni ecc., i diversi gradi della gerarchia della Chiesa. Conoscere quali sono le loro origini, i loro poteri nell'amministrazione dei sacramenti e nel governo della Chiesa, le parole di Gesù che conferiscono e su cui poggia tale potere spirituale.
4. Aver compilato in modo originale una breve biografia dell'attuale Sommo Pontefice.
5. Conoscere quali sono gli esempi di cui si è servito Gesù per spiegare cos'è la Chiesa.
6. Conoscere le differenze fondamentali fra le varie confessioni cristiane
7. Conoscere tutti gli aspetti della tua Parrocchia sia a livello umano(parroco,fedeli..)sia a livello strutturale(ubicazione,quartiere,sona d'influenza..)

# Scoperta della natura



# ASTRONOMO

1. Indicare il Nord con cielo sereno, in qualsiasi momento del giorno e della notte. Stimare l'ora senza orologio (di giorno margine di errore di circa 30 minuti).
2. Conoscere i movimenti del sole, della terra, della luna, i loro influssi sulle stagioni e sulla durata dei giorni e delle notti.
3. Avere nozioni sulle maree, sulle eclissi e sulle nebulose.
4. Aver disegnato dal vero dieci costellazioni ed essere in grado di indicare nel cielo in qualunque momento dell'anno: dieci costellazioni, dieci stelle di prima grandezza e i pianeti visibili ad occhio nudo al momento dell'osservazione.
5. Conoscere almeno cinque dei principali allineamenti di stelle e saper trovare il Nord per mezzo di stelle diverse da quella Polare.
6. Costruire una carta del cielo ed utilizzarla per preparare una Veglia di Osservazione delle stelle per la propria Squadriglia.
7. Nel corso di una Veglia alle stelle di Squadriglia, far scoprire ai propri Squadriglieri:
  - 8/10 costellazioni servendosi degli allineamenti delle stelle per trovarle;
  - sette stelle principali tra queste costellazioni;
  - identificare i pianeti visibili ad occhio nudo.
8. Documentarsi sulle realizzazioni spaziali.  
**oppure**  
Visitare, sotto la guida di un esperto, un osservatorio astronomico. Presentare una documentazione della prova prescelta, su un tabellone esposto in sede.

# METEREOLOGO

1. Provare, attraverso il proprio Quaderno di Caccia (foto schizzi ecc.) o per mezzo di schede, d'aver osservato e di conoscere bene i vari fenomeni atmosferici (nubi, pioggia, venti, uragani, ecc.).
2. Conoscere i segni naturali che permettono di prevedere il tempo: stato dell'atmosfera, direzione del vento, aspetto delle stelle e delle nuvole; aver tentato la previsione del tempo con questi segni e per mezzo di detti e proverbi locali e le reazioni delle piante e degli animali.
3. Costruire una cassetta meteorologica comprendente: un barometro, un termometro a massima e minima, un igrometro, un anemometro, un pluviometro. (Gli ultimi tre strumenti saranno costruiti dal candidato).
4. Utilizzare la cassetta meteorologica al Campo o a casa:
  - annotare regolarmente le osservazioni degli strumenti, utilizzando grafici e segni convenzionali;
  - ogni sera fare le previsioni del tempo e confrontarle l'indomani con il tempo effettivo della giornata;
  - tenere aggiornate le osservazioni sullo stato del cielo: natura delle nuvole, loro altitudine, loro significato;
  - al Campo raccogliere le indicazioni meteo particolari relative alla zona (nome dei venti, venti dominanti, ecc.) ed i proverbi locali sul tempo.
5. Saper interpretare le informazioni meteorologiche della radio e le carte meteorologiche della televisione e dei giornali.
6. Conoscere la scala di Beaufort.

# GEOLOGO

1. Riconoscere in natura le caratteristiche di un terreno osservato (argilloso, sabbioso, calcareo, vulcanico, carsico, ecc.) e le sue relazioni con l'idrografia, le coltivazioni, le industrie, le abitazioni e l'uomo.
2. Possedere un equipaggiamento semplice da geologo (martello, scalpello, clinometro, ecc.). Con questo materiale aver rilevato un giacimento geologico, cava, taglio, ecc. Fare un resoconto del rilievo sul proprio Quaderno di Caccia con l'appoggio di campioni (rocce, fossili, terra, argilla, ecc.) o una ricostruzione degli strati ritrovati.
3. Fare una collezione di minerali, rocce, fossili della propria Regione (almeno 30 pezzi), raccogliarli sul posto, identificarli e classificarli.
4. Conoscere le ere geologiche; saper spiegare l'azione delle forze naturali sulla formazione dei rilievi e saper indicare a quale epoca geologica appartiene una roccia caratteristica.
5. Possedere alcune nozioni fondamentali di mineralogia e dimostrare di saper leggere una carta geologica.
6. Aver aiutato un geologo o uno speleologo in una spedizione di ricerca. Aiutare le Società locali a raccogliere campioni o eseguire qualsiasi altro servizio analogo scelto d'accordo con il Capo Riparto secondo le possibilità locali.
7. Aver realizzato due delle seguenti prove, o altre equivalenti, d'accordo con il Capo Riparto, secondo le possibilità locali:
  - partecipare all'esplorazione di grotte o cave sotterranee, sotto la guida di esperti;\*\*\*

- realizzare il plastico della propria regione (almeno 10 X 10 km.) in scala conveniente, riportando i contorni della carta geologica;
- stabilire la carta delle sorgive del proprio comune, o di una regione, determinata dal Capo Riparto, riportandone i punti su una carta geologica.

## ORNITOLOGO

1. Identificare nella natura otto uccelli dalla sagoma, dal volo, dal canto, dal nido. Fare una scheda di osservazione per ciascuno di essi con precisato: habitat, abitudini, migrazioni, nido, nutrimento, volo, uova, piccoli, ecc..
2. Riconoscere ed imitare il canto o il grido di 4 uccelli, oppure registrarlo su nastro magnetico, oppure fotografare da vicino un uccello.
3. Scoprire ed identificare almeno due animali nocivi agli uccelli (volpe, faina, puzzola, falco, sparviero, gazza, ecc.). Conoscere le loro abitudini di caccia ed il loro modo di vita.
4. Guidare la Squadriglia in un'attività d'osservazione degli uccelli: uso del binocolo, registrazione di canti, foto, scoperta di uccelli in palude, in bosco, in montagna, d'inverno, ecc. Presentare una relazione sull'attività svolta.  
oppure  
Organizzare in Squadriglia attività di protezione degli uccelli per almeno 3 mesi: nutrimento invernale, ripari, nidi, ecc.



# SPELEOLOGO

1. Avere adeguata esperienza di esplorazione in grotte di media difficoltà.
2. Sapere cos'è la roccia carsogena, l'azione chimica che su di essa esercita l'acqua (ciclo carsico) e l'origine delle grotte.
3. Possedere un equipaggiamento adatto: casco con impianto di illuminazione a carburo o elettrico, tuta rinforzata, guanti, cordino personale, indumenti di ricambio, calzature adatte, batteria di riserva, astuccio di Pronto Soccorso, tascapane adatto, moschettoni, ecc..
4. Saper rappresentare in modo schematico, approssimato e ridotto (planimetria e sezione verticale) una grotta orizzontale, rilevandola con gli strumenti appositi.
5. Saper inoltre rilevare la temperatura, l'umidità, il tipo di terreno e di acqua di un grotta.
6. Raccogliere esemplari di flora e fauna cavernicola, saperli conservare e classificare.
7. Sapere come comportarsi in caso di incidenti che possono accadere in grotta.

# CAMPAGNA

1. Aver buona conoscenza pratica degli attrezzi campestri e delle principali macchine agricole.
2. Aver partecipato ai principali lavori di coltura.
3. Avere buone cognizioni pratiche dei lavori propri di ogni stagione, delle colture a rotazione, d'irrigazione, di concimazione e dei prodotti chimici occorrenti (pregi e difetti).
4. Saper governare gli animali di una fattoria.
5. Conoscere il funzionamento e la manutenzione necessaria per un trattore agricolo.
6. Visitare una fattoria modello e presentare una relazione alla Squadriglia o al Riparto (foto e disegni su tabellone, video o montaggio audiovisivo).

**Scegliere uno dei gruppi di prove seguenti:  
A:**

1. Allevare conigli o pollame.
2. Conoscere le principali razze di conigli o di polli, conoscere le varie qualità di mangimi e le incubatrici.
3. Conoscere le norme igieniche necessarie per l'allevamento di conigli o volatili e sapersi regolare in caso di moria (disinfezione, ecc.).
4. Calcolare il costo del proprio allevamento.
5. Essere in grado, attraverso l'esperienza, di uccidere e preparare per il mercato conigli o pollame.

**B:**

6. Conoscere l'anatomia elementare di alcuni animali da fattoria: cavallo, pecora, mucca, maiale, ecc.
7. Conoscere le loro abitudini di vita, il loro nutrimento, i sintomi ed i rime di per le malattie e gli incidenti più usuali.
8. Sotto il controllo di un allevatore, lavorare per più giorni in un allevamento di animali di grossa e media taglia (nutrimento, pulizia, ecc.).
9. Visitare una fattoria modello o un centro sperimentale presentando alla Squadriglia o al Riparto le osservazioni fatte
10. (foto e disegni su tabellone o album, montaggio audiovisivo o video).

## **GIARDINIERE**

1. Preparare e curare da solo per un periodo di almeno un anno un terreno, e farvi crescere otto specie di fiori o ortaggi. Raccogliere le sementi e ripiantare le piante
2. Saper potare ed innestare le piante.
3. Conoscere i vari terreni e saper dire a quali colture sono adatti.
4. Saper dare il concime, conoscendone i diversi tipi, quando, come si applicano e quali funzioni svolgono.
5. Difendere le proprie coltivazioni dai nemici: erbacce, insetti o animali nocivi, evitando l'abuso di prodotti chimici.
6. Conoscere le principali malattie cui possono essere soggette le proprie piante e saperle curare.
7. Raccogliere frutta o ortaggi, metterli in conserva o farne confetture.

## **BOSCAIOLO**

1. Saper piantare un albero, curarlo e potarlo nella maniera migliore per la fruttificazione.
2. Fare un innesto e una talea.
3. Saper distinguere un albero in buone condizioni da uno malato.
4. Intraprendere i trattamenti sanitari contro i parassiti e contro le malattie.
5. Sapere qual'è l'epoca più adatta per il taglio delle piante.
6. Saper abbattere a regola d'arte un albero, sia con la sega che con la scure.
7. Conoscere e riconoscere a prima vista venti tipi d'albero e saper indicare l'uso che si fa del loro legname,
8. Presentare alla Squadriglia o al Riparto le osservazioni fatte (foto e disegni su tabellone o album, montaggio audiovisivo o video).

## **ALPINISTA**

1. Sapersi equipaggiare per un'escursione in montagna di una giornata.
2. Saper marciare una giornata in montagna con un piccolo zaino, senza dimostrare eccessiva fatica, ed avendo imparato a tenere il passo da montanaro.
3. Saper valutare il tempo necessario per una determinata marcia tenendo conto delle condizioni del terreno, della distanza e del dislivello.

4. Aver effettuato alcune escursioni in montagna dopo aver partecipato alla loro preparazione (previsioni meteorologiche, itinerari, tabella di marcia, viveri, materiale particolare, norme di sicurezza, ecc.).
5. Conoscere i principali pericoli della montagna e sapere come evitarli e fronteggiarli.
6. Possedere una borsa o cassetta di Pronto Soccorso, averla sempre con sé durante le escursioni e sapere quali sono le cure per gli infortuni che possono accadere in montagna.
7. Sapersi orientare e conoscere i principali segni meteorologici per la previsione del tempo

## **ROCCIATORE**

1. Possedere la specialità di alpinista.
2. Conoscere i gradi di difficoltà e sapere come sono valutati alcuni itinerari comuni.
3. Conoscere la terminologia d'uso corrente tra i rocciatori.
4. Sapersi legare in cordata e saper praticare le tecniche semplici di assicurazione in roccia.
5. Conoscere i tipi e l'uso dei chiodi e sapersene servire all'occasione.
6. Saper scendere a corda doppia.
7. Aver fatto almeno una scalata di terzo grado.

## **GUIDA ALPINA**

1. Possedere le specialità di alpinista e di rocciatore.
2. Conoscere bene un determinato gruppo di montagne, con tutti i sentieri e le fonti.
3. Conoscere i rifugi (o gli eventuali punti d'appoggio) e le vie d'accesso.

4. Saper condurre interventi di soccorso anche di notte.
5. Essere capace di condurre una lunga marcia (passo, soste, sentieri).
6. Saper scegliere il percorso più breve e meno faticoso in una montagna non conosciuta.

## **PESCATORE**

1. Conoscere e praticare vari metodi di pesca (lenza, palamite, nassa, ecc.)
2. Saper fare e riparare un retino.
3. Distinguere la pesca di mare, di lago, di fiume.
4. Saper apprezzare le qualità e la freschezza di un pesce.
5. Avere nozioni sulla vita, la migrazione e la riproduzione dei pesci.
6. Conoscere i regolamenti generali sulla pesca (permessi, apertura, chiusura, mezzi proibiti, riserve, ecc.).
7. Conoscere i vari modi per cucinare il pesce

## **FORESTALE**

1. Fare un'inchiesta sui principali tipi di bosco presenti nella propria regione, oppure compiere un'esplorazione in un bosco di propria scelta, rilevando: la superficie, la densità, la struttura (piante d'età diversa o uguale), le essenze dominanti, il tipo di governo (ceduo o fustaia), come viene fatto il taglio del bosco, ecc.
2. Conoscere i principali componenti della flora del sottobosco e della fauna superiore legati ad un certo tipo di bosco esaminato durante una esplorazione.

3. Conoscere quindici alberi e sapere come se ne utilizza il legname.
4. Di cinque alberi stimare: le dimensioni (altezza, diametro), il volume e l'età.
5. Conoscere del Corpo Forestale dello Stato: l'organizzazione, le funzioni e la dislocazione della sede più vicina alla propria zona.
6. Conoscere le norme sull'accensione dei fuochi nel bosco della propria regione, sapere come comportarsi in caso d'incendio boschivo e come intervenire.
7. Conoscere le norme sulla protezione della flora e della fauna locali, spiegarle alla propria Squadriglia ed al Riparto.
8. A scelta una delle prove seguenti:
  - costruire un piccolo erbario con le specie del sottobosco o le specie arbustive di un certo bosco;
  - aver fatto la mappa botanica di un parco;
  - aver fatto il catalogo fotografico della flora e della fauna di un parco o di un bosco;
9. realizzare, sotto forma di album o di pannello da esporre in sede, uno studio su un albero che vive nella propria regione comprendente: sagoma (schizzi e foto in epoche diverse); corteccia e legno; gemme, foglie, fiori, frutti; utilizzazione al Campo, in industria o in campagna.

## CERCATORE DI TRACCE

1. Nel gioco di Kim, su 24 oggetti ben assortiti, ricordarne 20 dopo un minuto di osservazione.
2. Riconoscere ad occhi bendati:  
 odorato: otto su dieci sostanze liquide o solide di uso corrente;  
 udito: otto su dieci suoni diversi;

tatto: dodici cose su quindici (ivi compresi elementi come farina, zucchero, the, ecc.).

3. Avere un quaderno di giochi di osservazione, appostamento, avvicinamento. Far giocare più volte la Squadriglia a questi giochi.
4. Utilizzare, durante i giochi, le tecniche di mimetizzazione e avvicinamento silenzioso; in almeno un'occasione riuscire a sorprendere il capo gioco.
5. Seguire per circa 500 m. con l'aiuto delle tracce, delle impronte dei piedi e di altri indizi, la pista di una determinata persona.
6. Seguire ed osservare una Squadriglia per 2 km. senza essere visto, prendendo nota di equipaggiamento, esclamazioni, gesti, ecc.
7. Identificare nella natura almeno sei tracce di animali; fare almeno sei calchi in gesso di tracce di animali (uccelli, animali selvatici o domestici, ecc.).
8. Sorprendere ed osservare tre animali o uccelli selvatici in libertà nel loro ambiente naturale. Annotare tutte le osservazioni, fare degli schizzi e fotografarne almeno uno.

## **BOTANICO**

1. Avere il Quaderno di Caccia e servirsene abitualmente come strumento primo e fondamentale per le proprie osservazioni .
2. Conoscere i modi di respirazione, nutrizione e riproduzione delle piante.
3. Di dieci alberi:
  - possedere una collezione comprendente: foglia, legno, corteccia, fiore, frutto, seme, ecc.;



- attraverso l'osservazione diretta, prepararne le schede sul proprio Quaderno di Caccia.
- Possedere una collezione di nove/dodici piante selvatiche fiorite, appartenenti a tre generi diversi della stessa famiglia (tre/quattro specie di ciascun genere) e, attraverso l'osservazione diretta, aver preparato le schede di osservazione di ciascuna pianta.
- Conoscere, avendole studiate direttamente, almeno cinque piante selvatiche, utilizzabili quali commestibili o medicinali, e le principali piante velenose della propria regione.
- Conoscere i principali funghi commestibili e velenosi della propria regione.
- Della vegetazione esistente nella località in cui si vive abitualmente, o di una zona vicina, dare una rappresentazione esatta sotto forma di carta botanica semplice a grande scala, con campioni illustrativi come al punto n. 3.
- Aver partecipato ad un servizio del tipo:
  - rimboschimento;
  - raccolta semi;
  - distruzione della processionaria;
  - raccolta e dono di piante medicinali;
  - altro servizio equivalente a scelta dell'interessato, d'accordo con il Capo Riparto.

## ENTOMOLOGO

1. Avere il Quaderno di Caccia e servirsene abitualmente come strumento primo e fondamentale delle proprie osservazioni.
2. Avere elementari nozioni di anatomia degli insetti.
3. Costruirsi un terrario o un acquario.

4. Catturare, senza ferirlo, un insetto (possibilmente raro); allevarlo in terrario o acquario, ricostruendo il suo ambiente naturale di vita. Osservarlo per almeno un mese, annotare sul Q. d. C. le proprie osservazioni (metodo di nutrizione, sviluppo, ecc.), procedere alla classificazione, rimetterlo in libertà o passarlo nella propria collezione.
5. Di dieci esemplari differenti d'insetto fare osservazioni, direttamente registrate su scheda, comprendenti: vita, nutrizione, abitudini, riproduzione, habitat, ecc.
6. Presentare una collezione di venti esemplari (compresi i dieci di cui al punto precedente) differenti d'insetti, preparati e classificati per genere.
7. Aver partecipato ad uno dei seguenti servizi:
  - distruzione d'insetti nocivi;
  - raccolta per Musei;
  - allevamento per laboratori;
  - altro servizio equivalente scelto dall'interessato d'accordo con il Capo Riparto.

## NATURALISTA

1. Conoscere lo svolgersi e le caratteristiche delle 4 stagioni, aver rilevato attraverso l'osservazione diretta la vita e le trasformazioni della natura: clima, vegetazione, animali.
2. Conoscere le varie tipologie di ambienti naturali : Savana, Tundra, Taiga, Oceano, ecc...
3. Conoscere gli aspetti che caratterizzano dal punto di vista naturale la propria zona, regione: fiumi, paludi, stagioni, vegetazione, piante nocive, risorgive, ecc.
4. Saper compilare una scheda natura.
5. Saper compilare una carta botanica.

6. Saper relazionare un percorso botanico.
7. Saper eseguire il calco di una foglia.
8. Conoscere le varie specie animali, piante alberi utili e nocivi che vivono nella propria zona e osservarli nel proprio ambiente e saper riconoscere le feci di almeno 5 animali e riportare delle foto sul Q.d.C.
9. riportare il tutto sul Q.d.C.

## ZOOFILO

1. Avere il quaderno di caccia e sapersene servire per l'osservazione degli animali della propria regione imparando a conoscere: abitudini, modi di vita, cicli, ecc.
2. Osservare da vicino nel suo ambiente 10 animali e scattarne una fotografia.
3. saper compilare correttamente una Scheda Animale ed averne almeno 15 nel Q.d.C.
4. Conoscere i vari ambienti e regioni di sviluppo della maggior parte degli animali (Savana-Leone, ecc.)
5. Possedere e avere cura di un animale domestico, sapendo come nutrirlo e mantenerlo in buona salute.
6. Avere sempre a portata di mano il numero del Veterinario o del Centro assistenza Animali.

# Vita all'aperto



# CAMPEGGIATORE

1. Preparare il proprio zaino correttamente ed avere le proprie cose sempre in ordine al Campo.
2. Scegliere il terreno per l'installazione del proprio angolo di Squadriglia, tenendo conto della bellezza del luogo, della natura del suolo, della sua pendenza, dell'orientamento, dell'approvvigionamento di acqua e legna, della cambusa e della protezione contro le intemperie.
3. Organizzare materialmente il Campo della propria Squadriglia: preparare ed imballare il materiale; fare una piantina del Campo di Squadriglia: cucina, refettorio, latrina, ecc.; trovare i luoghi per le installazioni; dirigere il montaggio della tenda.
4. Aver passato in Campi o in fine-settimana almeno quaranta notti dando l'esempio di abilità, disciplina, igiene personale, rispetto per la natura.
5. Saper riparare ed imballare la tenda ed il materiale da Campo.
6. Saper cucinare con qualsiasi tempo, conoscere i vari tipi di legna per il fuoco e far cuocere correttamente il pasto utilizzando due tipi di fuoco, di cui uno rialzato da terra.
7. Custodire il materiale di Squadriglia durante un Campo e costruire un riparo isolando gli attrezzi dal suolo.
8. Dirigere il montaggio di una installazione da Campo (cucina, refettorio, ecc.) utilizzando correttamente la relativa tecnica.
9. Utilizzare correttamente nodi e legature delle prove per la 1° classe.
10. Dopo un Campo lasciare il terreno in uno stato impeccabile.
11. Conoscere i segni naturali che permettono di prevedere il tempo.
12. Essere riconosciuto dalla Corte d'Onore come un campeggiatore servizievole, attivo e rispettoso delle cose altrui.

# CUCINIERE

1. Saper accendere e mantenere il fuoco anche in condizioni meteorologiche avverse, rispettando il luogo e le regole di sicurezza previste dalle leggi regionali.
2. Saper scegliere i vari tipi di cucina da Campo secondo le circostanze (leggi regionali, terreno, tempo, materiali naturali presenti sul posto) e i cibi da preparare: (forte calore, fiamma, braci abbondanti ecc.).
3. Sapere come rendere potabile l'acqua in due modi diversi, conservarla fresca ed al riparo da ogni contaminazione.
4. Saper fare la spesa e riconoscere la freschezza e la bontà dei viveri stessi.
5. Cucinare bene e tenere la cucina pulita ed in ordine.
6. Dirigere la cucina al campo della Squadriglia per almeno quattro pasti importanti: preparare i menu con una somma prestabilita evitando cibi in scatola o già pronti; organizzarsi in modo tale che ogni piatto sia cotto al punto ed al momento giusto, servito caldo e ben presentato. I quattro pasti dovranno comprendere: primo piatto, secondo con contorno, dessert.
7. Fare quattro ricette di cucina trappeur: pane scout, carne allo spiedo, uova, spiedino, patate, mele cotte ecc.; o al cartoccio: carne, pesce, patate, verdure, ecc.
8. Possedere un taccuino di ricette e relative dosi. Sapere quanto contiene una gavetta militare, un gavettino, ecc. e sapere il peso di un cucchiaino di zucchero, farina, riso, ecc.
9. Cucinare un piatto speciale con soddisfazione di tutta la Squadriglia e dei Capi (piatto regionale o straniero) in occasione di una gara di cucina.

## SEGNALATORE

1. Saper trasmettere e ricevere ad una distanza minima di 300 metri messaggi in Morse e in Semaforico alla velocità di trenta lettere al minuto, con tre dei seguenti metodi: suono, bandierine, luci, fiamma, fumo ad una velocità di venti/quaranta lettere al minuto (secondo il mezzo di segnalazione e la distanza).
2. Conoscere ed utilizzare i segnali di servizio.
3. Possedere un taccuino con parecchi giochi per sviluppare le facoltà di osservazione, di attenzione, ecc., e servirsene nelle attività di Squadriglia.
4. Fabbricare un cicalino o un proiettore da trasmissione.
5. Aver tenuto il posto d'azione di Segnalatore di Squadriglia per almeno un trimestre, insegnando l'alfabeto Morse a tutti e allenando la Squadriglia alla segnalazione.
6. Dirigere un posto di segnalazione di Squadriglia e supervisionare il gruppo "trasmissione" e quello "ricezione".
7. Partecipare alla preparazione ed alla realizzazione di una segnalazione notturna o diurna a grande distanza, con più stazioni riceventi e trasmittenti.

## PENNESE

1. Conoscere i principi costruttivi, l'utilizzazione e la manutenzione delle corde in canapa e in sintetico.
2. Conoscere gli elementi costitutivi di una corda.
3. Saper calcolare la resistenza di una corda ed il suo carico di rottura.
4. Conoscere bene ed utilizzare correttamente nelle attività al Campo:
  - 5 nodi per giunzione di corde;

- 5 nodi di ancoraggio;
  - 3 nodi di salvataggio;
  - 2 nodi per accorciare una corda;
  - 2 nodi per mettere in tensione una corda;
  - le legature (quadrata, a fascia e diagonale);
  - le impiombature (di testa, di giunzione e ad anello) e le fasciature.
5. Costruire un'amaca o una rete o una scala di corda o una reticella per le provviste.
6. Insegnare nodi, legature, ecc. alla propria Squadriglia per almeno tre mesi.
7. Dirigere la costruzione di un ponte canadese. Per gli scout nautici la prova va sostituita con la seguente:  
Conoscere di un'imbarcazione:
- alberi;
  - attrezzatura degli alberi;
  - concetto delle manovre fisse e correnti; - manovre correnti;
  
  - l'attrezzatura per l'ancoraggio e l'ormeggio; - velatura e relativi tessuti



# ORIENTATORE

1. Sapersi orientare all'aperto con la bussola, l'orologio, il sole, la luna, le stelle, ecc. Trovare senza esitazione la stella polare.
2. Guidare la Squadriglia con la bussola su terreno vario per una distanza di almeno 3 km., di notte e di giorno.
3. Saper misurare un angolo di marcia (azimuth), conoscere le varie scale di misura dei gradi (sessagesimali, centesimali, millesimali) e le loro conversioni.
4. Sulla carta: saper fare il punto dandone le coordinate e identificare i punti principali del panorama.
5. Conoscere le carte I.G.M. e altre e sapersene servire.
6. Eseguire correttamente schizzi topografici, panoramici, percorsi rettificati. Saper trasformare un percorso rettificato in rilievo topografico.
7. Camminare con la bussola seguendo degli azimuth per circa 5 km. Il percorso sarà stato preparato dal Capo Riparto in funzione delle applicazioni delle tecniche di orientamento, con uno sforzo proporzionato ma che richieda fermezza e decisione.

# LOGISTA

1. Curare l'intendenza della propria Squadriglia per le uscite per un periodo di tre mesi o per due giorni di campo; dopo aver deciso il menù stabilire le quantità, fare le compere, tenere i conti, calcolare le quote a persona e a giornata.
2. Saper utilizzare l'orario dei treni e di altri mezzi pubblici.
3. Aver organizzato più volte i trasporti per le uscite di Squadriglia
4. Preparare il materiale necessario ad ogni attività di Squadriglia e riporlo accuratamente al termine dell'attività.
5. Organizzare la disposizione dell'angolo di Squadriglia al campo o in sede, sistemando i vari elementi in maniera funzionale.
6. Mantenere la tenda di Squadriglia in buon stato di conservazione, curare il materiale di Squadriglia, pulirlo, farne l'inventario.
7. Sapere quanto contengono una gavetta militare, un gavettino, ecc., e sapere il peso di un cucchiaino di: zucchero, farina, riso, ecc.
8. Preparare un menù equilibrato per un campo di 5 giorni dimostrando di conoscere le principali regole di dietetica.

## Esploratori:

Per il campo di Squadriglia di tre-quattro giorni, in sostituzione di tutte le prove precedenti, preparare il menù da sottoporre al Capo Riparto, curare l'intendenza ed i trasporti stabilendo le quote personali, sovrintendere alla predisposizione e riordino del materiale necessario.

# Espressione



## ESPRESSIONE SCOUT

1. Possedere un canzoniere e una raccolta di racconti.  
Lanciare e dirigere canti e ban in squadriglia e riparto.  
Conoscere dei giochi per sviluppare la presenza di spirito, la padronanza di sé e l'eloquenza.
2. Saper leggere ad alta voce e con espressività un brano del Vangelo o un testo per una Veglia.
3. Organizzare una veglia o un fuoco di squadriglia della durata di mezz'ora.
4. Aver preparato e diretto al fuoco da campo un numero a scelta: breve rappresentazione, canto mimato, ombre cinesi, etc., avendo preparato costumi, maschere, acconciature.
5. Scegliere l'ambientazione di una veglia in funzione del suo stile, del suo tema, del suo spirito.
6. Preparare il fuoco, accenderlo e spegnerlo. Essere guardiano del fuoco più volte, sapendone ben dosare l'illuminazione secondo le necessità.
7. Raccontare una storia o parlare su un argomento prescelto per almeno 5 minuti.

## ATTORE

1. Avere nozioni di scenografia, storia del teatro ed espressione scout.
2. Avere padronanza del proprio corpo(ginnastica danza mimo)e della propria voce(dizione canto).
3. Presentare un mimo muto di 5 minuti su un tema assegnato sul momento.
4. Impersonare il personaggio di una commedia o di un dramma, costruendo anche gli accessori per quel ruolo(costumi maschere etc.).
5. Truccare un viso per un ruolo determinato.

## **MARIONETTISTA/BURATTINAI**

1. Improvvisare 3 marionette/burattini partendo dai materiali più disparati(cartoncino, righelli, legumi, frutta, fiori, etc.) e rappresentare con esse/essi una scenetta di qualche minuto.
2. Fabbricare una M./B. con materiali prescelti tra cartapesta stoffa gesso legno etc...
3. Ideare, prendendo spunto da una favola o da un racconto , e presentare ad un pubblico infantile (branco e cerchio compresi) una rappresentazione di 20/25 minuti occupandosi anche dello scenario, delle decorazioni, dell'illuminazione e della musica.

## **REGISTA**

1. Avere nozioni di scenografia, storia del teatro ed espressione scout.
2. In una commedia o in un dramma:
3. Preparare il copione;
4. Distribuire le parti;
5. Organizzare le prove;
6. Aiutare gli attori ad impersonare il loro personaggio;
7. Ideare gli scenari e gli accessori di scena;
8. Prevedere il sottofondo sonoro e l'illuminazione

## **DISEGNATORE**

1. Possedere l'attrezzatura da disegno.
2. Conoscere il disegno tecnico o topografico o architettonico e presentare uno schizzo
3. Avere nozioni d'arte sacra
4. Eseguire schizzi di persone, paesaggi o animali.

5. Dimostrare padronanza nel disegno a carboncino, a penna, a tempera, ad olio e ad acquerello.
6. Mettere le proprie competenze a servizio del gruppo per una festa, un biglietto, uno scenario teatrale, etc...

## **DECORATORE**

1. Decorare una stanza o la sede di Riparto con elementi decorativi realizzati da sé.
2. Presentare un insieme di fotografie su un determinato soggetto o tema.
3. Insegnare una delle seguenti tecniche alla squadriglia: mosaico, composizione delle vetrate, tessitura, stancil.
4. Saper lavorare il cuoio(cucire tingere...), conoscere gli strumenti(pinza fustellatrice...)e costruire un oggetto a scelta(copertina libro di bordo, portafazzolettone, portamonete, portachiavi, custodia per la bussola, per il coltello, per l'accetta/roncola, per le posate, etc.).

## **CANTO**

1. Saper leggere la musica, saper solfeggiare, saper dare il tempo e dirigere il coro.
2. Far cantare alla squadriglia tre canti noti, insistendo sull'esattezza dell'esecuzione e sulle sfumature dell'interpretazione.
3. Insegnare 5 canti o canoni al riparto.
4. Ricordare a memoria tutte le strofe di 15 canti.
5. Saper cantare accompagnato da uno strumento.
6. Possedere un canzoniere personale adatto a tutte le occasioni della vita scout: S. Messa, cerimonie, veglie, fuochi, marce, etc...

## **MUSICISTA**

1. Saper suonare uno strumento.
2. Conoscere la storia della musica.
3. Saper leggere bene la musica.
4. Accompagnare a casa un canto o una danza.
5. Mettere le proprie capacità al servizio del gruppo per cerimonie religiose, feste, fuochi, etc..
6. Improvvisare un accompagnamento di fortuna con bottiglie, bicchieri, pettini, seghe, cucchiai, pentole, etc..
7. Comporre musica e parole di un canto di squadriglia o di riparto.

## **FOLCLORISTA**

1. Conoscere le principali tradizioni popolari (feste, cerimonie, sagre, mercati, etc.) attualmente in uso nella propria regione. Ricercarne il significato e annotarle in un taccuino.
2. Compiere almeno tre prove tra le seguenti:
3. Raccogliere ed ordinare almeno 25 proverbi dialettali, 6 filastrocche, 5 canzoni, complete di parole e musica;
4. Descrivere almeno una ventina d'oggetti caratteristici d'uso locale (s. artigianali, agricoli, decorativi...) oppure alcuni tipi di fabbricati ed ambienti d'architettura popolare, con disegni o fotografie;
5. Ricercare e descrivere le principali tradizioni familiari o paesane relative al ciclo dell'uomo (nascita, battesimo, comunione, cresima, fidanzamento, matrimonio morte, etc.) o al ciclo della natura (calendario contadino delle semine, raccolti, piantagioni, vendemmia, allevamenti, etc.);
6. Conoscere i costumi popolari maschili e femminili dei vari periodi della vita, precisandone nomi ed elementi;
7. Conoscere le caratteristiche della cucina popolare del luogo o della regione, raccogliendo almeno 10 ricette e cucinandone almeno 3;
8. Conoscere una o due danze tradizionali locali e saperle insegnare alla propria squadriglia.

# Attività pratiche

