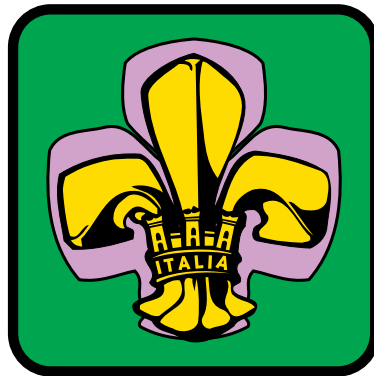


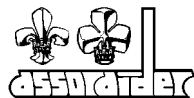
REGOLAMENTO DI BRANCA

Per quanto non previsto dal presente Regolamento,
si dovrà fare riferimento allo Statuto Associativo



Esploratori/Esploratrici

Publicazione edita dall'Assoraider, Via Cavour 28/B - Pomezia (Roma).
Il seguente Regolamento è stato redatto dal Commissario Centrale Esploratori/Esploratrici
ed approvato dal Comitato Tecnico Nazionale.



1. GENERALITÀ

La Branca Esploratori/trici è la Branca dell'Assoraider che riunisce ragazzi e ragazze di scuola media inferiore o individui che abbiano un'età compresa tra i dieci-undici e i quattordici-quin-dici anni, a seconda dello sviluppo psicofisico. Eventuali deroghe all'età di ammissione alla Branca E/E o di passaggio alla Branca R/S, saranno decise dal Capo Reparto d'accordo con il Presidente Commissario di Sezione ed il Capo Unità della prima e terza Branca, a seconda dei casi specifici

1.1 Metodo

Il metodo è quello che Baden Powell ha illustrato nel suo Scouting per Ragazzi ed applicato come descritto nei manuali associativi "tecniche per la seconda Branca"; esso consiste nell'im-mettere il ragazzo in una spontanea fraternità di coetanei guidata da adulti, nel rendergli acces-sibili attività a lui congeniali, prevalentemente all'aperto, affidandogli, secondo i moderni mezzi della psicologia, responsabilità gradatamente crescenti e facendogli acquisire capacità sia col-laborative che direzionali.

1.2 Scopi

Gli scopi principali sono di far crescere i ragazzi in una atmosfera di "avventura", in un gruppo di coetanei fortemente legato; stimolare una sana competizione in giochi ed attività; insegnare loro ad amare e rispettare la natura e l'ambiente aiutandoli ad individuare i motivi sui quali fondare la fiducia in se stessi.

1.3 Mezzi

I mezzi principali che il metodo utilizza sono: LA PROMESSA, LA LEGGE, IL MOTTO, LA PRO-GRESSIONE INDIVIDUALE, IL SISTEMA DI PATTUGLIA.

1.3.1 La Promessa

PROMETTO SUL MIO ONORE DI FARE DEL MIO MEGLIO PER:

- COMPIERE IL MIO DOVERE D'AMORE VERSO DIO, LA PATRIA, LA FAMIGLIA E L'UMANITÀ;
- ESSERE D'AIUTO A CHIUNQUE IN OGNI OCCASIONE;
- VIVERE SECONDO LA LEGGE SCAUT.

1.3.2 Legge Scout

- 1 LA PAROLA DELLO SCAUT È SACRA.
- 2 LO SCAUT AGISCE SEMPRE CON LEALTÀ.
- 3 LO SCAUT È AMICO DI TUTTI, INDIPENDENTEMENTE DA RAZZA, NAZIONALITÀ, RELIGIONE O CONDIZIONE.
- 4 LO SCAUT TIENE FEDE AI PROPRI IDEALI, MA RISPETTA LE OPINIONI ALTRUI.
- 5 LO SCAUT AMA E PROTEGGE IL DEBOLE ANCHE CON SUO PERSONALE SACRIFICIO
- 6 LO SCAUT AMA LA NATURA ED È, IN PARTICOLARE, AMICO DEGLI ANIMALI.
- 7 LO SCAUT SA CHE PER IMPARARE A GUIDARE GLI ALTRI DEVE PRIMA SAPER OBBEDIRE.
- 8 LO SCAUT È CORTESE E SERENO ANCHE NELLE DIFFICOLTÀ.
- 9 LO SCAUT È SOBRIO E PARSIMONIOSO.
- 10 LO SCAUT È PURO DI PENSIERO, CORRETTO NELLE PAROLE E NEGLI ATTI.

1.3.3 Motto

"SII PREPARATO"

1.3.4 Progressione individuale

Per Progressione si intende il graduale e progressivo superamento di prove, sia di tipo pratico che teorico, che permettano al ragazzo una migliore conoscenza di se stesso, lo aiutino a svi-luppare quelle facoltà che in lui sono maggiormente sopite, lo sintonizzino col sociale, sfruttan-



do il suo desiderio di emergere, applicando il “sistema dei distintivi”. Pertanto il ragazzo viene guidato da Piede Tenero a Esploratore, da Esploratore ad Esploratore Effettivo, da Esploratore Effettivo a Esploratore Ranger e da Esploratore Ranger a Esploratore Scelto.

1.3.5 Sistema di Pattuglia

La Pattuglia con il suo “sistema” è uno dei mezzi fondamentali per far vivere al ragazzo la tecnica e l’atmosfera di una “banda”; è il veicolo per comunicare con i ragazzi in questo difficile periodo evolutivo.

Si realizza attraverso gli *incarichi* ed i *posti d’azione* a cui ogni membro della Pattuglia deve far fronte, assumendone, di volta in volta, la piena responsabilità per collaborare attivamente alla riuscita delle attività e della vita della Pattuglia, parte integrante e determinante del Reparto.

2. ORGANICO

2.1 Unità

Il Reparto è l’unità che riunisce Pattuglie di Ragazzi e Ragazze. Esso è inserito in una Sezione dell’Assoraiders, ma si possono avere anche Reparti isolati in seno ad una Delegazione.

2.1.1 Pattuglie

La Pattuglia, omogenea o mista per sesso, unità base del Metodo, è composta da 5/8 Esploratori/trici, compresi Capo e Vice Capo Pattuglia. Ogni Pattuglia è contraddistinta dal nome di un animale, liberamente scelto dai ragazzi tra quelli elencati nella tavola allegata. Il Reparto può essere costituito da due a cinque Pattuglie. Il Presidente Commissario di Sezione può autorizzare, in via eccezionale e temporanea, che il numero delle Pattuglie sia portato fino a sei, fino a quando si possa creare un secondo Reparto. Le attività di Pattuglia vengono svolte durante riunioni e uscite di Pattuglia. Per le uscite fuori città, o in località particolarmente pericolose, la Pattuglia deve essere accompagnata da un membro dello Staff del Reparto. Speciali attività possono essere organizzate dal Capo Reparto, o proposte dalla Pattuglia stessa (missioni, imprese).

2.1.2 Costituzione e registrazione

Per la costituzione di un Reparto, il Presidente Commissario di Sezione, constatata l’esigenza di un nuovo Reparto, affida l’unità ad un Dirigente che, nominato Capo dal Presidente Capo Scout, ne prenderà la guida. Ogni Reparto, a cura del Presidente Commissario di Sezione, deve essere registrato presso la Segreteria Nazionale. A seguito della Registrazione, al Reparto verrà consegnata una targhetta da applicare all’alpenstock della Fiamma di Reparto e al Presidente Commissario di Sezione un attestato di costituzione a firma del Presidente Capo Scout e del Commissario Centrale alla Branca E/E.

2.2 Direzione di Reparto

Il Reparto è guidato da un Capo brevettato, coadiuvato da uno o più Vice, possibilmente di sesso diverso.

2.2.1 Capo Reparto

Il Capo Reparto è il responsabile del Reparto nei riguardi del Presidente Commissario di Sezione. Egli dirige e fa vivere le Pattuglie nel Reparto conformemente alle direttive tecniche e metodologiche degli organismi centrali, nella giusta atmosfera ed in armonia con i programmi della Sezione. È un dirigente dell’Associazione Italiana di Scouting Raider e quindi è un promulgatore dei principi dello Scouting Raider, un educatore che deve essere preparato a svolgere il suo compito con profonda conoscenza del metodo e la volontà di vivere secondo la Legge Scout; è altresì suo compito curare la crescita e la preparazione Scout dei suoi Vice e dei Rover /Scolte in servizio. Deve aver raggiunto la maggiore età ed è nominato dal Presidente Capo Scout su proposta del Presidente Commissario di Sezione, sentito il parere del Commissario



Centrale alla Branca; la nomina viene comunicata per scritto. La carica ha durata triennale ed è soggetta a riconferma. È suo preciso dovere curare il collegamento tra il Reparto, le famiglie, la scuola, senza sostituirsi ad esse.

2.2.2 Vice Capo Reparto

Assiste e coadiuva il Capo Reparto nelle sue funzioni ed è il suo diretto collaboratore. Deve aver raggiunto la maggiore età e deve aver frequentato i Corsi di Formazione Quadri.

È nominato dal Presidente Commissario di Sezione, sentito il parere del Capo Reparto. È auspicabile che all'interno di un Reparto sia nominato più di un Vice Capo Reparto, in questo caso il Capo Reparto designerà chi tra essi lo sostituirà in sua assenza, dandone comunicazione al Presidente Commissario di Sezione.

2.2.3 Rover e Scolte in Servizio

Nell'ambito dell'attività di Servizio verso l'Associazione i componenti della terza Branca possono partecipare alla vita del Reparto, per migliorare la loro formazione, dando un contributo all'esplicitamento delle attività del Reparto. Il Servizio non potrà superare la durata di tre mesi e, dal Capo Reparto dovrà essere compilata apposita relazione da rimettere al Presidente Commissario di Sezione ed al Capo Compagnia.

2.2.4 Capo Pattuglia

La Pattuglia è guidata da un Capo Pattuglia nominato dal Capo Reparto, su indicazione dei componenti la Pattuglia stessa. Deve aver conseguito almeno la qualifica di Esploratore Effettivo. Il Capo Pattuglia è il perno su cui ruota il "sistema di Pattuglia"; in sede di Consiglio di Reparto propone idee ed attività emerse in seno alle riunioni di Pattuglia.

2.2.5 Vice Capo Pattuglia

Il Capo Pattuglia è coadiuvato da un Vice Capo Pattuglia che si sceglie tra i componenti la Pattuglia. Il Vice Capo Pattuglia è nominato dal Capo Reparto e deve aver conseguito almeno la qualifica di Esploratore.

2.2.6 Incarichi e Posti d'Azione

Ogni componente della Pattuglia deve essere responsabilizzato da un incarico che determina la sua partecipazione alla vita di Pattuglia, come: Segretario, Magazziniere, Cassiere, Bibliotecario, Guardiano dello Stile, ecc... Durante le attività e possibilmente a turno, ogni elemento della Pattuglia deve avere un "Posto d'Azione", a seconda dell'attività specifica da svolgere: Topografo, Cuciniere, Fotografo, Campista, ecc...

2.2.7 Alta Pattuglia

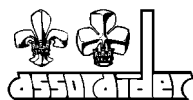
È la Pattuglia formata dal Capo Reparto, quale Capo Pattuglia, da un Vice Capo Reparto, quale Vice Capo Pattuglia, i Capi Pattuglia ed eventualmente i Vice, come componenti la Pattuglia. È la palestra per i Capi Pattuglia, dove con la tecnica del trapasso delle nozioni imparano facendo; è un momento di aggregazione tra il Capo Reparto e i Capi Pattuglia, dove si collaudano attività che questi porteranno nelle Pattuglie; è il miglior metodo per dare carisma al Capo Pattuglia ed affinare la sua partecipazione; è forse l'unico momento in cui il Capo Reparto può serenamente conoscere i suoi Capi.

2.2.8 Consiglio di Reparto

È composto dal Capo Reparto e dai suoi Vice, i compiti principali sono:

- Stilare i programmi annuali, semestrali, trimestrali e mensili da sottoporre al Presidente Commissario di Sezione;
- Analizzare i problemi delle attività di Reparto;
- Discutere di eventuali problemi inerenti le Pattuglie ed i singoli Scout;
- Formulare i programmi dell'Alta Pattuglia;
- Esaminare le proposte delle Pattuglie, presentate dai Capi Pattuglia;
- Istituire le proposte per la Corte d'Onore.

Si riunisce con cadenza quindicinale.



2.2.9 Corte d'Onore

Ha quale ruolo la crescita educativa degli Esploratori; conferisce e propone premi, riconoscimenti o censure. È composta dal Capo Reparto che la presiede, dai Vice Capi Reparto, dai Capi Pattuglia e si potrà far intervenire anche i Vice Capi Pattuglia. I verbali delle Corti d'Onore vanno inoltrati al Presidente Commissario di Sezione che deve autorizzarne l'esecutività.

3. CAMPO ESTIVO

3.1 Organizzazione

A conclusione dell'attività annuale deve essere organizzato il Campo Estivo.

3.1.2 Autorizzazioni e Programma

Il Capo Reparto, prima di dare comunicazione del Campo alle famiglie, dovrà sottoporre al Presidente Commissario di Sezione ed al Comitato Tecnico di Sezione una dettagliata relazione contenente: la data, la località, l'organizzazione generale logistica, le finalità pedagogiche ed il programma delle attività.

3.1.3 Responsabilità

Il Presidente Commissario di Sezione è responsabile dei Campi Estivi dei Reparti registrati nella propria Sezione. Deve vagliare i programmi ricevuti, discuterli con il Capo Reparto in sede di riunione di Comitato Tecnico di Sezione ed assicurarsi che per ogni partecipante esista la copertura assicurativa e la certificazione dell'idoneità fisica. Deve anche effettuare, o far effettuare una visita all'Unità in attività ed inviare agli organi centrali dell'Associazione apposita relazione.

4. CATEGORIE

4.1 Progressione Individuale

Per categorie si intendono i vari passaggi per giungere alla formazione del livello della seconda Branca dell'Assoraider: Piede Tenero - Esploratore - Esploratore Effettivo - Esploratore Ranger - Esploratore Scelto.

4.1.1

Il ragazzo ammesso al Reparto ed assegnato ad una Pattuglia, su domanda inoltrata dai genitori, viene chiamato Piede Tenero. Può portare l'uniforme, i distintivi di Reparto e di Pattuglia, con l'esclusione del foulard per chi non proviene dal Branco. Dopo non meno di tre mesi dal suo ingresso in Pattuglia, il Piede Tenero, che a giudizio del Capo Pattuglia e del Capo Reparto è entrato nello spirito della Legge, è ammesso a pronunciare la Promessa, a superamento delle previste prove tecniche. Da quel momento può fare il saluto ed entra a far parte della famiglia degli Scout; è un Esploratore che affronta la sua "Avventura" può fregiarsi del simbolo della Promessa, che cucirà sul taschino sinistro del camiciotto ed indosserà il foulard di Reparto (se non proveniente dal Branco). I Lupetti che hanno acquisito la qualifica di Lupo Anziano, sono ammessi a pronunciare la Promessa da Esploratori senza limite di tempo e potranno indossare il foulard non appena passati in Reparto. Dopo almeno quattro mesi dal completamento delle prove per il conseguimento della categoria Esploratore, lo Scout può conseguire la categoria di Esploratore Effettivo, e nel contempo, superare le prove per avviarsi al conseguimento delle Specialità. Dopo almeno sei mesi dalla categoria Esploratore Effettivo lo Scout può conseguire la categoria di Esploratore Ranger. Solo dopo il secondo anno di permanenza nel Reparto, l'Esploratore Ranger può conseguire la categoria di Esploratore Scelto.

4.2 Prove per il conseguimento delle qualifiche

Le qualifiche contemplano ognuna sei argomenti;



- A) Movimento Scout
- B) Educazione Civica
- C) Vita di Pattuglia
- D) Specializzazione e Tecnica Applicativa
- E) Pronto Soccorso, Igiene e Nozioni di Biologia
- F) Educazione Fisica

4.2.1 Prove per: Esploratore

- A) Conoscere a memoria la Legge Scout, la Promessa, il Motto ed averne compreso il significato;
 - Dimostrare di fare del proprio meglio per adeguare la propria vita alla Legge;
 - Conoscere i cenni principali della storia dello Scouting, con particolare riferimento alla vita ed alle opere di Baden Powell ed Aldo Marzot;
 - Conoscere i distintivi, il saluto e il Motto;
 - Conoscere a memoria almeno tre canti Scout;
- B) Conoscere la Bandiera Italiana, il suo significato, i doveri del cittadino nei suoi confronti;
 - Conoscere il cerimoniale che regola l'Alza e l'Ammaina Bandiera, ed essere in grado di eseguirlo;
 - Conoscere la Costituzione Italiana;
 - Aver compreso l'importanza della sicurezza nelle attività;
 - Conoscere la segnaletica stradale elementare e i doveri del pedone;
- C) Aver dimostrato di aver assolto il proprio incarico in seno alla Pattuglia;
 - Aver partecipato alle riunioni di Pattuglia e di Reparto con impegno e continuità;
 - Possedere e saper indossare correttamente l'uniforme Scout;
- D) Saper eseguire, utilizzare e sciogliere i seguenti nodi: semplice, piano, scorsoio, rete bandiera, bolina, bocca di lupo, cappuccino, parlato, margherita;
 - Conoscere il montaggio della tenda di Pattuglia;
 - Conoscere almeno dieci segni di pista;
 - Conoscere la bussola e la Rosa dei Venti;
 - Aver costruito o partecipato alla costruzione di un oggetto di utilità comune;
 - Conoscere l'uso dell'accetta e del coltello;
 - Saper affardellare lo zaino;
- E) Conoscere le norme dell'igiene personale;
 - Conoscere elementari nozioni di Pronto Soccorso; ferita da taglio e da punta, bruciatura, epistassi;
- F) Conoscere e saper eseguire i sei esercizi ginnici di B. P.
 - Conoscere e saper eseguire il passo Scout;
 - Saper eseguire una salita alla pertica;

4.2.2 Prove per: Esploratore Effettivo

- A) Avere conoscenza della struttura organizzativa dell'Assoraider;
 - Conoscere il libro di B.P. "Scouting per Ragazzi";
 - possedere e saper usare il "Quaderno di Caccia";
- B) Conoscere le funzioni del Comune e dei principali Enti Locali;
- C) Aver dimostrato Stile Scout ed essere partecipe alle riunioni e alla vita di Pattuglia e di Reparto;
 - Aver collaborato alla preparazione di un "Piede Tenero" per il passaggio ad "Esploratore";
 - Aver collaborato alla realizzazione di una Impresa di Pattuglia;
 - Aver partecipato ad almeno un Campo in tenda;



- Saper animare un Fuoco di bivacco
- D) Aver conseguito almeno due specialità del gruppo Scout;**
 - Saper trovare un punto sulla carta topografica e saperla orientare;
 - Riconoscere almeno venti piante, venti alberi, venti animali;
 - Saper effettuare una cucitura a mano;
 - Saper eseguire una cimatura e un'impiombatura;
 - Saper conservare corde e cavi;
 - Saper eseguire legature e giunzioni di pali;
 - Conoscere almeno cinque minerali;
 - Saper riconoscere, seguire e rilevare una traccia;
 - Saper eseguire un progetto per un lavoro di pionierismo;
 - Sapersi orientare con la bussola;
 - Conoscere l'alfabeto Morse;
- E) Conoscere il sistema di riproduzione degli animali più comuni;**
 - Avere nozioni sul sistema circolatorio e scheletrico del corpo umano;
 - Saper intervenire in caso di: svenimento, ustione, assideramento, frattura, morso di vipera;
 - Saper eseguire fasciature e steccature;
 - Saper approntare una barella di fortuna;
- F) Saper nuotare;**
 - Eseguire una salita alla fune;
 - Eseguire un passaggio alla marinara

4.2.3 Prove per: Esploratore Ranger

- A) Su richiesta del Capo Reparto e in presenza dell'Alta Pattuglia, discutere un articolo della Legge Scout, con particolare riferimento al modo in cui lo stesso possa essere attuato;**
 - Conoscere le finalità dello Scautismo e il Regolamento di Branca;
- B) Conoscere le funzioni dello Stato;**
- C) Aver preparato un Esploratore a diventare Esploratore Effettivo;**
 - Aver collaborato e contribuito alla formazione della Pattuglia;
 - Aver trascorso almeno quindici notti, non consecutive, in tenda;
- D) Aver conseguito altre due specialità del gruppo Scout;**
 - Conoscere il bosco e la tecnica di osservazione degli animali allo stato libero e conoscere le nozioni elementari di sopravvivenza;
 - Saper fare uno schizzo topografico e saper effettuare una marcia all'Azimut, con percorso rettificato;
 - Dimostrare spirito di osservazione e di deduzione;
 - Stimare distanze ed altezze, con margine di errore al 20%;
 - Aver costruito un modello di lavoro pionieristico;
 - Conoscere le diverse esigenze di equipaggiamento da campo;
 - Saper approntare una cucina di Pattuglia per un campo;
 - Essere in grado di ricevere e trasmettere con vari mezzi in codice Morse;
- E) Conoscere le funzioni dei seguenti organi: cuore, fegato, rene, milza, apparato urogenitale;**
 - Conoscere il sistema di riproduzione dei mammiferi;
 - Conoscere ed applicare le norme di igiene al campo;
 - Saper intervenire in caso di: annegamento, asfisia, folgorazione, incidenti stradali;
- F) Effettuare una discesa a corda doppia;**
 - Aver partecipato con il Reparto ad una attività sportiva di squadra;



4.2.4 Prove per: Esploratore Scelto

- A)** Conoscere i principali testi Scout;
- Aver mantenuto fede alla Legge ed alla Promessa;
 - Aver intrattenuto corrispondenza con Scout di altre nazioni;
 - Aver conoscenza dei principali Organismi dello Scouting Mondiale;
- B)** Conoscere la storia della propria città ed essere in grado di dare informazioni precise sui suoi principali uffici amministrativi comunali e provinciali, conoscendone le competenze;
- essere a conoscenza degli aspetti socio-economici e folkloristici della propria regione;
- C)** Aver collaborato a sistemare adeguatamente un "sottocampo di Pattuglia" e a preparare e realizzare un "bivacco di Pattuglia";
- Aver trascorso almeno trenta notti non consecutive in tenda;
- D)** Aver conseguito almeno sei specialità del "gruppo Scout";
- Aver partecipato alla costruzione delle infrastrutture di un campo;
- E)** Praticare uno sport con continuità:

4.3 Direttive generali di applicazione

Per quanto non espressamente specificato nei precedenti programmi di categoria, ciascun Capo Reparto si comporterà secondo la sua diretta esperienza, le esigenze e le condizioni locali ed ambientali concordando eventuali variazioni col Commissario Centrale alla Branca, sempre nello spirito dello Statuto e del Regolamento.

5. SPECIALITÀ

5.1 Generalità

Ogni Esploratore può conseguire il numero di specialità che si sente in grado di acquisire, scegliendole nell'elenco di cui al punto 5.2.

Le specialità sono divise nei seguenti gruppi:

- A)** Scout
- B)** Tecniche
- C)** Culturali
- D)** Artigiane
- E)** Artistiche
- F)** Sportive

5.2 Elenco delle Specialità

5.2.1 Gruppo A: Scout (fondo verde)

- 1 Campismo
- 2 Guida
- 3 Natura
- 4 Pionierismo
- 5 Primo Soccorso
- 6 Osservazione
- 7 Salvataggio
- 8 Segnalazione
- 9 Fraternità Internazionale
- 10 Cucina

- 11 Topografia
- 12 Animazione

5.2.2 Gruppo B: Tecnico (fondo giallo)

- 1 Modellismo
- 2 Pompiere
- 3 Chimica
- 4 Costruzione in miniatura
- 5 Dattilografia e Stenografia
- 6 Disegno Tecnico

- 7 Elettronica
- 8 Fotografia
- 9 Idraulica
- 10 Igiene
- 11 Informatica
- 12 Meccanica
- 13 Guida Marina
- 14 Orologeria
- 15 Radiotecnica
- 16 Radiotelegrafia
- 17 Tipografia

5.2.3 Gruppo C: Culturale (fondo azzurro)

- 1 Antropologia
- 2 Archeologia
- 3 Astronomia
- 4 Botanica
- 5 Civismo
- 6 Collezionismo
- 7 Entomologia
- 8 Zoologia e ornitologia
- 9 Filatelia
- 10 Folklore
- 11 Geologia e Mineralogia
- 12 Giornalismo
- 13 Interprete
- 14 Meteorologia
- 15 Numismatica

5.2.4 Gruppo D: Artigianato (fondo viola)

- 1 Agricoltura
- 2 Apicoltura
- 3 Ricamo
- 4 Forestale
- 5 Giardinaggio
- 6 Orticoltura
- 7 Panificazione
- 8 Rilegatoria

- 9 Sartoria
- 10 Artigianato

5.2.5 Gruppo E: Artistico (fondo rosso)

- 1 Architettura
- 2 Arredamento
- 3 Canto
- 4 Danza
- 5 Espressione
- 6 Musica
- 7 Pittura
- 8 Scultura
- 9 Abilità manuale

5.2.6 Gruppo F: Sportivo (fondo bianco)

- 1 Alpinismo
- 2 Arbitraggio
- 3 Atletica
- 4 Canottaggio
- 5 Ciclismo
- 6 Equitazione
- 7 Arti marziali
- 8 Nuoto
- 9 Gioco di squadra
- 10 Pattinaggio
- 11 Scherma
- 12 Sci - sci nautico
- 13 Tennis
- 14 Tiro con l'arco
- 15 Tiro a segno
- 16 Vela
- 17 Volo a vela
- 18 Speleologia
- 19 Pesca

5.3 Prove per il conseguimento delle specialità

5.3.1 GRUPPO A: SCAUT

A 1 - Campismo

- conoscere le varie strutture ed il montaggio di almeno tre tipi di tenda;
- saper fare manutenzione ordinaria e straordinaria delle tende;
- saper organizzare e strutturare un campo di Pattuglia: scelta del luogo, permessi per campeggiare, ubicazione del medico, approvvigionamenti, dislocazione e orientamento delle tende, dei servizi igienici, della cucina, della buca dei rifiuti, delle fonti idriche, dell'alza bandiera, del fuoco di bivacco. Prevenzione incendi, equipaggiamento personale, logistico e tecnico.

A 2 - Guida

- saper dare chiaramente informazioni sulle strade ed i monumenti principali della città e loro breve storia;
- conoscere l'ubicazione più vicina di : vigili del fuoco, polizia, carabinieri, pronto soccorso, farmacia, alberghi, ristoranti, distributori di carburante, officine e servizi vari;



- conoscere le vie di trasporto cittadino e saper dare indicazioni in merito e saper leggere orari ferro-tramviari;
- organizzare e guidare pattuglie scout forestiere o scolaresche per una visita turistica nella città o nella zona di residenza.

A 3 - Natura

Questa specialità dovrebbe condurre ad una progressiva comprensione sulle necessità di preservare l'ambiente naturale. Deve mettere i ragazzi nella condizione di accrescere le proprie conoscenze, verso un continuo impegno per la conservazione della natura. Sviluppare due dei seguenti punti:

- a) con altri membri della Pattuglia trovare le cause ed illustrarle attraverso una mostra o in un libro di ritagli del: degradamento delle acque, erosione del suolo, decomposizione dei rifiuti, inquinamento dell'aria;
 - b) preparare una lista per campeggiatori e gitanti su quello che si deve e su quello che non si deve fare al fine di non distruggere o danneggiare la natura;
 - c) sviluppare lo studio di piante e di animali e preparare un documento su alcuni di quelli che sono in pericolo di estinzione nel nostro paese, chiarendone le cause;
- raccogliere dell'acqua torbida da un corso d'acqua ed osservare ciò che avviene in sei ore di stagnazione;
 - spiegare come il suolo venga degradato dal tempo, dalla pioggia e dalle cattive cure e cosa deve essere fatto per evitare che ciò accada;
 - dimostrare come preparare un buon terreno ricco di humus;
 - dimostrare come si forma la nebbia/smog;
 - tenere un diario giornaliero del tempo e comunicarlo al Reparto nel corso di un mese. Includere caduta di pioggia, sole, nebbia, temperatura, velocità e direzione del vento, umidità;
 - fare una collezione di calchi in gesso di orme di animali selvatici;
 - mostrare a mezzo di ritagli, fotografie, disegni etc., perché alcuni animali nel mondo sono minacciati da estinzione;
 - fare uno schema completo illustrante il completo ciclo dell'acqua, usando e descrivendo i seguenti termini: precipitazione, deflusso, acqua di superficie, acqua potabile, evaporazione, traspirazione;
 - mantenere un sentiero naturale e fare la necessaria manutenzione nel tempo;
 - costruire un posto di osservazione, usarlo e presentare una relazione sull'attività;
 - aiutare a pulire un tratto di fiume, una sponda di un lago o una zona verde;
 - sviluppare una campagna contro i rifiuti.

A 4 - Pionierismo

- eseguire al buio sei nodi differenti;
- eseguire con sicurezza legature e giunzioni di pali;
- conoscere i vari tipi di corde, le loro caratteristiche e saperne curare la manutenzione;
- fare una impiombatura ed una congiunzione tra due corde;
- conoscere le modalità d'uso, le norme di sicurezza e di manutenzione dei seguenti attrezzi: ascia, sega, badile, piccone, mazza e cuneo;
- saper fare la legatura di un grosso pacco, di una cassa e di una botte;
- fare un progetto, tecnicamente realizzabile, di una costruzione pionieristica (ponte, torre asta della bandiera, etc.) e costruirne il modello in scala;
- progettare le installazioni fisse per un campo di pattuglia e curarne l'esecuzione;
- aver partecipato alla realizzazione di una costruzione pionieristica di un certo rilievo;
- avere conoscenza delle leggi forestali.

A 5 - Primo Soccorso

Teoria:

- conoscere i principi del primo soccorso, con particolare riferimento a ciò che non si deve fare;
- anatomia e fisiologia umana in generale (nei limiti che tengono conto dell'età dell'esploratore/trice):



- a) ossa, articolazioni e muscoli;
- b) grandi apparati: circolatorio, respiratorio, digerente, nervoso e riproduttivo;
- c) organi dei sensi;
- d) lesioni superficiali, profonde e ossee;
- e) microbi, sterilizzazione, asetticità, antisetticità;
- f) limiti di comportamento nel primo soccorso, con riferimento particolare alla immobilità dell'infortunato;
- g) norme di igiene.

Pratica:

- sollevare e trasportare feriti, da solo o con altri, con barella speciale e di circostanza;
- provvedimenti generali per l'infortunato:
 - a) sistemazione;
 - b) respirazione artificiale bocca a bocca;
 - c) spogliare, vestire, muovere un infortunato;
 - d) riconoscere distorsioni, stiramenti, lussazioni, fratture;
 - e) saper usare bende e fasce elastiche, saper steccare un arto;
 - f) sapere come comportarsi in caso di shock, folgorazione e malessere in generale;
 - g) comportamento in caso di investimento, affogamento, asfissia, colpo di calore, intossicazione ed avvelenamento;
 - h) comportamento in caso di ferita da taglio, superficiale e profonda, emorragia, epistassi, uso del laccio emostatico, ferita prodotta da animale;
- possedere una cassetta di pronto soccorso con contenuto standard e conoscere perfettamente l'uso dei prodotti in essa contenuti;
- conoscere a memoria i numeri telefonici degli ospedali, dei servizi di ambulanza, del medico e delle farmacie più vicini alla sede.

N.B. la persona esperta richiesta per la commissione d'esame per questa specialità deve essere un medico.

A 6 - Osservazione

- in tre giochi di Kim, svolti in differenti condizioni, su ventiquattro oggetti osservati per un minuto, ricordarne almeno venti;
- ottenere buoni risultati in altri tre giochi di osservazione;
- imitare gesti ed atteggiamenti di una persona, estranea al movimento, ma conosciuta nel reparto, in modo da farla riconoscere agli esploratori;
- riferire su di un avvenimento verificatosi poco prima ed interessante almeno tre persone, descrivendone una scelta dall'esaminatore;
- saper descrivere minuziosamente un oggetto o un manifesto osservato per un minuto;
- avvicinarsi ed osservare una Pattuglia che compie una marcia, un gioco o altra attività, senza farsi notare e presentare una relazione di quanto visto ed ascoltato;
- saper seguire una traccia artificiale per un chilometro ed una pista naturale per cinquecento metri, entrambe fuori strada, interpretandone i segni;
- distinguere orme di uomini, animale e veicoli, rilevandone almeno tre con gesso; ricostruire con ragionata approssimazione due episodi, deducendoli dai segni rimasti in ambienti adatti (sabbia, neve, locale arredato);
- sapersi mimetizzare nell'ambiente indicato dalla commissione.

A 7 - Salvataggio

- Per conseguire la specialità di salvataggio, l'Esploratore/trice deve superare le seguenti prove: (il distintivo viene conferito dopo il superamento della parte in comune e di una delle parti specifiche)

Parte in comune:

- essere in possesso della specialità di Primo Soccorso;
- saper trasportare una persona incosciente fuori da un ambiente in preda a fiamme, fumo, gas (precauzioni per il soccorritore);



- saper portare soccorso ad una persona infortunata per rottura di ghiaccio;
- saper soccorrere una persona folgorata;
- conoscere il comportamento da tenere in caso di incidente d'auto con o senza incendio della vettura;
- conoscere e sapere usare i principali tipi di estintori leggeri;
- conoscere i nodi validi per ogni tipo di salvataggio;

Indirizzo MARE:

- saper nuotare per almeno cinquanta metri su dorso, e cinquanta metri con altro stile;
- sapersi tuffare, nuotare vestito e liberarsi dagli indumenti;
- saper lanciare una cima con e senza salvagente a dieci metri di distanza e raggiungere l'obiettivo una volta su tre;
- sapersi avvicinare in barca o a nuoto ad una persona in pericolo e portargli soccorso;
- conoscere almeno due modi di trasporto di un annegato; saper praticare la respirazione artificiale.

Indirizzo MONTAGNA:

- conoscere i sintomi e saper intervenire in caso di assideramento, congelamento, mal di montagna;
- saper immobilizzare un ferito e saperlo assicurare ad una fune per il recupero;
- sapersi muovere con racchette e sci;
- conoscere le manovre di sicurezza in roccia, avere nozioni sull'uso dei ramponi e della piccozza;
- saper costruire una slitta d'emergenza con gli sci, per il trasporto dei feriti.

A 8 - Segnalazione

- conoscere i codici Morse e Semaforico, con i segnali di servizio e le norme di segnalazione;
- segnalare e ricevere con il codice Semaforico e con il codice Morse usando una o due bandierine;
- saper utilizzare per segnalazioni luci, suoni etc.;
- organizzare un posto di trasmissione diurna per una segnalazione a grande distanza;
- costruire un mezzo di trasmissione diurna, per una segnalazione a grande distanza;
- organizzare una catena di trasmissioni tra due località distanti (bandiere, luci, suoni, messaggi, etc.);
- avere conoscenza dei codici e dei sistemi di segnalazione marittimi;
- conoscere i segnali di soccorso;
- conoscere i principali mezzi tecnici usati nelle trasmissioni (telefono, telegrafo, radio, telescrivente, etc.).

A 9 - Fraternità Internazionale

- corrispondere con un/una Esploratore/trice di un'altra Nazione;
- preparare per inviarli a questo corrispondente, tre oggetti, giochi o altro che servano a far conoscere la propria Nazione; intervistare una persona straniera per avere informazioni sul suo paese (abitudini, costumi, flora, fauna, scoutismo, etc.);
- promuovere attività di pattuglia ad orientamento internazionale;
- presentare alcuni oggetti al Reparto, necessari alla migliore conoscenza internazionale: la bandiera mondiale, i distintivi delle varie nazioni appartenenti alla Associazione Mondiale;
- raccontare una storia e una danza straniera.

A 10 - Cucina

- aver sperimentato e costruito almeno tre fuochi da campo;
- saper accendere un fuoco e mantenerlo acceso anche in condizioni meteorologiche avverse;
- conoscere le essenze legnose più utili per un fuoco da campo e altri combustibili;
- preparare due pasti per la Pattuglia, con un menù a scelta degli esaminatori servirlo entro un tempo determinato;



- saper preparare tre cibi alla trapper;
- saper conservare al campo: carne, legumi, grassi e latte;
- riordinare e conservare i materiali da cucina, lasciare il luogo in cui si è cucinato in perfetto ordine;
- saper costruire attrezzi da cucina con mezzi di fortuna;
- fare la spesa al campo per il fine settimana;
- conoscere le razioni alimentari ed il loro valore nutritivo.

A 11-Topografia

- conoscere i vari tipi di bussola ed il loro uso, anche nella marcia all'azimut;
- conoscere la cartografia italiana di uso corrente;
- saper leggere con sicurezza una carta topografica 1/25.000 ed usarla per progettare e percorrere itinerari in strada e all'azimut;
- saper fare schizzi panoramici e rilevamenti, stimando angoli, distanze, dislivelli, saperli misurare con la bussola;
- saper disegnare la mappa di un posto adatto ad un campo;
- saper ricavare dalla carta profili ed itinerari rettificati;
- saper apportare piccoli aggiornamenti ad una carta topografica.

A 12 -Animazione

- organizzare e partecipare ad un gioco scenico, della durata di circa 5 minuti, presentato durante una manifestazione scout;
- aver diretto almeno due fuochi di bivacco di reparto;
- possedere il quaderno dell'animatore diviso per argomenti e contenente almeno: 3 canti lenti, 3 canti mimati, 3 canti allegri, 3 canti di marcia, 5 gridi di approvazione, 5 gridi di atmosfera, la descrizione di 3 danze, 3 testi o trame per scenette, 5 giochi adatti ad essere eseguiti durante un fuoco e conoscere tutto quanto sopra elencato;
- superare a scelta una delle seguenti prove:
 - a) costruire uno strumento musicale ed accompagnarsi con questo in una canzone;
 - b) avere la specialità di musica;
 - c) fare alcuni giochi di prestigio;
 - d) costruire una maschera ed adoperarla in un monologo;
 - e) presentare un breve spettacolo di burattini;
 - f) istruire un gruppo di persone per un ballo caratteristico.

5.3.2 GRUPPO B: TECNICO

B 1 - Modellismo

- saper leggere un disegno comune tecnico in varie scale, interpretandone quote e viste particolareggiate;
- conoscere la terminologia;
- conoscere le principali ditte specializzate nel settore e saperne consultare i cataloghi di vendita;
- conoscere i materiali adatti alla costruzione di modelli specifici e l'uso degli strumenti per la costruzione;
- conoscere gli elementi basilari del comando;

Aeromodellismo:

- avere nozioni di aerodinamica elementare;
- dimostrare di conoscere i principi elementari del volo a vela, del volo a motore e dei reattori;
- saper distinguere i principali tipi di aereo vedendoli volare;
- avere conoscenza dei vari tipi di motore per aeromodelli e loro funzionamento;
- costruire un modello che possa volare due minuti (se aliante), tre se è a motore;

Navimodellismo:

- conoscere la classificazione commerciale del naviglio;
- conoscere la classificazione tecnica secondo i tipi di navigazione;



- avere conoscenza dei vari tipi di motore per navimodello e loro funzionamento;
- costruire un modello statico con l'impiego di scatole di montaggio;
- saper manovrare in uno specchio d'acqua un modello a motore;

Ferromodellismo:

- conoscere la classificazione delle ferrovie secondo i tipi di trazione;
- conoscere gli elementi essenziali di una ferrovia;
- conoscere la segnaletica ferroviaria unificata internazionale;
- dimostrare di saper costruire un plastico con l'impiego di materiali diversi;
- conoscere i principi base dell'elettricità e, in modo specifico, i circuiti elettrici applicati al ferromodellismo (alimentazione, trasformazione, servocomandi);
- montare una rete ferroviaria per l'esercizio simultaneo di due convogli o a unico binario, con scambio a tre vie di trazione.

B 2 - Pompieri

- saper dare l'allarme agli abitanti, chiamare i pompieri, la forza pubblica;
- saper usare l'accetta e fare cinque nodi, tra i quali due di salvataggio, spiegandone l'impiego in campo pompieristico;
- saper organizzare la catena con secchi d'acqua e far funzionare una pompa a mano;
- conoscere il funzionamento di vari tipi di estintori, delle bocche da incendio, l'uso e la giunzione dei tubi di tela ed il miglior modo di utilizzare il getto d'acqua;
- sapere come ci si arrampica e come si usano le scale in un edificio incendiato;
- sapere come si lavora nel fumo e come limitare la propagazione del fuoco;
- saper soccorrere e trasportare gli infortunati;
- conoscere i metodi di estinzione del fuoco da petrolio, benzina, alcool, in particolare negli incendi di automezzi;
- ricevere dall'alto oggetti su teli, coperte, reti;
- spiegare i mezzi più adatti per tenere lontana la folla e come prevenire il panico;
- dimostrare come si possa soccorrere una persona che ha i vestiti in fiamme,
- sapere come si combatte e si circoscrive l'incendio di un bosco e aver costruito un angolo antincendio,
- conoscere e realizzare le misure antincendio in un campeggio;
- dire come possa rendersi utile una Pattuglia o un Reparto Scout in caso d'incendio;
- avere nozione sommaria delle disposizioni che regolano il trasporto e la conservazione delle sostanze incendiarie e le precauzioni da seguire nell'uso.

B 3 - Chimica

- possedere sufficienti nozioni di chimica generale, organica ed inorganica;
- saper spiegare e discutere i seguenti fenomeni:
 - a) per fare un fuoco è necessario accendere dei pezzi di legno, un leggero soffio aiuta la combustione, ma uno violento la spegne;
 - b) se la legna è secca il fuoco è caldo, se è umida darà poco calore, se è bagnata non arderà;
- spiegare perché coltello, scure ed utensili da cucina devono essere puliti ed asciutti;
- preparare e raccogliere due dei seguenti gas: ossigeno, idrogeno, cloro e ammoniaca;
- riconoscere fra diversi liquidi e soluzioni quali sono acidi e quali sono basici;
- trovare fra cinque sostanze mostrate, se vi sono carbonati, fosfati e solati;
- dimostrare con esperimenti che alcune sostanze catalizzano certe reazioni;

B 4 - Costruzione in muratura

- saper elevare un muro con relativa preparazione dell'impasto di cemento;
- saper intonacare ed imbiancare un muro;
- conoscere l'uso degli utensili di base: secchiello, cazzuola, livella etc.;
- effettuare almeno due riparazioni.

B 5 - Dattilografia



- saper scrivere a macchina correttamente con tutte le dita;
- saper impaginare una lettera, scrivere dei conteggi, riempire un modulo;
- usare a regola i comandi della macchina: tabulatore, spaziatore, etc.;
- conoscere i tipi più comuni di macchina da scrivere, le loro tastiere, la manutenzione, saper cambiare il nastro;
- essere stato di utilità, come dattilografo, al Reparto o alla Sezione per almeno tre mesi.

B 6 - Disegno Tecnico

- possedere o disporre degli attrezzi necessari e un tecnigrafo;
- conoscere l'applicazione pratica degli attrezzi;
- aver progettato graficamente un angolo di pattuglia o stanza di reparto;
- saper riportare su lucido un piccolo progetto.

B 7 - Elettrotecnica

- avere nozioni generali di elettricità: saper distinguere tra corrente continua ed alternata, indicandone i vari impieghi. Conoscere il significato ed il valore delle misure: Volt, Ampere, Ohm, Watt;
- progettare ed eseguire un impianto di illuminazione in una camera o nella sede: interruttore, lampada, presa di corrente, fusibile;
- conoscere il funzionamento di una dinamo e di un trasformatore e costruire un'elettrocalamita, saper riparare un fusibile;
- avere nozioni sull'impianto elettrico di una bicicletta o di un ciclomotore;
- conoscere i pericoli della corrente a bassa e ad alta tensione e come portare soccorso ai colpiti da scariche elettriche;
- saper praticare la respirazione artificiale.

B 8 - Fotografia ,Video, Cinematografia **Fotografia.**

- saper adoperare la macchina fotografica e spiegarne l'uso delle singole parti;
- presentare le fotografie di tre paesaggi, tre gruppi di persone o scene, tre interni e tre soggetti architettonici scattate, sviluppate e stampate dal candidato;
- conoscere i prodotti chimici necessari per lo sviluppo, il fissaggio e la stampa, inoltre le diverse carte e bagni;
- mettersi a disposizione del Reparto, per un periodo di tre mesi, per realizzare delle documentazioni fotografiche;

Video. Cinematografia.

- saper usare una cinepresa o una videocamera;
- conoscere le tecniche di ripresa cinematografica (teleobiettivi, grandangolare, addizionale), saper usare i dati rilevati da un esposimetro, conoscere l'uso dei filtri;
- saper montare un film inserendo i titoli;
- saper eseguire dei trucchi ed effetti speciali;
- presentare al Reparto un piccolo film (dieci minuti di proiezione) a soggetto scout, di vita all'aperto o sulla scoperta della natura.

B 9 - Idraulica

- saper trattare tubi idraulici (filettature, etc.);
- progettare un'impianto idraulico elementare per la sede o un'appartamento;
- cambiare la guarnizione di un rubinetto;
- saldare a stagno;
- pulire lo scarico di un lavandino;

B 10 - Igiene

- conoscere le norme principali dell'igiene individuale e collettiva da seguire al campo;
- saper valorizzare l'azione dell'aria pura, della luce solare e della pulizia personale;
- conoscere le principali vie e pericoli di contagio;



- conoscere le principali malattie infettive e conoscere le norme più elementari per prevenirle;
- conoscere i danni che arrecano gli eccitanti, l'alcool ed il fumo;
- conoscere il valore dei diversi alimenti, freschezza, conservazione;
- saper comporre la lista di un pasto razionale;
- saper variare le razioni alimentari a seconda dell'età, della salute, del genere di vita;

B 11 - Informatica

- conoscere in modo elementare il computer utilizzato;
- conoscere l'uso del sistema operativo del computer utilizzato;
- spiegare in modo semplice l'utilizzo delle unità di espansione del computer;
- saper utilizzare i programmi di utilità per la formattazione, copia, etc.
- saper creare un file documento;
- saper impaginare un testo con centratura titoli e testo diviso in due colonne;
- partecipare alla stesura di un giornalino di Pattuglia con impaginazione computerizzata;
- conoscere i sistemi di grafica computeristica e le risoluzioni ottenibili su video e stampante;
- avere nozioni sulle norme di utilizzo di apparecchiature elettriche ed elettroniche.

B 12 - Meccanica

- conoscere e saper utilizzare i principali utensili;
- saper lavorare al banco e ricavare, col solo uso della lima e della squadra a 90°, un cubetto di almeno 30mm di lato;
- aver conoscenza del funzionamento di un ciclomotore conoscendone le singole parti e la loro manutenzione;
- aver visitato un'officina e presentare una relazione con cenni sul funzionamento delle principali macchine utensili: tornio, fresatrice, limatrice,

B 13 - Guidamarina

- saper nuotare;
- saper manovrare un piccolo battello;
- accostare una riva o un molo con la barca a remo o a motore al timone;
- distinguere almeno cinque tipi di navi dal loro profilo e attrezzatura;
- saper utilizzare la bussola;
- saper costeggiare (navigazione costiera);
- conoscere le norme vigenti sul comportamento in mare;
- conoscere i nodi fondamentali per una buona tenuta della barca;
- conoscere nomenclature, costruzione e materiale delle varie cime usate a bordo;
- avere buona conoscenza pratica di tutti i nodi, impiombature, legature e fasciature;
- saper costruire una rete;
- saper riparare una vela;
- conoscere le leggi vigenti sulla navigazione.

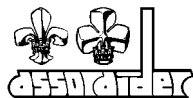
B 14 - Orologeria

- avere buona conoscenza dei meccanismi per orologi;
- conoscere i vari metodi di sostituzione di batterie e vetrino per orologi manuali, al quarzo e digitali;
- aver prestato il proprio valido aiuto in un laboratorio di orologeria;
- fare una ricerca sulla storia dell'orologio e presentarla al Reparto.

B 15 - Radiotecnica

- avere le nozioni più elementari di acustica e di elettricità;
- conoscere e spiegare il funzionamento delle radio a valvole ed a transistor, spiegarne la modulazione e la frequenza;
- presentare una radio costruita personalmente;
- aver costruito una radio ricetrasmittente, anche di debole portata;
- conoscere le leggi che regolano le trasmissioni radio;
- installare un'antenna;

B 16 - Radiotelegrafia



- essere C.B.;
- conoscere la normativa per ottenere le patenti di radioamatore;
- conoscere le normative per operare sulle frequenze radio;
- aver fatto un collegamento internazionale con scambio di notizie;
- aver partecipato ad un Jamboree dell'aria.
- installare un'antenna;

B 17 - Tipografia

- conoscere i principali procedimenti grafici: tipografia, offset, rotocalco, stampa in nero e a colori;
- aver visitato una tipografia;
- conoscere nome e corpo dei caratteri da stampa;
- dato il testo di una circolare, programma, invito, etc., provvedere alla sua stampa in un certo numero di copie, secondo i mezzi disponibili;
- saper battere a macchina una matrice;
- conoscere la linoleografia e preparare almeno due cliché;
- conoscere gli inchiostri da stampa più comuni;
- saper usare e pulire apparecchi tipo ciclostile, duplicatori ad alcool, etc.;
- aver avuto per tre mesi la responsabilità della stampa di un giornalino scout.

5.3.3. GRUPPO C: CULTURALI

C 1 - Antropologia

- fare una ricerca sugli antichi insediamenti dell'uomo nella propria Regione ed esporla al Reparto;
- conoscere ed esporre le differenze antropologiche tra due continenti.

C 2 - Archeologia

- avere sufficienti conoscenze delle antiche civiltà e delle più importanti vestigia che ancora rimangono;
- aver visitato monumenti, musei, zone archeologiche della propria Regione ed approfondito la conoscenza attraverso la raccolta di illustrazioni, piante, dati, di almeno uno di essi;
- avere sufficiente conoscenza della storia dell'archeologia, dei principali sistemi e le leggi che regolano lo scavo e la ricerca;
- conoscere quali sono le principali zone archeologiche esistenti in Italia ed aver letto, indicandolo, almeno un libro che le illustri;
- saper illustrare ai turisti resti archeologici o musei della zona;
- riconoscere i principali stili architettonici e le loro caratteristiche.

C 3 - Astronomia

- avere nozioni generali sugli astri;
- conoscere dieci costellazioni, quattro dello zodiaco, e gli allineamenti per trovarle, cinque stelle di prima grandezza e due pianeti;
- trovare il nord con la stella polare e a mezzo di un'altra costellazione;
- costruire una meridiana;
- costruire a scelta:
 - a) una carta del cielo di almeno 1m per un 1m;
 - b) un traguardo per individuare le stelle;
 - c) una semplice lunetta astronomica;
 - d) qualunque altro lavoro scelto dal candidato e accettato dalla commissione;
- conoscere il funzionamento dei principali strumenti astronomici;
- avere nozioni sul sistema solare, posizioni e movimenti della terra, eclissi, meteore, comete, macchie solari, topografia lunare e marziana, fasi lunari, maree;
- aver fatto una veglia alle stelle, annotando i risultati sul quaderno di caccia.

C 4 - Botanica



- possedere ed usare normalmente un quaderno di caccia natura;
- avere nozioni sull'anatomia e fisiologia vegetale;
- conoscere i principi che regolano almeno un tipo di classificazione;
- presentare una raccolta di almeno trenta schede a scelta:
 - a) 30 piante coltivate e spontanee;
 - b) 20 alberi selvatici e da frutto;
 - c) 20 piante e 10 alberi;contenenti la classificazione, campioni, foglie, corteccia, etc., gli impieghi ed altre osservazioni raccolte direttamente;
- presentare tre funghi commestibili e tre velenosi e sapere come si curano gli avvelenamenti da funghi;
- presentare tre piante medicinali della regione;
- aver coltivato una pianta per la durata del suo ciclo e presentare la scheda sistematica di osservazione;
- conoscere le specie di piante protette più diffuse della regione e conoscere le disposizioni legislative di protezione della natura.

C 5 - Civismo

- conoscere la Costituzione italiana e la struttura dello Stato nei vari poteri;
- conoscere i principali organismi internazionali e la posizione dell'Italia in essi;
- conoscere bene l'organizzazione della propria Città e Provincia ed in particolare le competenze dei vari uffici per le pratiche di ordinaria amministrazione (incidenti automobilistici, cani idrofobi, permessi per riunioni pubbliche, permessi per costruzioni edili, incendi, istruzione, etc.);
- presentare uno studio su un particolare aspetto della vita civica della propria città;
- conoscere il sistema politico ed elettorale;
- assistere ad una riunione del consiglio Comunale o Provinciale o regionale, e fare una relazione;
- conoscere i principali tipi di governo ed organizzazione degli stati esteri;
- dimostrare di aver partecipato ad almeno due attività o iniziative civiche della propria città.

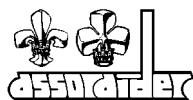
C 6 - Collezionismo

- possedere una collezione ordinata e catalogata;
- dimostrare approfondita conoscenza dell'argomento della collezione;
- illustrare i singoli pezzi e conoscerne il valore e la storia;
- possedere ed usare correttamente gli strumenti necessari alla collezione, cataloghi compresi;
- programmare lo sviluppo della collezione e delle proprie conoscenze, in merito all'argomento scelto.

C 7 - Entomologia

- possedere ed usare normalmente il quaderno di caccia natura;
- avere conoscenza dell'anatomia e fisiologia degli insetti;
- conoscere i principi della classificazione degli insetti e saperli applicare;
- presentare una collezione di insetti (almeno 20 esemplari) preparati e classificati;
- avere costruito a scelta:
 - a) una rete per catturare le farfalle;
 - b) una rete per catturare gli insetti negli stagni;
 - c) una scatola per collezione;
- aver svolto una delle seguenti attività:
 - a) organizzare per la Pattuglia una caccia entomologica, con posa di trappole, osservazione, etc.;
 - b) possedere un vivarium ed allevare almeno tre insetti, presentando le osservazioni fatte;
 - c) aver partecipato ad una campagna contro un insetto dannoso.

C 8 - Filatelia



- avere nozioni sulla storia della posta e del francobollo e sulla unione postale universale;
- avere l'attrezzatura necessaria ad un filatelico: lente, pinzette, raccoglitori, etc.;
- conoscere la tecnica della conservazione e le regole della classificazione dei francobolli;
- possedere un catalogo di prezzi e saper classificare sei francobolli presentati dall'esaminatore;
- possedere in buon ordine ed eseguire una delle seguenti collezioni:
 - a) 500 o più francobolli di almeno 50 paesi diversi;
 - b) 300 o più francobolli di vari paesi, a medesimo soggetto;
 - c) 300 o più francobolli di un singolo paese;
- conoscere i francobolli a soggetto scout e possederne almeno due serie;
- conoscere tipi particolari di francobolli: non dentellato, segnataste, sovrastampato, commemorativo, etc..

C 9 - Folklore

- conoscere le principali tradizioni popolari, come feste, cerimonie, sagre, mercati etc., attualmente in uso nella propria regione;
- ricercarne il significato e descriverle in un apposito quaderno;
- sviluppare a scelta uno dei seguenti punti:
 - a) raccogliere e presentare almeno 20 proverbi in dialetto, alcune filastrocche e canzoni popolari;
 - b) descrivere una quindicina di oggetti caratteristici di uso e costruzione locale, come strumenti artigiani e agricoli oppure tipi di fabbricati e ambienti di architettura popolare, eseguendo di ognuno il disegno e la fotografia;
 - c) ricercare e descrivere le principali tradizioni familiari o paesane relative alla vita dell'uomo: nascita, battesimo, comunione e cresima, fidanzamento, matrimonio, morte, lutto; oppure relative alla vita della natura: calendario contadino delle semine, raccolti, piantagioni, vendemmia, allevamento, purificazioni, etc.;
 - d) conoscere le caratteristiche della cucina popolare del luogo e della regione, raccogliendo e illustrando almeno dieci ricette;
 - e) conoscere una o due danze tradizionali locali e saperle insegnare alla propria Pattuglia.

C10 - Geologia e Mineralogia

- possedere ed usare normalmente il quaderno di caccia natura;
- conoscere i principi di classificazione dei minerali e delle rocce,
- avere conoscenza sommaria delle analisi dei minerali, della cristallografia, della scala delle durezza;
- avere un'idea della storia geologica della terra, della stratificazione della crosta terrestre, dell'azione degli agenti naturali sulle rocce e loro conseguenze;
- possedere gli arnesi da geologo ed i materiali per identificare i campioni;
- presentare una raccolta di 15 campioni di minerale, rocce e fossili della propria Regione;
- leggere una carta geologica;
- avere qualche nozione sulla composizione dei terreni agricoli e la sua relazione con le varie colture;
- aver visitato una cava o una miniera o una grotta e presentare un rapporto documentato;
- avere una raccolta ordinata e documentata di minerali, con conoscenza specifica di almeno 10 minerali della propria Regione.

C 11 - Giornalismo

- essere corrispondente del proprio Reparto ad un giornale scout;
- curare per almeno tre mesi un giornale di Pattuglia o di Reparto,
- saper fare una relazione scritta su di un argomento scelto dall'esaminatore;
- scegliere cinque notizie da un giornale, che interessino tutto il Reparto, ed illustrarle in una riunione;
- saper scrivere a macchina;
- impaginare e dare un titolo ad un articolo presentato;



- saper correggere le bozze;
- avere nozioni sul funzionamento delle macchine da stampa e dell'organizzazione di un giornale;
- aver visitato la redazione di un giornale.

C 12 - Interprete

- tenere una conversazione in lingua straniera per non meno di 10 minuti;
- saper fornire nella lingua straniera scelta informazioni turistiche e di guida;
- ascoltare e tradurre una breve conversazione o relazione in una lingua straniera, oppure fare da interprete tra una persona che parla italiano e un'altra che parla la lingua straniera prescelta;
- scrivere una lettera su un soggetto scelto dall'esaminatore;
- leggere, tradurre oralmente, per la Pattuglia o per il Reparto, gli elementi essenziali di un giornale scout straniero o un'articolo di un quotidiano o settimanale in lingua straniera.

C 13 - Meteorologia

- possedere ed usare normalmente il quaderno di caccia natura,
- avere osservato, descrivendoli, i più comuni fenomeni meteorologici;
- conoscere i principali strumenti meteorologici, saper leggere ed interpretare diagrammi e bollettini;
- aver visitato una stazione meteorologica;
- aver installato una stazione meteorologica, comprendente almeno un termometro, un barometro, igrometro, pluviometro, e presentare le osservazioni di almeno un mese, confrontando con i dati forniti dai giornali e dalla radio;
- costruire personalmente almeno uno strumento meteorologico.

C 14 - Numismatica

- conoscere tutte le emissioni italiane, salvo commemorative secondarie, dal 1860 in poi;
- conoscere a scelta l'emissione principale dello Stato italiano del 1860;
- conoscere le principali monete in uso nel mondo;
- avere una collezione di 50 monete classificate e ordinate;
- saper riconoscere 10 monete presentate, epoca, stato, etc.;
- saper disegnare faccia e verso di una moneta.

C 15 - Zoologia , Cinofilia , Ornitologia

Zoologia:

- possedere ed utilizzare normalmente il quaderno di caccia natura;
- avere nozioni elementari di anatomia e fisiologia delle varie specie animali;
- osservare allo stato naturale almeno tre specie di animali selvatici farne una relazione;
- costruire un posto per osservare gli animali e usarlo per almeno 12 ore, non consecutive, e presentare i risultati ottenuti;
- aver installato tre nidi artificiali o un posto di ristoro per animali;
- riconoscere e rilevare, disegnandole e facendone il calco in gesso, le impronte di almeno tre animali e tre uccelli;
- saper imitare il verso di almeno tre animali e costruire tre richiami;
- conoscere le specie protette e le disposizioni relative, le principali leggi sulla caccia, gli enti preposti alla protezione degli animali.

Cinofilia:

- possedere e curare di persona un cane , rendersi utile curando i cani di vicini e conoscenti;
- conoscere la dieta e le cure più opportune, e saperle praticare per i vari tipi di cani;
- avere nozioni sulle principali malattie degli animali, le cause, il modo di prevenirle e curarle;
- conoscere le istituzioni che si occupano degli animali ed aver visitato un rifugio per cani, rendendosi possibilmente utile in qualche servizio;
- conoscere i principi delle leggi in materia di protezione degli animali.

Ornitologia:



- conoscere superficialmente anatomia, biologia, fisiologia degli uccelli;
- conoscere le specie protette;
- avere posto nidi artificiali in campagna;
- saper riconoscere la famiglia, meglio il genere e la specie, di 15 uccelli;
- conoscere la distribuzione dei diversi uccelli nella regione in rapporto ai diversi ambienti.

5.3.4. GRUPPO D: ARTIGIANALE

D 1 - Agricoltura

- conoscere praticamente gli attrezzi campestri;
- conoscenza pratica e teorica dei lavori propri di ogni stagione;
- conoscere le colture a rotazione;
- conoscere i lavori di irrigazione, concimazione, etc.;
- conoscere l'uso ed il pericolo dei prodotti chimici e naturali usati in agricoltura;
- saper fare semplici lavoretti in una stalla.

D 2 - Apicoltura

- conoscere la vita e l'anatomia delle api;
- conoscere i principali tipi di alveare e metodi per ricavare miele dai fusi;
- fare una ricerca circa la giusta ambientazione delle api con conseguenza del tipo diversificato di miele e presentare la relazione;
- conoscere quali sono gli animali nocivi alle api e quali i provvedimenti da adottare.

D 3 - Ricamo

- conoscere 8 punti di ricamo diversi e presentare i campioni: punto erba, croce, ombra, giorno semplice e giorno a lunotta, cordoncino;
- disegnare due centrini e ricamarli;
- saper fare il punto smerlo o altro punto per rifinire un orlino.

D 4 - Forestale

- saper identificare 15 tipi di alberi e arbusti spontanei che si trovano nella Provincia;
- presentare una xiloteca di almeno 15 tipi di legno;
- saper salire su un albero con e senza corde;
- saper affilare e adoperare l'ascia, il cuneo e la sega;
- saper descrivere le varie fasi per abbattere un albero;
- misurare le altezze e i diametri di tre alberi, usando almeno due metodi per ricavare i dati;
- avere svolto almeno una delle seguenti attività:
 - a) lotta contro gli incendi;
 - b) rimboschimenti;
 - c) lotta alla processionaria o ad altro insetto nocivo alle piante;
- conoscere i mezzi di lotta contro gli incendi nei boschi.

D5 - Giardinaggio, Ikebana

Giardinaggio in casa:

- fare fiorire due bulbi, uno in terra e uno in acqua;
- seminare e far fiorire petunie e nasturzi;
- curare una pianta d'appartamento;
- saper recuperare i bulbi;
- saper proteggere le piante d'appartamento dai parassiti;
- saper prendere le precauzioni necessarie per il trapianto ed il travaso delle piante.

Giardinaggio all'aperto:

- vangare il terreno di almeno due metri di superficie e prepararlo per la semina;
- preparare una cassetta per la semina;
- saper togliere, annaffiare, rastrellare, trapiantare, potare, legare piante da fiori;
- saper piantare i germogli;
- aver coltivato sei specie di legumi e sei specie di fiori;



- conoscere gli insetti, i parassiti, le erbacee che possono danneggiare il giardino.

Ikebana:

- presentare cinque composizioni floreali, con fiori secchi e naturali;
- decorare una stanza per una circostanza particolare a scelta della commissione;
- conoscere le cure per conservare i fiori recisi;
- conoscere le varie usanze nel mondo per le composizioni floreali.

D 6 - Orticoltura

- vangare e concimare un terreno di almeno sei metri quadrati di superficie;
- coltivare per due stagioni verdure da seme e da trapianto, secondo le migliori norme per ottenere un buon ricavato di prodotto;
- saper potare e coltivare alberi da frutto, fare drenaggi, preparare concimi naturali, conoscere l'uso e la ragione della fertilità dei concimi
- conoscere il valore alimentare dei principali ortaggi;
- conoscere i momenti più favorevoli per le varie operazioni, per le varie specie;
- conoscere insetti o altri animali dannosi e saperli combattere senza danneggiare la coltivazione;
- saper usare e conservare gli attrezzi necessari all'orticoltura.

D 7 - Panificazione

- conoscere i vari tipi di pane esistenti nella propria Regione;
- saper costruire un forno da campo;
- saper fare ed insegnare alla Pattuglia il pane "twist";
- saper impastare e cuocere la pasta per la panificazione;
- aver visitato un forno.

D 8 - Rilegatura

- saper unire e cucire in modo resistente i fogli di una pubblicazione;
- saper eseguire la rilegatura di un libro;
- conoscere e saper adoperare i più comuni attrezzi del mestiere.

D 9 - Sartoria**Stiro:**

- dimostrare praticamente di saper stirare: la biancheria personale, un abito a pieghie, l'uniforme completa, camicie, gonne, pantaloni, capi di velluto, tovaglie, tende e lenzuola; e saper dare una leggera inamidatura;

Sartoria:

- saper tagliare e cucire un grembiule da giardino, una sottana, una camicetta, saper fare una tasca e un'asola;
- saper cucire a macchina;
- conoscere le stoffe di lana, di cotone, di lino, miste o il foderame;
- saper confezionare federe, lenzuola, tovaglie, tovaglioli, tovagliette e centrini.

Maglia:

- saper eseguire i punti: dritto, rovescio e tre punti fantasia con i ferri;
- saper fare un pullover o un berretto o un paio di guanti, ricavandone il modello;
- saper usare l'uncinetto, il chiacchierino e i ferri tondi.

D 10 - Artigiano**Cuoio:**

- conoscenze e tecnica di lavorazione dei vari tipi di pelle con relativi utensili da lavoro;
- presentare un oggetto a piacere;
- realizzare un'oggetto in cuoio utile alla Pattuglia.

Ferro:



- conoscere i vari utensili e l'uso della fucina;
- conoscere i vari acciai e materiali atti alla fucinatura;
- disegnare e costruire un oggetto con almeno quattro piegature a 90°;
- saper preparare un picchetto da tenda appuntito;
- avere nozioni e pratica di saldatura;
- saldare tra di loro due piastrine e due tondini.

Ceramica:

- conoscere il procedimento per costruire un oggetto finito, partendo dal materiale di origine;
- conoscere i tipi di materiale necessari ed i colori più opportuni;
- realizzare un oggetto da presentare al Capo Reparto e lasciare in sede;
- conoscere gli attrezzi necessari al lavoro e possederli;
- preparare bozzetti per lavori e stabilire i materiali occorrenti.

Vimini:

- conoscere e sapere applicare le tecniche di lavorazione del vimini;
- possedere e sapere utilizzare gli utensili necessari;
- presentare un lavoro a piacere;
- realizzare un lavoro per la Pattuglia.

Legno:

- presentare sei campioni di legno, conoscendo le loro qualità ed il loro uso;
- conoscere gli utensili del falegname e saperli adoperare, conservare, aggiustare, affilare;
- saper preparare ed incollare una giuntura, eseguire un'incastro, riunire a squadra due pezzi di legno, tagliare e riunire comici;
- presentare un lavoro completo e utile (cassette con coperchio, mensola, sgabello, etc.) con progetto e preventivo di costo.

5.3.5. GRUPPO E: ARTISTICHE

E 1 - Architettura

- conoscere i vari stili architettonici dei principali monumenti della propria Città;
- ricostruire le origini architettoniche della propria Città o quartiere;
- preparare un disegno architettonico in scala (monumento o abitazione);
- conoscere e saper usare gli strumenti del mestiere.

E 2 - Arredamento

- conoscere i principi informativi dell'arredamento moderno e l'equilibrio tra estetica e funzionalità;
- arredare, teoricamente, un casa con preventivi di spesa e disegni in pianta;
- collaborare all'arredamento di un'angolo di pattuglia.

E 3 - Canto

- saper cantare in gruppo;
- conoscere a memoria almeno tre canzoni popolari,
- saper cantare almeno due canzoni a due voci;
- saper cantare una canzone con variazione;
- preparare, organizzare, effettuare un trattenimento di musica (breve spettacolo teatrale, balletto, spettacolo natalizio con canti tradizionali, etc.);

E 4- Danza

- aver seguito e terminato con esito favorevole un corso di danza ufficiale;
- conoscere almeno tre danze scout e saperle insegnare alla Pattuglia.

E 5- Espressione

- effettuare uno spettacolo di mimi per il Reparto;
- progettare e creare per la Pattuglia i costumi per una scenetta;



- conoscere a grandi linee la storia del teatro italiano;
- conoscere i teatri della propria Città o Provincia, conoscendone la storia.

E 6 - Musica

- conoscere la musica in modo da leggere a prima vista un facile brano, seguendone la melodia e sapendolo cantare;
- saper suonare uno strumento musicale, con il quale accompagnare un canto o un'altro brano;
- intonare e dirigere un coro;
- presentare alcuni pezzi e saperli eseguire a richiesta della commissione.

E 7 - Pittura

- conoscere a grandi linee la storia della pittura;
- conoscere le varie tecniche ed i materiali da utilizzare;
- fare una ricerca su un pittore a scelta;
- presentare almeno due lavori eseguiti con tecniche differenti;
- possedere gli arnesi per almeno una tecnica e saperli usare.

E 8 - Scultura

- conoscere a grandi linee la storia della scultura e le varie scuole;
- conoscere le varie tecniche e possedere gli attrezzi per poterne realizzare una;
- presentare un lavoro a tema libero;
- presentare un lavoro a tema della commissione in una tecnica differente dal tema libero.

E 9 - Abilità manuale: incisione, intaglio, intarsio

- conoscere e possedere gli strumenti necessari e saperli usare;
- presentare i lavori nelle loro fasi di avanzamento;
- fare un lavoro a tema fisso;
- fare un lavoro che possa essere utile al Reparto o alla Sezione.

5.3.6 GRUPPO F: SPORTIVE

F 1 - Alpinismo

- conoscere i gruppi montani della propria regione;
- possedere cognizioni generali di meteorologia e sulle previsioni del tempo in montagna, in particolare per quanto riguarda la manifestazione di neve, ghiaccio, nebbia;
- avere nozioni della fisiologia nell'ambiente di montagna, conoscere le necessità alimentari ed i cibi più adatti, con il corrispondente valore energetico;
- conoscere i pericoli ed i malesseri che si possono verificare in montagna, come prevenirli, curarli, evitarli;
- conoscere i segnali di soccorso in montagna e saperli usare; le organizzazioni di soccorso ed i mezzi da queste usati;
- conoscere le organizzazioni che si interessano di alpinismo e le norme d'uso dei rifugi;
- sapere eseguire con sicurezza 5 nodi, indicando il loro uso in montagna;
- saper organizzare una cordata;
- aver scalato almeno tre cime sui 2000 m di altezza;
- possedere l'equipaggiamento per andare in montagna e dimostrare di saperlo usare;
- presentare il programma e l'itinerario di una semplice ascensione facendo uso di carte topografiche, manuali e guide.

F 2 - Arbitraggio

- aver seguito, con esito positivo, un corso per arbitri di qualsiasi disciplina sportiva;
- conoscere bene le regole di almeno tre giochi di squadra;
- conoscere bene le regole della palla scout.

F 3 - Atletica



- conoscere le tecniche dei vari esercizi atletici e i relativi esercizi di allenamento e saperli dimostrare;
- saper dirigere al campo la ginnastica della propria Pattuglia;
- avere una certa conoscenza dei regolamenti delle competizioni atletiche, delle misure record nazionali e mondiali;
- superare le seguenti prove:

Esploratori:

- a) corsa veloce mt 60 in 10/11 secondi
- b) corsa lunga mt 300 in 60/65 secondi
- c) salto in alto mt 0,90/1,00
- d) salto in lungo mt 3,00/3,20
- e) lancio del peso (Kg. 3) mt 6,00/8,00
- f) salita alla fune mt 4/5
- a scelta saper nuotare, sciare, andare in bicicletta.

Esploratrici:

- a) corsa piana mt 50/80 in 9/17 secondi;
- b) salto in alto con rincorsa senza pedana mt 0,80/1,00;
- c) salto in lungo con rincorsa mt 2,25/2,75;
- d) lancio frontale e dorsale del pallone da pallacanestro da terra per slanci di mt 8;
- a scelta saper nuotare, sciare, andare in bicicletta.

F 4 - Canottaggio

- conoscere le regole della Federazione Sportiva relativa alla classe dell'imbarcazione scelta;
- saper nuotare per 50 metri;
- saper condurre da solo una imbarcazione leggera, vogare da solo, in coppia o in equipaggio; saper fare le principali manovre con un'imbarcazione: sbarcare su una riva, accostare una banchina, trasportare persone, etc.;
- conoscere i principali nodi di uso nautico, lanciare bene una cima, saper rimorchiare o farsi rimorchiare;
- saper manovrare con una barca, in caso di salvataggio, mentre una persona è in pericolo di annegare.

F 5 - Ciclismo

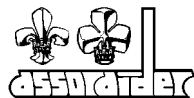
- essere in possesso di una bicicletta in buone condizioni e dimostrare di poterla usare in qualsiasi momento fosse necessario;
- saper riparare una foratura e gli altri più comuni guasti di una bicicletta;
- saper smontare, ripulire e rimontare una bicicletta;
- conoscere la segnaletica stradale e le norme di comportamento nel traffico urbano;
- saper leggere correttamente una carta stradale e topografica;
- effettuare un'escursione su itinerario scelto dal Capo Reparto e compilare un rapporto includendo le osservazioni fatte e la missione compiuta.

F 6 - Equitazione

- saper cavalcare a tutte le andature;
- saper saltare a cavallo un ostacolo di cm 60 di altezza e 1 metro di larghezza;
- saper sellare ed imbrigliare un cavallo e conoscere gli inconvenienti di una cattiva sellatura e imbrigliatura;
- saper abbeverare, nutrire e governare un cavallo;
- conoscere le principali cause delle malattie più comuni dei cavalli ed i relativi rimedi elementari;
- sapere ogni quanto tempo si deve ferrare un cavallo e perché;
- conoscere alcune razze equine.

F 7 - Arti marziali

- sostenere soddisfacentemente davanti ad un'istruttore competente un incontro nello sport



- di combattimento prescelto;
- dimostrare qualche colpo fondamentale e relative parate nello sport prescelto;
- possedere i materiali necessari allo sport scelto e saper adottare le misure di sicurezza nella pratica dell'allenamento e agonistica.

F 8 -Nuoto

- nuotare per 50 metri sul dorso e 50 metri a stile libero;
- sapersi svestire nuotando;
- sapersi tuffare da un trampolino alto mt 1;
- nuotare sott'acqua riportando dal fondo in superficie piccoli oggetti;
- entrare nell'acqua ed uscirne senza far rumore, nuotare silenziosamente per mt 10;
- conoscere i principali stili di nuoto;
- conoscere le principali nozioni di primo soccorso in acqua; saper praticare la respirazione artificiale;
- conoscere l'attrezzatura e le misure di sicurezza per la pesca subacquea.

F 9 - Gioco di Squadra

- praticare correttamente un gioco di squadra;
- conoscere le regole del gioco, saper arbitrare una partita in modo soddisfacente;
- tenere correttamente il proprio posto in squadra, nel corso di almeno 5 incontri non essere mai stato ammonito, essere apprezzato dai compagni di squadra e dai dirigenti sportivi per l'efficienza del gioco e la lealtà sportiva;
- fare abitualmente ginnastica individuale;
- tenere in ordine l'equipaggiamento da gioco;
- seguire le comuni norme dell'igiene sportiva.

F 10 - Pattinaggio

- possedere o comunque poter utilizzare pattini o schettini;
- saperne curare la manutenzione e conoscerne le parti;
- conoscere la locazione dei principali impianti della propria zona e delle associazioni che si interessano di questo sport;
- avere nozioni su: pattinaggio ritmico, artistico, di velocità, su giochi a squadre derivati da essi e sulle principali competizioni nazionali e internazionali;
- pattinare in avanti e indietro con disinvolture, a varie velocità e a ritmi differenti;
- eseguire, da fermi e in corsa, semplici salti e piroette;
- saper eseguire cerchi e otto, con discreta precisione e lavorando sui fili interni ed esterni;
- eseguire con scioltezza e sicurezza il passo incrociato in avanti e indietro, a destra e a sinistra.

F 11- Scherma

- possedere l'equipaggiamento completo per almeno una delle armi;
- conoscere le caratteristiche della scherma con le tre armi;
- sostenere qualche incontro con una delle tre armi a scelta dimostrando correttezza, padronanza della tecnica e buona capacità di applicarla;
- conoscere le norme per gare e tornei, il sistema della classifica, le regole delle armi elettriche.

F 12 - Sci, Sci nautico

- percorrere con il sacco normale affardellato 3 Km su terreno vario in salita e discesa, superando piccoli ostacoli come muriccioli, siepi, fossetti, etc., senza togliere gli sci;
- conoscere bene i vari tipi di sci, di attacchi, di racchette, di scarponi, la loro conservazione e manutenzione;
- saper salire un pendio accentuato col passo a spina di pesce o gradinato con voltata a destra e sinistra;
- saper improvvisare una barella di emergenza con gli sci e conoscere le norme di primo soccorso sulla neve;



- conoscere le organizzazioni che si interessano della montagna invernale, le norme di uso dei rifugi e degli ausili tecnici (sky lift, seggiovia, funivia, etc.);
- conoscere i segnali di soccorso, le disposizioni di emergenza in caso di bivacco, incidente, valanga;

Sci nautico:

- saper nuotare;
- conoscere bene come si puliscono e si conservano i vari tipi di sci e di attacchi e il materiale utile allo svolgimento dello sport;
- saper utilizzare gli sci in un percorso rettilineo o a curva larga;
- saper dare assistenza ad un'altro sciatore infortunato;
- conoscere i segnali di soccorso, le disposizioni di emergenza in caso di caduta in acqua, avaria, etc..

F 13 - Tennis

- conoscere le regole del gioco e saper giocare;
- completare i programmi basici della FIT per la propria età;
- conoscere le esigenze alimentari per un giocatore con riferimento alle esigenze energetiche e caloriche;
- saper intervenire in caso di strappo muscolare o incidenti che si possono verificare su campo.

F 14 - Tiro con l'arco

- costruirsi un'equipaggiamento da arciere: arco (portata almeno di mt.20), frecce, bersaglio di mt.1 di diametro;
- saper tirare in aria due frecce consecutive, in modo tale da scoccare la seconda quando la prima non ha ancora toccato terra;
- colpire 6 volte su 10 un bersaglio fisso del diametro di mt.1 piazzato ad una distanza di mt.15;
- conoscere i vari tipi di archi, i legni e le sostanze utilizzate per costruirli, le loro caratteristiche e le categorie internazionali;
- saper svolgere l'attività in condizioni di assoluta sicurezza.

F 15 - Tiro a segno

- conoscere le regole UITSS per la propria categoria;
- essere iscritto al T.S.N..

F 16 - Vela

- aver seguito con profitto il corso basico della F.I.V. per la propria età e categoria.

F 17- Volo a vela

- conoscere l'aerodinamica per il volo a vela e la storia relativa;
- documentarsi sul volo a vela e conoscere bene le teorie relative.

F 18 - Speleologia

- saper localizzare almeno tre entrate di grotta nella propria Regione;
- possedere l'equipaggiamento speleologico e conoscerne bene l'uso;
- conoscere le norme di sicurezza da osservare in grotta;
- fare da guida, in una grotta, alla Pattuglia durante un'uscita, in presenza di un adulto esperto.



6. DISTINZIONI E RICONOSCIMENTI

6.1 Encomi

Sono gli stessi previsti dallo Statuto Associativo

7. UNIFORME E DISTINTIVI

7.1 Uniforme invernale

L'uniforme invernale è composta da:

- Cappellone Scout a tesa larga di colore Kaki con Giglio o Trifoglio di metallo.
- Fazzoletto triangolare (isoscele con i lati uguali di cm. 70), di colore uniforme per Reparto, con strisce, ricami, colori in posizione a scelta del Reparto stesso, con esclusione dei seguenti colori in tinta unita: tortora, rosso, beige, verde, blu, giallo oro.
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore kaki senza spalline.
- Maglione di colore beige, con collo a "V" e rinforzo sulle spalle e sui gomiti.
- Pantalone lungo o gonna, di velluto a coste strette di colore verde oliva.
- Calzettoni di colore verde oliva.
- Cintura di cuoio con fibbia associativa Assoraider.

7.2 Uniforme estiva

L'uniforma estiva è composta da:

- Cappellone come previsto al punto 7.1.
- Fazzoletto, come previsto al punto 7.1;
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore kaki senza spalline.
- Pantaloni corti di velluto a coste strette di colore verde oliva.
- Calzettoni di colore verde oliva.
- Cintura di cuoio con fibbia associativa Assoraider.

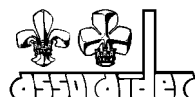
7.3 Distintivi

- Barretta associativa Assoraider.
- Promessa - giglio e trifoglio in campo verde.
- Distintivi di Categoria oltre la Promessa (Esploratore): Esploratore Effettivo, Esploratore Ranger, Esploratore Scelto.
- Distintivo di Pattuglia.
- Distintivo di regione e Sezione.
- Fregio metallico per cappellone.
- Specialità.
- Grado.
- Distintivo di metallo per abito borghese.

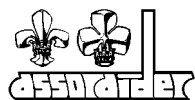
.....

Nelle pagine seguenti: 29,30,31 le:

TAVOLE DEGLI ANIMALI E DEI RISPETTIVI COLORI DI PATTUGLIA



AIRONE	VERDE GRIGIO	CAVALLO	NERO BIANCO
ALBATROS	BLU BRUNO	CERVO	VIOLA NERO
ALCEVERDE	ARANCIO	CHIURLO	VERDE VERDE
ANATRA	BRUNO GRIGIO	CICOGNA	AZZURRO BIANCO
ANTILOPE	BLU BIANCO	CIGNO	GRIGIO GRIGIO
APE	GIALLO ARANCIO	CINGHIALE	GRIGIO ROSA
AQUILA	VERDE NERO	COBRA	ARANCIO NERO
ARIETE	BRUNO BRUNO	COCCODRILLO	VERDE BRUNO
AVVOLTOIO	AZZURRO ROSSO	COLIBRI'	GIALLO VIOLA
BISONTE	VIOLA BRUNO	COLOMBO	GRIGIO BIANCO
BUFALO	ROSSO BIANCO	CONDOR	VIOLA GRIGIO
BULLDOG	AZZURRO BRUNO	CORMORANO	NERO GRIGIO
CAMOSCIO	GIALLO GRIGIO	CORVO	NERO NERO
CANE	ARANCIO ARANCIO	DELFINO	AZZURRO AZZURRO
CANGURO	ROSSO GRIGIO	ELEFANTE	BIANCO ROSSO
CAPINERA	NERO VIOLA	FAGGIANO	BRUNO GIALLO
CARIBU'	VERDE ROSSO	FALCO	ARANCIO BRUNO
CASTORO	BLU GIALLO	FOCA	ROSSO NERO



FOLAGA	GRIGIO AZZURRO
---------------	-------------------

GABBIANO	BLU ROSSO
-----------------	--------------

GALLO	ROSSO BRUNO
--------------	----------------

GAZZELLA	ARANCIO BIANCO
-----------------	-------------------

GHEPPIO	BLU VIOLA
----------------	--------------

GIAGUARO	ARANCIO ROSSO
-----------------	------------------

GIRAFFA	GIALLO BRUNO
----------------	-----------------

GUFO	BLU AZZURRO
-------------	----------------

IENA	GIALLO BIANCO
-------------	------------------

IMPALA	ROSSO VERDE
---------------	----------------

IPPOPOTAMO	ROSA NERO
-------------------	--------------

KOALA	BRUNO VERDE
--------------	----------------

LEONE	GIALLO ROSSO
--------------	-----------------

LEOPARDO	ARANCIO VERDE
-----------------	------------------

LEVRIERO	NERO ROSSO
-----------------	---------------

LINCE	VERDE GIALLO
--------------	-----------------

LONTRA	BRUNO BIANCO
---------------	-----------------

LUPO	GIALLO NERO
-------------	----------------

MANGUSTA	BRUNO ARANCIO
-----------------	------------------

MARTIN PESCATORE	BLU VERDE
-----------------------------	--------------

MERLO	NERO BRUNO
--------------	---------------

MOLOSSO	AZZURRO VIOLA
----------------	------------------

ORSO	BRUNO NERO
-------------	---------------

PANTERA	GIALLO GIALLO
----------------	------------------

PAVONE	VERDE BLU
---------------	--------------

PELLICANO	GRIGIO VIOLA
------------------	-----------------

PETTIROSSO	BRUNO ROSSO
-------------------	----------------

PICCHIO	VERDE VIOLA
----------------	----------------

PINGUINO	BIANCO NERO
-----------------	----------------

PIPISTRELLO	AZZURRO NERO
--------------------	-----------------

PIVIERE	ARANCIO GRIGIO
----------------	-------------------

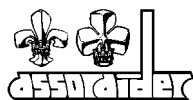
PROCELLARIA	BLU GRIGIO
--------------------	---------------

PUFFINO	GRIGIO GIALLO
----------------	------------------

PUMA	ARANCIO GIALLO
-------------	-------------------

RENNA	GRIGIO VERDE
--------------	-----------------

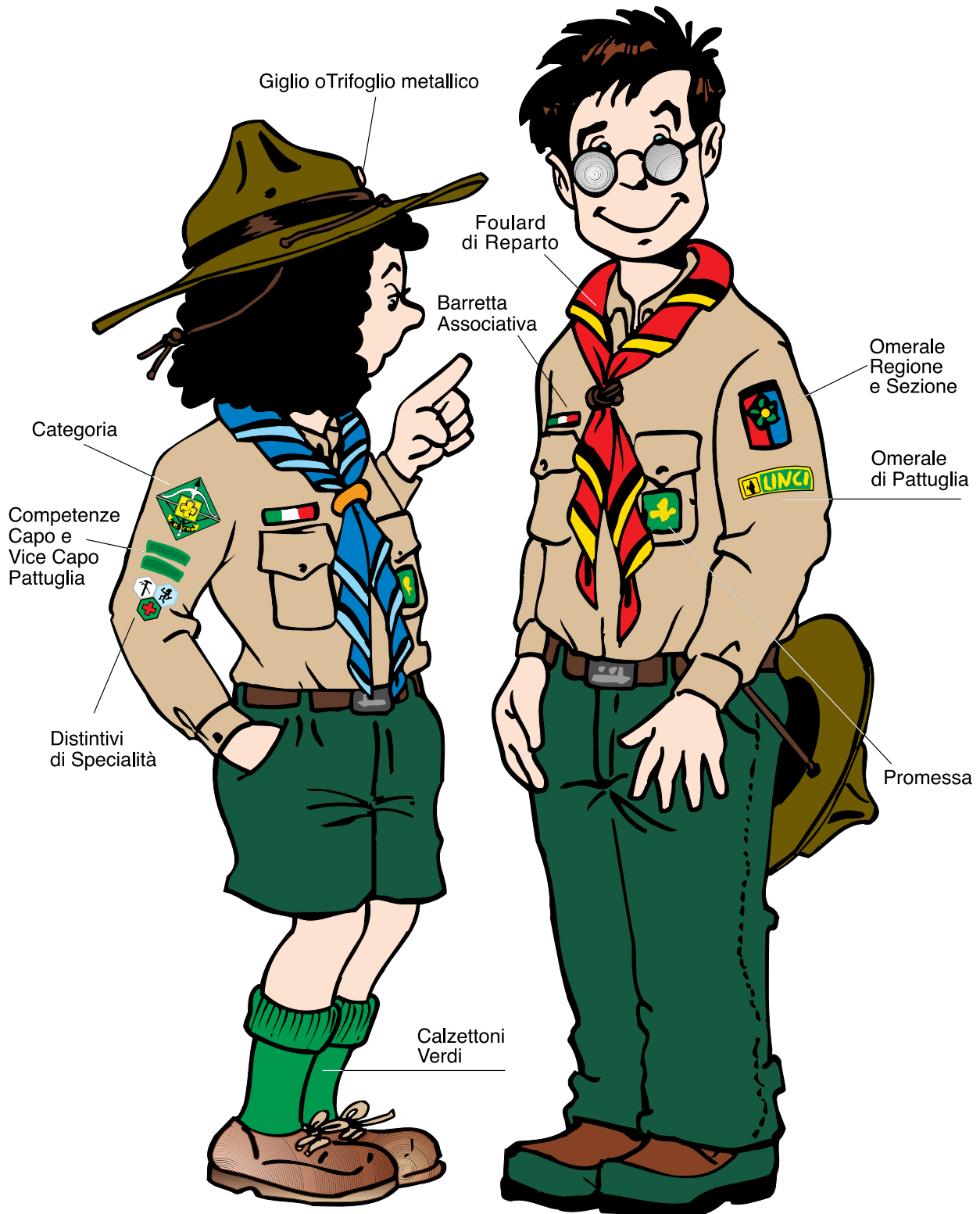
RICCIO	VIOLA ROSSO
---------------	----------------

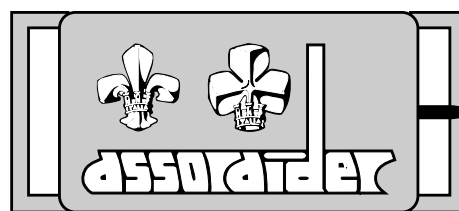
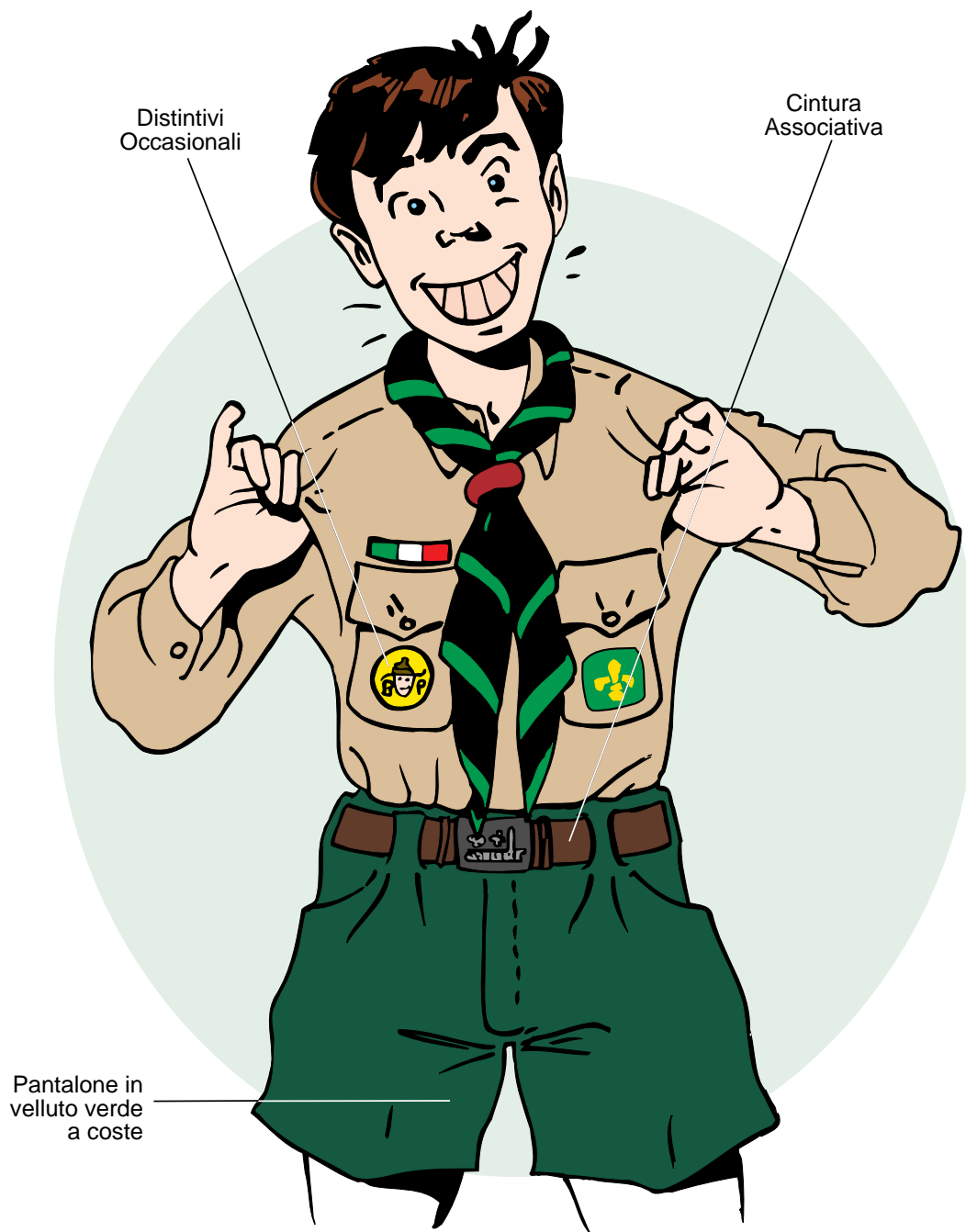


RINOCERONTE	BLU ARANCIO	STORNO	NERO GIALLO
RONDINE	BLU BLU	TARTARUGA	ARANCIO AZZURRO
SCOIATTOLO	GRIGIO ROSSO	TRICHECO	BIANCO BRUNO
SERPENTE	ROSA BIANCO	TUCANO	BIANCO GIALLO
SPARVIERO	VIOLA ARANCIO	UROGALLO	GRIGIO BRUNO
SQUALO	VERDE AZZURRO	VOLPE	GIALLO VERDE
STAMBECCO	VIOLA BIANCO		

N.B. la posizione del colore (sopra – sotto) indica l'esatta collocazione di questo, sul guidone di Pattuglia.

UNIFORME E DISTINTIVI



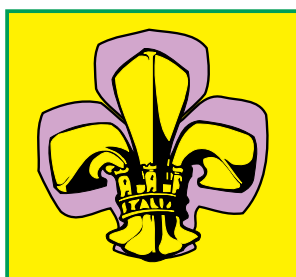


Barretta Associativa.
Va cucita sulla camicia appena sopra la tasca destra.
Va cucita sul maglione alla stessa altezza
di quella della camicia.

Fibbia Associativa



Omerale Regionale con indicazione della Città.
Va cucito sull'omero sinistro della camicia.



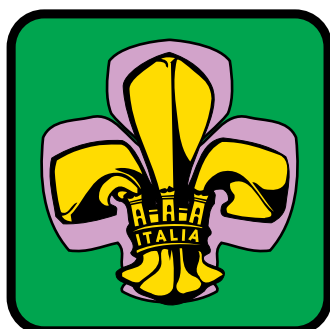
Esploratore Effettivo



Esploratore Ranger



Esploratore Scelto



Distintivo Promessa



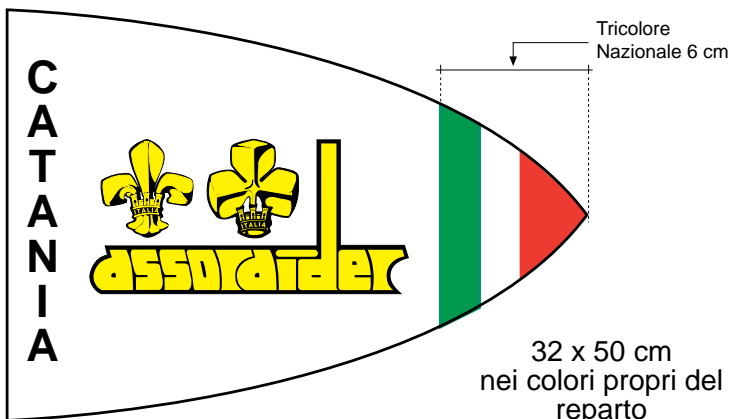
Capo e Vice Capo Reparto Ala Raider gialla ricamata su fondo verde.
Va cucita sulla camicia nella parte centrale della tasca sinistra.



Guidone di Pattuglia

25 x 35 cm
nei colori propri dell'
animale di pattuglia

Guidone di Reparto "FIAMMA"



32 x 50 cm
nei colori propri del
reparto