



Regolamento Branca Lupi **con indicazioni per gli Scout del Mare**

Edizione Ottobre 2018 A.S. 2018/19

1. GENERALITÀ

La Branca Lupetti è quella che accoglie bambini e bambine che abbiano un'età tra i sei e i dieci anni compresi, a seconda dello sviluppo psicofisico. Il percorso educativo completo in Branca LL si sviluppa, quindi, su cinque anni ed è su questo tempo che "La Pista" di crescita individuale è stata elaborata.

1.1 Metodo

Il metodo è quello che Baden-Powell ha illustrato nel suo "WOLF CUB HANDBOOK". Esso va applicato come descritto nel seguente regolamento, nei manuali associativi "TRACCE" nelle dispense di branca e, in quelli usati come strumenti dalla scuola capi o come circolari degli organi tecnici nazionali.

1.2 Scopi

La Branca Lupetti deve tendere a creare e a stimolare nel bambino lo spirito di gruppo, aiutandolo nel confronto con gli altri, sviluppando in lui il desiderio di migliorarsi attraverso il rispetto della Promessa e della Legge. Allo stesso tempo è necessario stimolare il Lupetto affinché prosegua l'intero percorso scout. Questo non è uno scopo della branca, sembra un invito per i vecchi lupi a fare qualcosa.

1.3 Mezzi

I mezzi principali che il metodo utilizza sono:

LA PROMESSA, LA LEGGE, IL MOTTO E LA PISTA.

1.4 La Promessa del Lupetto

PROMETTO DI FARE DEL MIO MEGLIO PER:

- COMPIERE IL MIO DOVERE D'AMORE VERSO DIO, LA PATRIA, LA FAMIGLIA E L'UMANITÀ.
- OSSERVARE LA LEGGE DEL BRANCO E COMPIERE OGNI GIORNO UNA BUONA AZIONE.

1.5 La Legge del Lupetto

1. IL LUPETTO ASCOLTA SEMPRE IL VECCHIO LUPO
2. IL LUPETTO NON ASCOLTA MAI SE STESSO

1.6 Il Motto del Lupetto

Il motto è "DEL MIO MEGLIO".

1.7 Pista del Lupetto

Il termine serve ad indicare il percorso di crescita personale che il lupetto affronta all'interno del Branco in termini di sviluppo psicofisico. Esso prende forma mediante l'applicazione del concetto di "Progressione Personale".

1.8 Tecnica del metodo

L'attività è basata su "cacce" che comprendono differenti e variegata modalità di giochi, gare amichevoli, attività che stimolano l'espressione, racconti, canti, danze e lavori manuali. Tra i vari obiettivi che si perseguono, il principale è lo sviluppo dello spirito di fratellanza al fine di costruire un rapporto affettuoso e di massimo rispetto che leghi indissolubilmente i Lupetti, gli uni agli altri, e che permetta al bambino, una volta cresciuto, di conservare la gioia di vivere e la purezza di sentimenti che il cucciolo porta con sé al momento del suo ingresso nella "Giungla".

1.9

Il quadro offerto alla fantasia del Lupetto è quello della Giungla di Mowgli tratto dai "LIBRI DELLA GIUNGLA" di R. Kipling. Dall'atmosfera che ne deriva, il Capo Branco, con l'ausilio del Motto del Lupetto, creerà nel Lupetto quel desiderio di FARE DEL SUO MEGLIO che gli permetterà di partecipare attivamente alla propria formazione, acquisendo capacità fisiche e morali.

1.10

Per lo svolgimento delle attività di Branco si preferiranno, quando possibile, luoghi all'aria aperta cercando tuttavia di creare, per compensarne la mancanza durante i mesi meno clementi, una Tana di Branco allegra, colorata ed ospitale, con ambientazione giungla.

2. VACANZE DI BRANCO (abbrev. VdB)

2.1 Organizzazione

A conclusione dell'attività annuale devono essere organizzate le VACANZE DI BRANCO da effettuarsi in accantonamento. Solo per particolari esigenze dettate da inevitabili problemi tecnico-logistici (e sempre in presenza di condizioni climatiche favorevoli) il Commissario di Sezione o il Delegato, può autorizzare che il pernottamento alle V.d.B. venga fatto in tenda. Le Vacanze di Branco vanno realizzate nello spirito della Famiglia Felice. Non è prevista la partecipazione di Lupetti, isolati o non, ad attività di altre Branche.

2.2 Autorizzazione e programma

Le Vacanze di Branco, debitamente autorizzate dal Presidente di Sezione, devono essere dirette da un lupettista brevettato (completati tutti i corsi al CFQ) che abbia già avuto esperienze in merito. Il Capo Branco prima di dare comunicazione delle Vacanze di Branco alle famiglie dovrà sottoporre al Presidente di Sezione ed al Comitato Tecnico di Sezione una dettagliata relazione contenente: il nominativo del capo brevettato preposto alla direzione, la data, la durata, la località, l'organizzazione generale e logistica, le finalità pedagogiche ed il programma giornaliero delle attività. In concomitanza dell'invio delle attività dell'anno sociale (v. art. 2.1), è dovere del Capo Branco inserire, in apposito modulo (n° 01), una relazione sulle V.d.B. concluse con opinioni e verifica di quanto fatto e svolto. A supporto di tali attività è opportuno consultare la dispensa relativa alle V.d.B. scaricabile nella sezione documenti di Branca Lupi.

3. ORGANICO

3.1 Unità - Il Branco

L'unità di vita collettiva del Lupetto è il Branco; esso rappresenta la FAMIGLIA FELICE alla quale i Lupetti devono sentire di appartenere in pieno spirito collettivo. È un'unità mista che propone a bambini e bambine le medesime attività. Il Branco può essere costituito da due a sei Mute. Esso è inserito in una Sezione o Delegazione dell'ASSORAIDER.

3.2 La Muta

Le Mute sono una suddivisione funzionale del Branco. Raggruppano ciascuna un numero minimo di quattro e massimo di sei Cuccioli/Lupetti, compresi Capo e Vice Capo Muta. Si distinguono in: "MUTA BIANCA", "MUTA BIGIA", "MUTA BRUNA", "MUTA FULVA", "MUTA GRIGIA", "MUTA NERA". In via eccezionale e temporanea, fino a che non possa essere fondato un secondo Branco, il Presidente di Sezione, sentito il parere del Commissario Centrale alla Branca, può autorizzare che il numero dei Lupetti all'interno della Muta aumenti fino a sette, consentendo di raggiungere un massimo di 42 (assolutamente non valicabile) Lupetti per l'intero Branco.

3.3 Costituzione e Registrazione

Per la costituzione di un Branco, il Presidente di Sezione, constatata l'esigenza della nascita di un Branco, affida l'unità a un Dirigente che abbia seguito l'iter di formazione della Scuola Capi e che, ratificato Capo dal Commissario Centrale alla Branca, ne prenderà la guida (v. 3.6). Ogni Branco, a cura del Presidente di Sezione, deve essere registrato presso la Segreteria Nazionale.

3.4 Le insegne ufficiali di Branco

Le insegne ufficiali del Branco sono il Totem ed il Guidone i quali vengono fissati (v. tab. insegne) su un unico alpenstock e portati sempre insieme con esso. Il Totem è rappresentativo della storia e della forza del Branco, il Guidone rievoca la Legge e la Promessa del Lupetto. Al di sotto del Totem annualmente si applicherà un anello recante l'indicazione dell'anno in corso al quale verrà attaccato, per ogni passaggio di categoria (progressione verticale del lupetto), un nastro lungo 20 cm e largo non più di 2,5 cm del colore della Muta a cui appartiene il Lupetto con l'indicazione del suo nome. Il passaggio a Lupo Anziano sarà invece contraddistinto da un nastro color "giallo oro". L'unico oggetto è chiamato Totem (solo per comodità) e precede il Branco in ogni suo spostamento. Per ulteriori approfondimenti si rimanda all'apposita guida (documento n.03) scaricabile dal sito associativo nella sezione documenti di Branca Lupi.

3.5 Direzione del Branco

Il Branco ha un capo brevettato, AKELA, che è coadiuvato da uno o più vice Capi Branco i quali assumeranno i nomi di personaggi positivi della Giungla (scelto in base al ruolo, all'impegno e all'importanza che si assume nella direzione del Branco). Tra i Vice Capi Branco si cercherà di avere almeno un rappresentante di entrambi i sessi.

3.6 Il Capo Branco

Akela è il responsabile del Branco nei riguardi del Presidente di Sezione. Egli dirige e fa vivere il Branco nel rispetto delle direttive tecniche e metodologiche degli organismi centrali, nella giusta atmosfera ed in armonia con i programmi della Sezione o Delegazione. È un dirigente dell'Associazione Italiana di Scouting Raider e quindi è un propugnatore dei principi educativi 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. Deve aver raggiunto l'età minima di 21 anni e deve avere superato il Corso di Formazione Quadri "Superiore". Deve aver svolto almeno un anno di esperienza come Vice Capo Branco ed aver approfondito le tecniche di prima Branca. Viene nominato dal Presidente Commissario di Sezione o dal Delegato responsabile e deve essere ratificato dal Commissario Centrale alla Branca a seguito di formale richiesta tramite apposito modulo (n°03). La carica ha durata quadriennale e può essere soggetta a riconferma con medesima procedura. È suo preciso dovere curare il collegamento tra il Branco, la famiglia e la scuola; è altresì suo compito curare la crescita e la preparazione scout dei suoi Vice e dei Raider in servizio.

3.7 Il Vice Capo Branco

Assiste e coadiuva il Capo Branco nelle sue funzioni ed è il suo diretto collaboratore. Deve aver superato il Corso "Tecnico" di Formazione Quadri ed avere una buona conoscenza delle tecniche di prima Branca. È nominato dal Presidente di Sezione sentito il parere del Capo Branco, la sua carica ha durata quadriennale ed è soggetta a riconferma.

È auspicabile che all'interno di un Branco sia nominato più di un Vice Capo Branco ed in questo caso il Capo Branco designerà chi fra essi lo sostituirà nell'eventualità di un suo temporaneo impedimento, dandone comunicazione al Presidente di Sezione, ed al Commissario Centrale alla Branca.

3.8 Raider in Servizio

È necessario che i Raider in Servizio al Branco, pur nella limitata durata, della loro attività in questa branca, assumano nomi Giungla, scegliendoli tra i personaggi minori, fermo restando la loro positività.

3.9 Capi e Vice Capi Muta

Il Capo Muta viene nominato da Akela che si sarà preoccupato preventivamente di averne verificato la benevolenza da parte di tutta la Muta. Egli è il perno nei giochi di squadra ed è d'esempio agli altri lupetti della Muta. I Vice Capi Muta sono nominati dal Capo Branco sentito il parere del Capo Muta. I Capi Muta, per essere designati tali, devono aver raggiunto almeno la Prima Stella.

3.10 Consiglio di Branco (abbrev. CdB)

Il Consiglio di Branco è costituito dal Capo Branco, dai Vice Capi Branco e dai Raider in servizio che sono denominati "VECCHI LUPI". Si riunisce per programmare le attività del Branco a lungo

e a medio termine e approfondisce la crescita educativa di ogni singolo Lupetto. Con periodicità settimanale esamina le attività effettuate ai fini di una corretta impostazione di quelle future. È tenuto a rendere conto, per iscritto e ad inizio anno, delle attività, dei dati e delle informazioni più importanti del Branco, inviando appositi moduli (n°01, n°02) al Commissariato Centrale di Branca.

3.11 Consiglio di Akela (abbrev. CdA)

È composto dai Vecchi Lupi e dai Capi e Vice Capi Muta e dai Lupi Anziani. È il consiglio di famiglia dove si parla della vita e dei progetti del Branco; in tali occasioni i Capi e i Vice Capi Muta ricevono una formazione psico-fisica più accurata ed Akela ha modo di meglio conoscere i suoi Lupetti e di lanciare le sue idee. Il Consiglio di Akela può essere allargato a quelli che sono in procinto di salire al Reparto. Il Consiglio di Akela è bene che si riunisca mensilmente. Approfondimento e guida scaricabile dal Sito Associativo nella sezione documenti di Branca lupi n. 05.

3.12 Consiglio della Rupe (abbrev. CdR)

È composto dai Vecchi Lupi e da tutti i Lupetti del Branco. È il Consiglio indetto dall' Akela per comunicare e trattare argomenti di interesse per l'intero Branco, durante il quale ogni Lupetto manifesta le proprie opinioni. Serve a far acquisire al Lupetto il senso della Famiglia Felice. Le tematiche dovranno essere concordate da tutti i membri del Consiglio di Branco, esso curerà l'organizzazione del lancio e dello svolgimento. Approfondimento e guida scaricabile dal Sito Associativo nella sezione documenti di Branca lupi n. 04.

4. PISTA DEL LUPETTO

Il termine serve ad indicare il percorso di crescita personale che il lupetto affronta all'interno del Branco in termini di sviluppo psicofisico. Esso prende forma mediante l'applicazione del concetto di "Progressione Personale".

4.1 Progressione personale

Essa si articola in due tipologie: Verticale - P.V.- (promessa, stelle, lupo anziano) ed Orizzontale - P.O. - (brevetti di capacità).

Nessuna delle due è più importante dell'altra, anzi, sono complementari e indissolubili, potremmo dire simbiotiche.

4.2 Dopo non meno di 3 mesi dal suo ingresso nel Branco, il Cucciolo che, a giudizio dei Vecchi Lupi ha dimostrato di fare del proprio meglio, è ammesso a pronunciare la Promessa previo superamento di prove specifiche, strutturate appositamente per lui, durante una riunione di branco o durante incontri organizzati appositamente per l'occasione. Da quel giorno, egli potrà fare il saluto e indossare il fazzolettone, invece il distintivo del lupetto gli verrà consegnato insieme all'uniforme in quanto rappresenta il simbolo di appartenenza alla branca, dopo aver pronunciato quindi la promessa è ormai un "LUPETTO" ("ZAMPA TENERA"). Dopo almeno un anno solare dal giorno della Promessa, ed avendo dimostrato buona volontà applicando la Legge

nella vita quotidiana in Branco e fuori, il Lupetto potrà divenire “LUPETTO AD UNA STELLA”. Comincia così ad “aprire il primo occhio nella Giungla”, espressione con la quale ci si riferisce al livello di esperienza acquisita nel sapersi rapportare e comportare secondo la sua Legge.

Dopo almeno un anno solare dal conferimento della Prima Stella, il Lupetto, dando prova di Lealtà, di disciplina, di Abilità e di Spirito di iniziativa, potrà passare a “LUPETTO A DUE STELLE” sempre dopo aver superato le relative prove indicate nel presente regolamento. Ciò equivale a riconoscere che egli ormai ha “entrambi gli occhi aperti nella Giungla”. Infine, come ultimo step di progressione, vi è ad almeno un anno solare dal conseguimento della seconda stella, il conferimento del distintivo di “LUPO ANZIANO”. Anche tale riconoscimento viene conferito previo superamento di specifiche prove e del consolidamento di un comportamento maturo e meritevole.

Il Lupo Anziano acquisisce tutti i diritti del Capo Muta anche senza esserlo e, quando passa alla Branca Esploratori, è ammesso ad affrontare le prove utili al conseguimento della Promessa, senza dover attendere i tre mesi previsto dal regolamento di Branca E/E.

4.3 Prove per conseguimento delle qualifiche

Le qualifiche contemplano ognuna un gruppo di 10 prove, graduate su livelli a difficoltà crescente, a seconda della qualifica da conquistare. Le prove si ripropongono sempre sulle stesse 10 categorie che sono:

- 1. Tirocinio**
- 2. Nozioni generali**
- 3. Agilità e forza fisica**
- 4. Igiene personale e pronto soccorso**
- 5. Abilità manuale**
- 6. Sicurezza**
- 7. Formazione del carattere**
- 8. Famiglia Felice e Servizio**
- 9. Civismo**
- 10. Spiritualità**

4.4 Prove per la Promessa

1. TIROCINIO: Aver frequentato assiduamente le riunioni di Branco per almeno tre mesi ed essere entrato positivamente nelle sue attività.

2. NOZIONI GENERALI SULLO SCAUTISMO: Conoscere il Saluto e il suo significato, la Legge, il Motto, e Parole Maestre, il Grande Urlo e il loro significato. Sapere a cosa si associano i colori delle Mute. Saper recitare la formula della Promessa. Avere noti i principali personaggi del Libro

della Giungla di R. Kipling, scriverne correttamente i nomi. Conoscere l'uniforme dei Lupetti ed i suoi distintivi. Riconoscere i segnali di chiamata, essere pronti e attenti ai richiami dei Vecchi Lupi.

3. AGILITÀ E FORZA FISICA: Eseguire i seguenti esercizi: capovolta in avanti, capriole indietro, salto a piè pari in avanti, indietro, a destra, a sinistra e con giravolta, saper saltellare su un solo piede. Lanciare ed afferrare un pallone con un compagno a 4 m. Lanciare una pallina da tennis colpendo un bersaglio, saper strisciare, far rimbalzare la palla in uno spazio definito, saper fare passaggi con la palla con le mani e con i piedi in uno spazio definito"

4. IGIENE PERSONALE E PRONTO SOCCORSO: Sapersi lavare il viso, il collo e le orecchie col sapone al mattino; lavarsi i denti dopo ogni pasto; lavarsi i piedi alla sera. Saper piegare i capi d'abbigliamento dell'uniforme (maglia, pantalone, ecc.) ed, in particolare, indossarla sempre in perfetto ordine. Saper gestire il proprio equipaggiamento, preparare lo zaino per le vacanze di branco insieme al genitore, in modo tale da conoscere la posizione di oggetti e indumenti (zainetto, borraccia e quaderno di caccia) senza smarrirlo in tana o in caccia. Saper lavare e riporre correttamente la propria gavetta. Conoscere il numero di emergenza da comporre in caso di necessità. Annotare sul proprio quaderno di caccia i seguenti numeri di emergenza: carabinieri e pronto soccorso.

5. ABILITÀ MANUALE: Saper avvolgere e annodare il Fazzolettone Scout compreso il nodo della B.A. Essere in grado di allacciarsi le scarpe. Saper riporre ordinatamente giubbotto, cappello e sciarpa sull'attaccapanni. Aver cominciato il proprio Quaderno di Caccia (Q.d.C.). Saper distinguere la destra e la sinistra. Saper fare i nodi semplice, piano e bocca di lupo.

6. SICUREZZA: Riconoscere i pericoli in una casa, sapere come evitarli e quali sono le cose da non fare mai e quelle da fare solo in presenza dei genitori.

7. FORMAZIONE DEL CARATTERE: Sapersi presentare a un Capo o ad un adulto, scandendo bene il proprio nome e cognome, l'età e la scuola che si frequenta. Sapere a memoria il numero di telefono dei genitori e l'indirizzo di casa. Conoscere la propria data di nascita, compresa di anno di nascita, e la scuola frequentata. Partecipare attivamente ad una attività di animazione.

8. FAMIGLIA FELICE E SERVIZIO: Imparare a compiere, e riconoscere, delle Buone Azioni in casa (per papà, mamma, fratelli e sorelle o nonni) e in tana.

9. CIVISMO: Disegnare la bandiera italiana (e del proprio paese di provenienza, qualora si abbiano origini differenti) a colori, conoscerne le dimensioni ed il significato. Ascoltare consigli dei fratellini maggiori, Capo e Vice Capo Muta.

10. SPIRITUALITÀ: Aver compreso il significato della promessa e delle cerimonie del branco.

4.5 Prove per Lupetto ad una stella (primo occhio sulla giungla)

1. TIROCINIO: Aver frequentato il Branco per almeno un anno (solare) come Zampa Tenera, aver conquistato due capacità e aver partecipato ad una Vacanza di Branco di Branco (o almeno tre pernotti).

2. NOZIONI GENERALI SULLO SCAUTISMO: Conoscere il fondatore dello Scouting Baden Powell, il fondatore dell'Assoraiders Aldo Marzot, San Giorgio e raccontare alcuni aneddoti ai Vecchi Lupi. Saper eseguire le danze giungla. Disegnare i principali segni di pista, conoscere i due segnali convenzionali internazionali con le braccia e saper scrivere "SOS" in codice Morse.

3. AGILITÀ E FORZA FISICA: saltare la corda con due piedi e con un piede, far canestro con cesto a 3 m da terra, centrare un bersaglio (cerchio, birilli, lattina, ecc..) distante 4 m con una palla o una pallina da tennis; infilare degli anelli su un paletto distante 2 metri. Saper andare in bicicletta. Percorrere una gincana con slalom, ostacoli da saltare e sottopassaggi, salti ad uno o due piedi nei cerchi, asse di equilibrio. Nuotare per 10 mt. senza braccioli o salvagente.

4. IGIENE PERSONALE E PRONTO SOCCORSO: sapersi fare la doccia da soli, organizzando il bagno nella maniera più idonea (preparazione accappatoio e cambio nel bagno, shampoo e bagnoschiuma in doccia, regolazione di acqua calda e acqua fredda). Saper medicare un graffio, un'escoriazione o un bernoccolo o un piccolo ematoma e una puntura di insetto.

5. ABILITÀ MANUALE: Saper fare i nodi: piano, rete, del pescatore, bandiera, scorsoio, manetta, paletto, cappuccino e conoscerne l'uso. Saper avvolgere e riporre un cordino lungo 10m. Riavvolgere il sacco a pelo e rimetterlo nella sua custodia. Saper confezionare un pacchetto regalo.

6. SICUREZZA: saper effettuare una chiamata di emergenza sapersi esprimere correttamente, dando le giuste informazioni, saper attraversare una strada in sicurezza, saper andare in bici in sicurezza nelle strade vicino casa. Conoscere il significato delle bandiere di segnalazione in spiaggia e i comportamenti da tenere e cose da non fare al mare.

7. FORMAZIONE DEL CARATTERE: Collezionare ordinatamente 10 esemplari di foglie di albero nel Q.d.C. e presentare la collezione a tutto il branco e se si vuole anche a scuola. Raccontare una storia della Giungla ai genitori. partecipare all'organizzazione di animazione in un fuoco o alla preparazione di scenette e rappresentazioni.

8. FAMIGLIA FELICE E SERVIZIO: Proporre un ban al Branco e farlo insieme. Aiutare i Vecchi Lupi ad organizzare una delle feste di Branco.
Compiere delle B.A. nei confronti degli altri Lupetti, dei compagni di classe o altri coetanei.

9. CIVISMO: Riconoscere i segnali del traffico stradale e spiegarne il significato. Recitare, a memoria e a voce alta, le formule dell'Alza e dell'Ammaina Bandiera.

10. SPIRITUALITÀ: partecipare attivamente ad un Consiglio della Rupe, dimostrando di aver iniziato a comprendere l'importanza del confronto con gli altri

4.6 Prove per Lupetto a due stelle (secondo occhio sulla Giungla)

1. TIROCINIO: Aver almeno un anno (solare) di anzianità come Lupetto ad una stella ed aver partecipato ad almeno una Vacanza di Branco. Aver conseguito almeno cinque capacità ed aver scritto almeno un articolo per il giornalino associativo.

2. NOZIONI GENERALI SULLO SCAUTISMO Saper affardellare lo zaino per un'uscita e per le vacanze di Branco. Conoscere gli opposti e gli inversi tra le lettere del codice morse.

Conoscere gli otto punti cardinali, la rosa dei venti e i venti che spirano dalle varie direzioni, conoscere le altre associazioni scout e le loro peculiarità.

3. ABILITÀ FISICA: Fare tre dei seguenti esercizi: arrampicarsi e saltare giù da un muretto alto da 80 cm fino ad 1m; saltare un fosso largo 1m; fare 5 piegamenti sulle braccia, fare 10 sollevamenti da supino a seduto con i piedi a contrasto sotto un mobile; fare un tuffo e nuotare per 20 mt. a stile libero.

4. IGIENE PERSONALE E PRIMO SOCCORSO: Saper leggere il termometro, saper preparare un'aspirina o un analgesico per mamma o papà; conoscere i pericoli che corrono i bambini con i medicinali per gli adulti; curare un'epistassi e piccole scottature. Conoscere il comportamento da tenere in caso di incidenti (terremoto, incendio, ...) a casa o a scuola, conoscere le norme di comportamento su sentieri di collina o montagna.

5. ABILITÀ MANUALE: Saper fare i nodi: savoia, bolina, bolina doppio, carrick e conoscerne l'uso; saper trattare le corde ed impedire che queste sfilaccino e deteriorino a seconda del materiale.

6. SICUREZZA: Conoscere le linee di trasporti pubblici che passano vicino alla propria casa, le fermate più vicine e le tipologie di biglietto per i mezzi pubblici. Sapersi spostare con essi da casa a scuola o in tana. Sapere a quali pericoli si va incontro nel muovendosi da soli in città, sapere come evitarli.

7. FORMAZIONE DEL CARATTERE: Presentarsi, con educazione, dal vicino di casa e chiedere in prestito alcuni beni primari (latte, sale, zucchero, ecc.). Sapersi presentare educatamente a persone estranee per l'autofinanziamento di Branco. Insegnare ad un cucciolo la promessa, la legge, il motto e almeno 2 parole maestre.

8. FAMIGLIA FELICE E SERVIZIO: Mantenere uno scambio di corrispondenza su carta (o via mail) con un Lupetto, dell'Assoraider, di un'altra città per almeno 2 mesi. Saper elencare le sezioni Assoraider di Italia e saperle individuare su cartina geografica.

9. CIVISMO: Descrivere ai Vecchi Lupi la cerimonia dell'Alza e dell'Ammaina Bandiera; aver prestato servizio ad almeno uno dei due. Saper annodare la bandiera per l'Alza e saperla ripiegare dopo l'Ammaina. Disegnare o descrivere per iscritto un episodio di storia della patria.

10. SPIRITUALITÀ: Spiegare ad Akela come, nonostante bandiere, colori e distintivi diversi, si faccia parte di un'unica fratellanza scout. Sapersi confrontare con i VVLL sull'argomento della condivisione durante la vita di Branco.

4.7 Prove per Lupo Anziano

Oltre le consuete prove regolamentate secondo i 10 punti, l'ultimo gradino della progressione merita notevole attenzione in quanto il lupetto, ormai più grande, avrà sviluppato maggiore consapevolezza nelle azioni che nel modo di ragionare. Si richiede quindi un comportamento particolarmente meritevole, il conseguimento di sei capacità tra le quali almeno n. 2 capacità MASTER*, la partecipazione ad attività di servizio commisurate alle possibilità del lupetto (es. la pulizia e l'abbellimento della tana, le riparazioni eseguite in casa o in sede, l'assistenza ed aiuto ad altri bambini, le iniziative riguardanti la protezione animali ed ambientale).

1. TIROCINIO: Aver almeno sei mesi di anzianità come Lupetto a due stelle ed aver partecipato ad almeno due Vacanze di Branco. Aver conseguito almeno 6 capacità di cui due tra (montanaro, guida, scienziato, kim, marinaio per gli Scout del Mare).

2. NOZIONI GENERALI SULLO SCAUTISMO: conoscere e preparare in autonomia l'equipaggiamento per un'uscita e per le Vacanze di Branco. Saper tradurre un messaggio, in codice morse, di almeno 10 parole; saper usare la bussola e trovare il Nord con la stella Polare. Conoscere nozioni di Scouting internazionale e saper collocare al suo interno la nostra associazione.

3. ABILITÀ FISICA: Saper spingere una palla in acqua per 5 mt nuotando. Sollevarsi su una sbarra con la forza delle braccia. Arrampicarsi su un albero, su una pertica e su una corda ($\phi=5$ cm) fino all'altezza di 2,50m.

4. IGIENE PERSONALE E PRIMO SOCCORSO: Conoscere i vari numeri telefonici da chiamare in caso di emergenza ed associarli a seconda del caso, sapere quali informazioni passare all'interlocutore. Conoscere le regole del primo soccorso e sapere come comportarsi in caso di emergenza.

5. ABILITÀ MANUALE: Saper accendere un fuoco usando carta e fiammiferi (con adulto). Riattaccare un bottone sul proprio maglione o sul pantalone, da solo. Saper fare la bolina con una mano e saper eseguire il nodo margherita.

6. SICUREZZA: Saper condurre la propria muta in un'attività in giro per un quartiere della propria città, conoscendone i punti di riferimento.

7. FORMAZIONE DEL CARATTERE: Ricevere un messaggio verbale di almeno venti parole e saperlo riferire correttamente al destinatario, dopo aver percorso alcuni minuti di strada. Sostenere una discussione con Akela riguardo una notizia letta sul giornale o ascoltata al TG.

8. FAMIGLIA FELICE E SERVIZIO: Saper elencare le altre Associazioni Scout nazionali e straniere, le federazioni internazionali esistenti. aver dimostrato di sapersi rapportare con branchi di altre sezioni in attività regionali, e con branchi di altre associazioni, avendo ottime doti di socialità. Aver dimostrato di aver capito l'importanza di esempio per i lupi più piccoli ed essere di esempio.

9. CIVISMO: Conoscere le regole fondamentali per effettuare la raccolta differenziata nel proprio comune e come comportarsi per conoscere quelle di altri comuni durante le varie uscite o vacanze di branco.

10. SPIRITUALITÀ: Avere capacità autocritiche attraverso un confronto con i VVLL. Provare a fare una riflessione su se stesso. Descrivere in poche righe il percorso fatto e quali ricordi porterà con se una volta passato alla branca successiva.

***CAPACITÀ MASTER** (Set di capacità - una per gruppo - accessibili solo dall'inizio dell'ultimo anno di Branco).

4.8 I PASSAGGI NELLA BRANCA EE

I passaggi alla Branca Esploratori dovranno essere eseguiti tra la fine dell'estate vacanze di Branco e l'inizio del nuovo anno Scout in modo che il lupetti possa aver terminato tutte le attività dell'anno. Approfondimento e guida scaricabile dal Sito Associativo nella sezione documenti di Branca lupi n. 06.

5. PROGRESSIONE ORIZZONTALE (BREVETTI DI CAPACITÀ)

I distintivi di capacità sono un sistema di progressione personale volto ad uno di due possibili obiettivi:

- correggere difetti nel bambino o aggiungere competenze mancanti
- gratificare qualità e competenze, già presenti, distintive o eccellenti

Le relative prove possono essere affrontate a seguito di:

- richiesta del Lupetto
- assegnazione del Capo Branco

Le prove delle singole capacità devono essere decise e tarate dal CdB, relativamente ed adeguatamente al Lupetto che ha in esame. Tali prove è bene che vengano concordate con il Lupetto e riportate sul QdC. Per ulteriori approfondimenti e per suggerimenti sulle modalità di operazione si rimanda all'apposito manuale “La Pista del Lupetto” della collana “Tracce”. Qui di seguito è riportato l'elenco delle 16 capacità previste, suddivise per i 4 gruppi di appartenenza, previsti da BP.

Le indicazioni di “prove” devono essere dei suggerimenti che il capo dovrà adottare e proporre al singolo bambino tenendo presente la dimensione personale di questo ovvero il momento di maturazione che sta vivendo, le capacità evidenti, quelle nascoste, le effettive carenze e i difetti.

Le capacità sono a conseguimento individuale, ma la preparazione di esse potrà avvenire anche attraverso attività di gruppo.

Si specifica che per ogni gruppo di capacità (Strutturate sui 4 punti di BP) ne è stata scelta una identificata come “**MASTER**” che potrà essere intrapresa e superata a partire dal Primo giorno dell'ultimo anno di Branco.

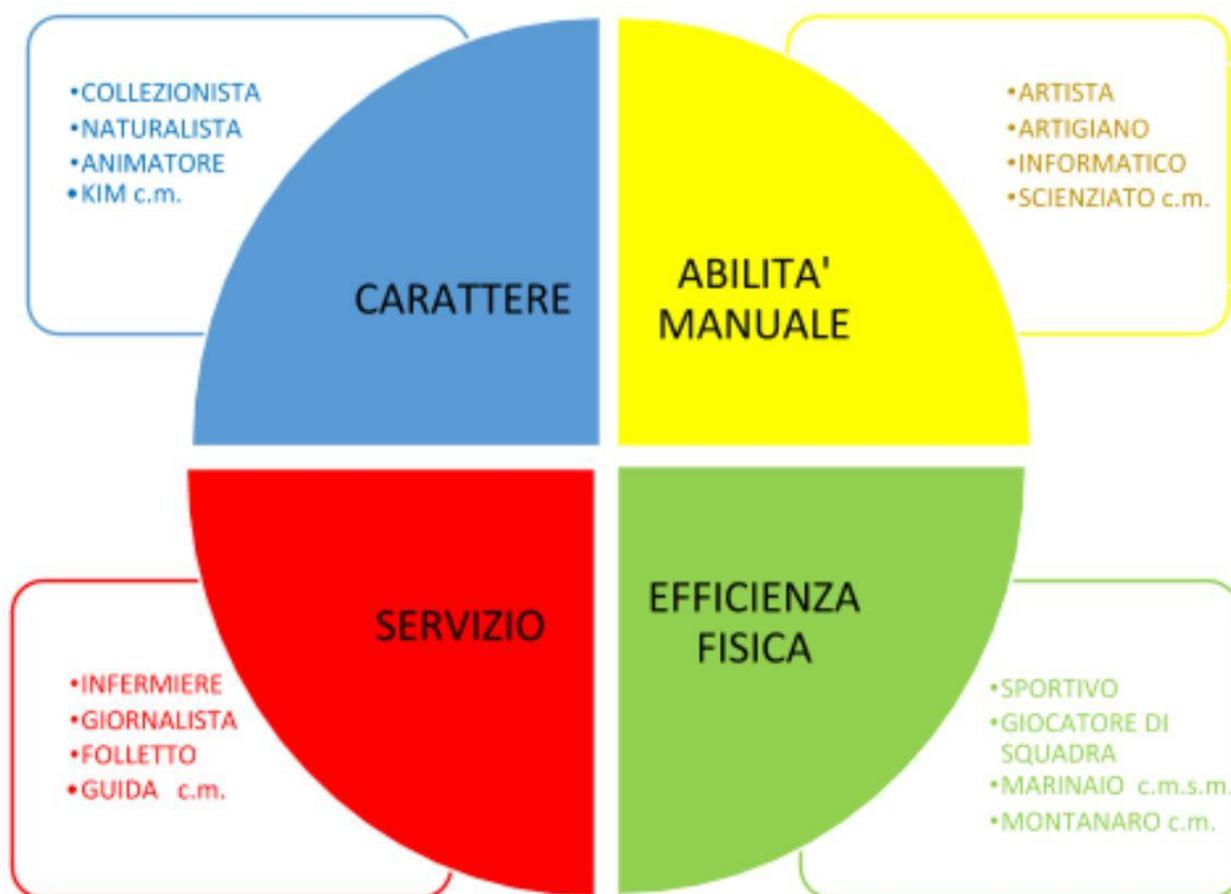
Le motivazioni di questa scelta nascono dall'esigenza di avere più corpo nelle attività degli ultimi anni, periodo in cui il bambino sente maggiore difficoltà a permanere in prima branca a causa della monotonia delle attività troppo spesso calibrate per le fasce di età dei più piccoli.

in sintesi gli obiettivi di tale struttura sono:

- Maggiore responsabilizzazione
- Maggiore preparazione per la branca successiva
- Minor rischio di monotonia delle attività

A tracciare invece una linea trasversale tra la progressione Verticale e quella Orizzontale è l'inserimento di un nuovo step (o attività) che permetta un meno traumatico approccio alla branca successiva.

Viene racchiuso in un distintivo chiamato LINK BADGE raffigurato dalle mani che si stringono su uno sfondo che passa dal giallo, colore della prima branca, al verde colore della seconda.



GRUPPO BLU – CARATTERE

COLLEZIONISTA	(raccogliitore, bibliotecario)	
OBIETTIVO: ORDINE, CURA, IMPEGNO		
<p>La capacità di collezionista va incontro all'esigenza del lupetto di possedere qualcosa di proprio, esclusivo, personalmente curato, aiutandolo ad acquisire un metodo sistematico nel proprio lavoro. La meticolosità e la costanza che tale capacità presuppone favoriscono nel lupetto il crearsi di un atteggiamento di fedeltà e perseveranza nel mantenere gli impegni presi e gli permette di acquisire quell'ordine e quella precisione necessari anche per gli altri lavori che si trova a svolgere. Avere una collezione fa sì che il bambino acquisisca qualità come l'ordine, la metodicità, la cura e l'attenzione nelle proprie azioni. Aiuta ad eliminare difetti come millanteria, trascuratezza, distruttività e imperizia dovuti all'inesperienza e alla mancanza di Interesse.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per quei lupetti tendenzialmente disordinati e disattenti. Per quelli che non hanno cura delle proprie cose, che perdono i loro oggetti alle V.d.B. perché non hanno tendenza ad assegnare un posto ad ogni oggetto che hanno con sé. Per quei bambini che hanno già una collezione avviata, per quelli che aiutano il padre nella propria collezione, ma non ne hanno ancora una propria. Per quei lupetti a cui piace conservare gli oggetti da cui sono attratti, ma lo fanno in maniera grezza, grossolana e non opportunamente canalizzata.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Possedere da un adeguato periodo di tempo una collezione propria e curare, in maniera ordinata, tutti i pezzi che la compongono. 2. Conoscere minuziosamente tutti gli elementi che compongono la propria collezione. 3. Dimostrare di aver acquisito ordine accuratezza e meticolosità in tutte quelle operazioni che coinvolgono la realizzazione e manutenzione della raccolta. 4. Esporre in pubblico (branco) tutto ciò che si sa sulla propria collezione. 5. Essere in grado di allestire in qualunque momento una mostra degli oggetti collezionati corredandoli di tutta la documentazione necessaria. 6. Conoscere le tecniche di conservazione e catalogazione di una collezione e saperla raccontare. 		

KIM	(Osservatore, cercatore di tracce, investigatore)	
OBIETTIVO: ATTENZIONE, SPIRITO DI OSSERVAZIONE, MEMORIA, DEDUZIONE LOGICA		
<p>Superando le prove di questa capacità il lupetto man mano acquista una migliore e più consapevole percezione dell'ambiente e della natura che lo circondano, incamera da esso un maggior numero di informazioni e impara a metabolizzarle più facilmente in modo da giungere più velocemente a conclusioni utili. Si correggono difetti come distrazione, trascuratezza, crudeltà con la natura. Possiamo, quindi, individuare molteplici scopi combinabili tra loro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avvicinare il lupetto alla natura - Affinare i 5 sensi - Migliorare l'attenzione e lo spirito di osservazione - Migliorare la concentrazione e la memoria - Migliorare la capacità di deduzione logica (partendo da informazioni acquisite) 		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per quei lupetti disattenti, che non osservano l'ambiente che li circonda, che non focalizzano subito sia l'insieme che il particolare di un oggetto. Per quelli che ancora non sviluppano bene i sensi, che contano troppo sulla vista, che sono smemorati o ingenui nelle considerazioni sui rapporti causa-effetto. Per i bambini che ancora non familiarizzano con l'ambiente naturale, che alle V.d.B. evitano il contatto con il bosco e con le piante e gli animali che sono in esso, o addirittura dimostrano crudeltà verso gli stessi. Al contrario, anche per quelli che si entusiasmano nelle attività all'aperto, ma che non hanno ancora sviluppato sensibilità e coscienza a riguardo, per quei lupetti che mostrano una particolare propensione all'osservazione, memoria e capacità di deduzione.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le orme dei principali animali e saperne individuare l'andatura del passo. 2. Saper eseguire un calco in gesso di un'impronta. 3. Conoscere i principali segni di pista ed organizzare un percorso per il branco. 4. Essere in grado di riconoscere e ricordare almeno 10 oggetti alla vista e al tatto, 10 sostanze all'olfatto e al gusto e 10 suoni all'udito. 5. Dimostrare di avere una grande capacità di osservazione, concentrazione, memoria e deduzione logica attraverso quiz, indovinelli, memory, rebus o rompicapo. 6. Conoscere approfonditamente la storia di Kim e saperla spiegare al branco. 7. Organizzare una caccia con giochi kim per il branco. 		

NATURALISTA	(Amico degli animali, botanico, giardiniere, zoologo, veterinario, etologo, allevatore, agricoltore, boscaiolo)	
OBIETTIVO: EMPATIA, SENSIBILIZZAZIONE, RESPONSABILITÀ, RISPETTO		
<p>Questa capacità promuove innanzitutto la sensibilizzazione del lupetto nei confronti della natura. Per natura si intende sia il regno animale che quello vegetale. Attraverso il contatto e la cura di esseri viventi il bambino viene responsabilizzato nei loro confronti cedendo il suo naturale egocentrismo a favore di qualcosa che imparerà ad amare. Apprende come essere paziente sia coltivando una pianta che accudendo un animaletto domestico nelle sue quotidiane abitudini. La sua curiosità nei confronti del mondo lo porta ad avvicinarsi alla natura e di conseguenza a conoscerla e a familiarizzare con essa creando così, in lui, coscienza ed empatia nei confronti della stessa. Impara a rispettarla e a non abusare di essa, a proteggerla quando è violata, a conservare l'ambiente intatto o "migliore di come l'ha trovato". Scopre l'importanza del prendere un impegno e portarlo avanti senza tralasciarlo o abbandonarlo a se stesso. Si correggono così difetti come la trascuratezza e la distruttività.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Spesso capita di avere a che fare con bambini che amano gli animali, o che ne hanno paura, o con altri particolarmente propensi alla tutela dell'ambiente. Questa capacità è rivolta a loro, per sensibilizzarli o premiarli in ambito naturalistico. Altrettanto spesso i bambini sono crudeli con la natura: distruggono piante, tormentano gli animali, inquinano i luoghi che attraversano. Scoprire che facciamo tutti parte dello stesso mondo e che, tra esseri viventi, siamo correlati gli uni agli altri porta coscienza nella mente del bambino. E' utile anche per quei bambini che hanno già animali domestici, ma lasciano l'incarico di curarli ai genitori, per quelli che sono disattenti e non sanno prendersi cura delle cose.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper riconoscere almeno dodici tipi di foglie ed organizzarle in un erbario riconoscendo quali possono avere un utilizzo in cucina. 2. Conoscere le norme fondamentali della tutela e della salvaguardia della natura (come evitare incendi nei boschi, frane nei terreni, distruzione di nidi e uccisione di animali, inquinamento, raccolta differenziata). 3. Conoscere i pericoli derivanti da funghi, vipere, piante velenose, insetti nocivi, cani idrofobi ed animali in genere anche se domestici. 4. Curare almeno tre piantine in sede o a casa conoscendone le caratteristiche, il loro fabbisogno di acqua e luce ecc. 5. Conoscere i regni animali e i loro habitat. 6. Saper accudire uno o più animali domestici. 		

ANIMATORE	(Musicista, ballerino, showman, attore, regista, trasformista, prestigiatore, mimo, folclorista, bardo)	
OBIETTIVO: COMUNICAZIONE, ESPRESSIVITÀ, ESTROVERSIONE		
<p>L'obiettivo primario è di migliorare le abilità comunicative del bambino, intervenendo su difetti come la timidezza e l'essere impacciato nei movimenti; canalizza in maniera opportuna il naturale protagonismo dei bambini. Mette in risalto come la mimica, l'uso delle parole e l'espressività, continuo nel relazionarsi con gli altri; l'auto osservazione e il ricordo dei propri gesti, infatti, permettono di migliorarsi man mano. Inoltre punta a migliorare le doti musicali come: senso del ritmo, coordinazione, orecchio, voce memoria e danza, magari attraverso l'ausilio di strumenti musicali. Può avere, infine, una forte componente manualistica attraverso la costruzione di costumi e scenari o la manipolazione di oggetti (strumenti musicali, giochi di prestigio, giocolerie...)</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Sicuramente rivolta a tutti quei bambini che hanno problemi a relazionarsi con gli altri dovuti alla timidezza e a tutti quelli che, all'opposto, vogliono sempre essere al centro dell'attenzione. Per chi è ancora scoordinato e deve imparare a muoversi a tempo e a seguire il ritmo, per chi deve educare la voce e imparare a cantare "nel coro", per chi si sta avvicinando allo studio di uno strumento musicale. Premia tutti quei lupetti che già possiedono doti mimiche.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper strutturare una scenografia semplice, la base di un copione e i costumi per una rappresentazione. 2. Saper cantare, accompagnare e ballare canti canzoni bans e danze di tipo scoutistico o meno (5 del canzoniere) 3. Rivolgersi e parlare al pubblico/branco senza timidezza, coinvolgendolo in attività o giochi. 4. Saper recitare con efficacia mimica ed espressività e saper interpretare una parte o un ruolo usando i costumi e gli scenari adeguati. Conoscere le tecniche base per saper recitare davanti ad un pubblico. (es. guardare il pubblico, non toccarsi i capelli, tenere un tono di voce alto e deciso per catturare l'attenzione) 5. Realizzare oggetti di scena e strumenti musicali con materiali riciclati. Saper animare un fuoco di bivacco o una scenetta di muta/branco 		

GRUPPO GIALLO - ABILITÀ MANUALI

ARTISTA	(Disegnatore, pittore, scultore, modellatore, grafico, fumettista)	
OBIETTIVO: FANTASIA, CREATIVITÀ, ORDINE		
<p>Questa capacità educa il bambino all'ordine e al bello. Attraverso l'esercizio migliora le proprie abilità pittoriche e di disegnatore. Impara a rispettare dimensioni e proporzioni degli oggetti memorizzandone i dettagli in modo da poter essere sempre, nelle proprie riproduzioni, il più realistico possibile. Incanala la fantasia e l'esuberanza in maniera tale da creare senza eccedere, in modo da dosare le parti secondo il proprio gusto senza degenerare nell'esagerazione. Attraverso questa capacità, il bambino non solo migliora la coordinazione mano-occhio (e quindi anche la stessa percezione visiva di feedback), ma apprende anche diverse tecniche di disegno e modellazione.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Ovviamente per tutti quei bambini che non sanno ancora disegnare in maniera soddisfacente. Per quelli che sono già bravi, ma che (com'è ovvio che sia) ancora non conoscono tutte le tecniche di disegno e modellazione. Per quelli che hanno difficoltà ad esprimersi e che possono trovare nel disegno un trampolino di lancio (che sia solo di partenza) per la propria comunicatività.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper riconoscere i colori primari e come ottenere i secondari mescolandoli, riproducendoli sul proprio quaderno di caccia. 2. Realizzare un'opera d'arte con una tecnica a piacere. 3. Disegnare i principali personaggi giungla e colorarli con una tecnica a scelta tra puntinismo, acquerello, colori a cera, graffiti, pennarelli o pastelli. 4. Possedere ed usare con cura matite, colori e pennelli personali del branco e conservarli con attenzione (custode della cancelleria) 5. Conoscere e saper descrivere almeno due importanti opere d'arte, indicando da chi è stata realizzata e dove si trova l'opera. 		

ARTIGIANO	(giocattolaio, falegname, fabbro)	
OBIETTIVO: VALORE DELLE COSE, INGEGNO		
<p>Sviluppare nel bambino le attitudini progettuali e decisionali rivolte al senso dell'utile, raffinare la manualità, le potenzialità lavorative e creative. Il lupetto impara a costruire le cose da sé, acquisisce consapevolezza e attribuisce valore agli oggetti, perché in essi vede il frutto di un lavoro e dell'impegno profuso per realizzarli; al contempo, assapora la soddisfazione che si prova nel riuscire a superare imprevisti ed ostacoli che possono presentarsi nella realizzazione di un progetto.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per quei bambini tendenzialmente distruttivi e poco rispettosi degli oggetti propri o altrui. Per coloro che hanno poche conoscenze tecniche o una scarsa manualità, o che si arrestano e non riescono a pianificare ogni qualvolta si presenti un problema da affrontare. Viceversa, è dedicata anche a quei lupetti che sono già molto abili manualmente o che hanno l'opportunità di accedere facilmente all'uso di attrezzi da lavoro (ad es. hanno genitori o altri parenti che lavorano nel settore artigianale o che hanno hobbies di questo tipo)</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Creare un giocattolo utilizzando materiali riciclabili, utile per i giochi del branco o per uso personale. 2. Creare un oggetto utile al branco da conservare in tana (es.: cassetta delle B.A., cassa dell'animazione, cassetta autofinanziamento, portapenne, scatola per i colori, ecc) 3. Costruzione di un plastico della propria camera arredata (con scatole di cartone, plastica) 4. Conoscere i principali strumenti da lavoro e saperli utilizzare, conservare e conoscerne i rischi. 5. Creare una marionetta di se stessi. 		

INFORMATICO	(Tecnico del PC, tecnologo, videogiocatore, internauta)	
OBIETTIVO: SICUREZZA, CONOSCENZA INFORMATICA		
<p>Canalizzare l'interesse del bambino verso le novità tecnologiche ed il mondo informatico stesso. Far sì che si muova con coscienza e sicurezza all'interno di un universo carico di informazioni che potrebbero, altrimenti, sommergerlo trovandolo del tutto inerme. Educarlo affinché non resti un "newbie" del settore. Offrirgli quei mezzi, per la valutazione e il discernimento, che gli permettano di distinguere il realmente utile dal dilettevole così che non diventi un bersaglio passivo del commercio tecnologico. Educarlo, inoltre, a non cadere nella "rete" dei pericoli informatici.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per tutti quei bambini che fanno largo uso degli strumenti informatici senza avere reale coscienza delle operazioni che compiono, che eccedono nelle comunicazioni telematiche e non sanno staccarsi dai propri gingilli elettronici. Per quelli che millantano di saper usare il proprio PC di casa; per coloro che, invece non ne possiedono uno o ce l'hanno, ma non hanno l'opportunità di accedervi. Per educare tutti quei bambini che sono vittime delle mode e delle pubblicità tecnologiche (console portatili, telefoni cellulari, lettori MP3, Tablet).</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere le varie parti del pc e la loro funzionalità. 2. Conoscere i principali sistemi operativi. 3. Dimostrare di saper scrivere un testo su Word (es. invito, articolo per il giornalino, biglietto di auguri, ecc) 4. Saper navigare in internet responsabilmente e scaricare un numero di Jaw dal sito associativo inserendolo in una cartella appositamente creata. 5. Conoscere un programma di grafica e realizzare un disegno con esso (Paint) 6. Conoscere almeno tre tipologie di gioco e saperle spiegare (es.: avventura, calcistico, casual game, arcade, azione, simulatori ecc) 7. Saper spiegare quali sono i pericoli del web (pop-up, spam) 		

SCIENZIATO	(fisico, chimico, tecnico, meccanico, elettricista, idraulico, geologo, meteorologo)	
OBIETTIVO: CURIOSITÀ, RICERCA		
<p>Stimolare la curiosità innata del bambino, canalizzandola a trovare le giuste risposte ai suoi "perché" attraverso il largo uso di manualità e fantasia. Far sì che non resti spettatore passivo degli eventi che gli accadono attorno, ma si interroghi sui principi che reggono e sostengono le cose, piccole e grandi, di tutti i giorni: dalla semplice lampadina della torcia da campo alla centrale idroelettrica, dal vulcano o il sole alla banale ebollizione dell'acqua. Generare in lui quell'impulso alla ricerca che innescherà, poi, la naturale reazione al desiderio di scoperta e conoscenza.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per quei bambini svogliati e disinteressati, che trascurano il mondo che li circonda, per quelli che operano senza interrogarsi sulle variazioni che si possono apportare ai propri lavori per migliorarne la funzionalità. E' anche indirizzata a quei bambini iperattivi che sono attratti da tutto, che si avvicinano ad ogni oggetto nuovo per curiosità e desiderio di scoperta focalizzando l'attenzione per troppo poco tempo e che decadono subito nella noia. Per quelli che, analogamente, aprono e smontano ogni oggetto interessante "per vedere cosa c'è dentro" senza mai trarne utile profitto, che devono, quindi, canalizzare opportunamente i propri interessi.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire alcuni semplici esperimenti a scelta tra chimica, fisica, ottica, elettromagnetismo, biologia, idraulica. Dimostrando di averne compreso il funzionamento e saperli spiegare al Branco intero. 2. Conoscere e spiegare almeno tre fenomeni atmosferici e naturali (es.: alternanza giorno/notte, i terremoti, eruzioni vulcaniche, pioggia, grandine, ecc) 3. Realizzare una manica a vento e conoscere nome e provenienza dei principali venti disegnando sul quaderno di caccia la rosa dei venti. 4. Conoscere il Sistema Solare e saperne spiegare il funzionamento. 		

Gruppo Rosso – Servizio

INFERMIERE	(Soccorritore, igienista, dietologo)	
OBIETTIVO: AUTOCONTROLLO, CONOSCENZA, IGIENE		
<p>Ridurre o eliminare la paura e l'eventuale panico che possono verificarsi in condizioni di emergenza più o meno grave. Attraverso la conoscenza del corpo umano e l'esperienza applicativa, insegnare al bambino a comportarsi opportunamente nelle varie situazioni, prendendo le decisioni giuste e sapendo a chi rivolgersi. Sviluppare in lui un forte autocontrollo. Stimolare il suo spirito di servizio nei confronti degli altri, mettendo in atto le conoscenze apprese, essere in grado di aiutare il prossimo in quelle situazioni che fanno parte della vita quotidiana (febbre, raffreddore, epistassi, abrasioni, ecc.). Educare il bambino all'ordine, alla pulizia personale e giornaliera, al mantenimento della propria efficienza fisica.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Per quei lupetti insicuri, che si impressionano facilmente anche di fronte ai piccoli traumi di tutti i giorni (graffi, scottature, epistassi, ecc.), o per quelli che devono imparare a cavarsela da soli e non interpellare sempre i genitori per qualsiasi banalità. Per chi deve migliorare il proprio spirito di servizio e deve comprendere la potenziale importanza che può assumere il proprio aiuto per chi ci è attorno. E' rivolta anche a coloro che trascurano se stessi, la propria igiene, o che devono ancora apprendere i gesti elementari per la pulizia personale. Per quei lupetti sempre pronti ad aiutare gli altri.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere il corpo umano e la funzione dei suoi principali organi. 2. Saper medicare piccole ferite come graffi, escoriazioni, scottature, punture, bruciate, abrasioni ed epistassi, saper effettuare una fasciatura e realizzare una barella da campo 3. Saper effettuare una chiamata d'emergenza. 4. Conoscere e spiegare le principali regole dell'igiene personale e dimostrare di saperle applicare (es.: cacce di due giorni) 5. Conoscere le norme per una corretta alimentazione disegnando la piramide alimentare sul quaderno di caccia. 6. Saper effettuare una steccatura di base. 		

GUIDA	(Cittadino, viaggiatore, interprete, geografo, cartografo)	
OBIETTIVO: ORIENTAMENTO, RESPONSABILITÀ, SENSO CIVICO		
<p>Conoscere il quartiere, la città e, più in generale, il territorio in cui si vive; stimolare il senso civico, sensibilizzando all'adempimento dei propri doveri di buon cittadino. Fornire i mezzi necessari per una maggiore sicurezza nel muoversi in città, che sia a piedi, in bicicletta o con l'uso di mezzi pubblici. Incrementare il senso di sicurezza anche nei confronti delle persone che si possono incontrare, lenire, quindi, la timidezza e la paura e far crescere la gentilezza, la cortesia e la disponibilità. Favorire, al contempo, l'acquisizione di un marcato senso di responsabilità tale da permettere la prevenzione dei pericoli e degli incidenti cittadini. Sviluppare capacità tecniche di orientamento e topografia da applicare in ambiente urbano.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Ci sono bambini che vengono sempre accompagnati, dai propri genitori, in qualsiasi luogo loro occorra (palestra, piscina, sede Scout...) e altri che spesso sono costretti a muoversi da soli; accrescere la propria sicurezza in strada può essere utile sia agli uni che agli altri. Altrettanto spesso i bambini non conoscono bene il luogo in cui vivono, ignorando vie, parchi e altro che si trovano a due passi da casa oppure non riconoscono le località pur essendoci già stati in passato. Possono avere problemi e carenza di autonomia in situazioni di apparente difficoltà come un rientro a casa (dalla tana, dalla piscina o altro...) senza i genitori oppure la necessità di una commissione urgente da sbrigare da soli.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere in maniera precisa la posizione della propria città all'interno della regione e della nazione. 2. Conoscere l'esatta ubicazione dei principali servizi cittadini (comando vigili, ospedale, ecc.) 3. Saper orientare una carta topografica mediante l'uso di una bussola. 4. Saper dare indicazioni anche in inglese su come poter raggiungere i principali punti d'interesse cittadini. 5. Conoscere i vari mezzi di trasporto urbani ed extraurbani presenti nel tuo territorio. 6. Conoscere le principali norme del codice della strada, con particolare riferimento al tema della sicurezza e prudenza. Organizzazione di una caccia di branco nei luoghi più caratteristici della zona. 		

GIORNALISTA	(Fotografo, inviato, fotoreporter, gazzettiere, corrispondente, cronista, storico)	
OBIETTIVO: OSSERVAZIONE CRITICA, SINTESI, RICERCA		
<p>Stimolare, nel bambino, uno spirito di osservazione critica, obiettiva e imparziale. Spingerlo alla ricerca, alla memorizzazione e all'archiviazione ordinata dei momenti salienti e importanti della propria e dell'altrui vita. Che sia attraverso la penna (che lo sprona ad una migliore abilità comunicativa scritta) o la macchina fotografica (che stimola la visione e la composizione di immagini), il bambino è portato a guardarsi attorno, a mettersi in relazione col mondo che lo circonda, a sintetizzare gli eventi e a condividerli con gli altri.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Spesso capita di aver a che fare con bambini distratti che vivono un evento senza analizzarlo, rifletterci sopra e trarne utili conclusioni, che lasciano scorrere gli avvenimenti senza cercare di catturarne gli aspetti più importanti. Altre volte, il disordine e la trascuratezza possono essere eliminati attraverso un lavoro di catalogazione certosina. Infine, ci sono bambini che possono trovare nella scrittura (giornalistica o di corrispondenza epistolare) un utile mezzo di allenamento comunicativo per imparare ed esprimere le proprie idee.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere la struttura di un giornale e delle sue parti e i nomi dei principali quotidiani. 2. Saper preparare e condurre un'intervista da fare ad un capo di un'altra unità o presidente commissario 3. Saper scrivere un articolo su una caccia di branco. 4. Saper informare anche a voce gli altri su ciò che si vede o su ciò che si è sentito al notiziario. 5. Impiegare gli elaborati delle prime quattro prove nella realizzazione di un numero del giornalino di branco inserendo un gioco o fumetto e documentare il tutto con almeno una fotografia per rubrica. 		

FOLLETTO*	Cuoco, casalingo, massai, pasticciere, folletto (vedi "Manuale dei lupetti")	
OBIETTIVO: AUTOGESTIONE		
<p>Infondere nel bambino le regole per una buona e attiva vita in casa, dall'alimentazione corretta alla gestione economica, dalle pulizie e il riordino quotidiani alla prevenzione dei pericoli. Attraverso il gioco, spingerlo verso le attività utili in casa, sia per sé stesso che per i propri familiari responsabilizzandolo ad un'attiva vita casalinga. Portare in lui coscienza nei confronti degli sprechi e dei beni utili, renderlo consapevole del fatto che anche l'ambiente più familiare può diventare pericoloso se trascurato e trattato con disattenzione.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Senza alcuna ombra di dubbio, i primi "bersagli" di questa capacità sono i bambini viziati, che tendono a lasciare disordine nella consapevolezza che qualcun altro sistemerà le cose al loro posto. È anche rivolta a coloro che sono costretti ad assumere maggiori responsabilità nell'ambiente domestico a causa di particolari condizioni (es. frequenti assenze dei genitori, parecchi fratelli e sorelle minori, ecc.). E' rivolta anche a tutti coloro che vogliono sfoggiare il proprio talento culinario, che sia esso riferito a pasticceria, cucina tradizionale o altro.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper accendere e servirsi di un fornello a gas con la supervisione di un vecchio lupo. Conoscendo i pericoli di scoppio, incendio e avvelenamento, sapere quali sono i comportamenti da avere in tal caso e chi contattare. 2. Saper organizzare e preparare un pasto completo con la supervisione di un vecchio lupo, seguendo lo schema della piramide alimentare anch'essa da conoscere. 3. Saper apparecchiare e spacciare la tavola, spazzare, lavare i piatti. 4. Con l'aiuto di un familiare produrre un video durante un riassetto della camera. 5. Conoscere le proprietà dei cibi e i metodi di conservazione di essi. 6. Saper fare la spesa valutando le date di scadenza dei prodotti. 7. Conoscere la piramide alimentare ed aiutare un VVLL e contribuire alla costruzione di un menu-tipo per la giornata di vacanza di branco o una caccia fuori. 		

* **“Cosa sono i folletti?** - Il folletto è un piccolo omino che veniva per casa [...], spazzava il camino, accendeva il fuoco, tirava l'acqua dal pozzo e preparava la colazione; spolverava le stanze [...]; faceva ogni specie di lavoro utile, ma nessuno riusciva mai a vederlo [...] tutti erano felici e la casa era lucida e ordinata”.

[fonti] : Racconto de “I Folletti” Quinto Morso del Manuale dei Lupetti (The Wolf Cub's Handbook) di Robert Baden-Powell. A seguire può essere utile ai fini della capacità il racconto “Come Rendersi Utili”.

Gruppo Verde – Salute e forza fisica

MARINAIO	(Skipper, pescatore, sub, lupo di mare, segnalatore)	
OBIETTIVO: PRUDENZA, TECNICHE MARITTIME		
<p>Avvicinare il bambino alla realtà del mare fatto di acqua, animali, sfide e pericoli. Sensibilizzarlo a tutto ciò che la vita marina può comprendere: vela, canoa, nuoto, pesca, immersione, ecc.. Offrirgli nozioni di tecnica marinara basilari o anche avanzate. Educarlo alla vita di mare, a comprendere quando ci è favorevole e quando ci sarà avverso, a cosa occorre portare con sé, al suo rispetto sia ecologico che leggendario. Utile per aiutare i lupetti che hanno paura dell'acqua.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Come si è potuto vedere, l'obiettivo è del tutto analogo alla capacità di Montanaro. Analoghi saranno anche gli esempi di utilità e questo perché la Capacità di Marinaio è rivolta sia ai lupetti del mare (che diverranno poi esploratori del mare) sia a tutti gli altri per i quali si prevede (per qualsivoglia ragione) un futuro e frequente contatto con la vita marina. I due ambienti che l'associazione ha riconosciuto come paralleli vengono gemellati anche nella progressione orizzontale del lupetto.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i pericoli inerenti alle attività in acqua (mare, piscina). 2. Conoscere i vari stili di nuoto e saper nuotare con uno di essi per almeno 20 mt. 3. Sapersi tuffare da un trampolino alto un metro. 4. Conoscere vari tipi imbarcazioni e le loro parti. 5. Conoscere i principali nodi di uso marittimo. Scorsoio, piano, bocca di lupo 6. Riconoscere e classificare almeno dieci specie tra animali e vegetali marini e scriverli sul quaderno di caccia. 7. Conoscere i vari metodi di segnalazione marittimi e loro usi. 8. Conoscere i nomi dei mari e degli oceani. 		

MONTANARO	(Alpinista, escursionista, campista, speleologo, pioniere, segnalatore)	
OBIETTIVO: AVVENTURA, ESSENZIALISMO, TECNICHE SCAUT		
<p>Avvicinare il bambino alla realtà montana fatta di vita all'aria aperta e immersioni nella natura. Sensibilizzarlo a tutto ciò che la montagna può comprendere: escursioni, campeggio, grotte, roccia, boschi, pascoli, animali, ecc.. Offrirgli nozioni di tecnica Scout basilari o anche avanzate. Educarlo alla vita di montagna, a comprendere quali sono le necessità primarie mostrandogli cosa è utile e cosa è superfluo.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>Utile ai bambini che presentano ancora lacune dal punto di vista tecnico. Problematiche comuni con cui abbiamo sicuramente a che fare sono quelle prime o seconde stelle che ancora impiegano troppo tempo nel prepararsi al mattino alle V.d.B., che arrivano al campo con zainetti stracolmi di cianfrusaglie e dolciumi, che nelle passeggiate in montagna con il Branco subito si lamentano o rallentano il gruppo a causa della loro inesperienza. Questa Capacità è rivolta a loro offrendo la possibilità di un "tour de force" nelle tipiche attività Scautistiche.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i pericoli della montagna, del freddo e le attrezzature per un'escursione. 2. Saper fare il nodo bolina, parlato, tessitore, bandiera, conoscerne l'utilità e conoscere le norme per buona conservazione delle corde. 3. Costruire le bandiere di segnalazione e saperle utilizzare per lanciare un S.O.S. 4. Decifrare un messaggio in codice morse 5. Saper indossare l'imbracatura e impiegarla in un percorso con passaggio alla marinara e ponte tibetano 6. Aver partecipato ad un'escursione con un percorso di una durata di almeno ora. 7. Sapere qual è l'equipaggiamento necessario per un campo estivo. 		

SPORTIVO	(Atleta, ginnasta, nuotatore, ciclista, sciatore, pattinatore, marzialista, lottatore, arciere)	
OBIETTIVO: ATLETICITÀ		
<p>Invogliare il bambino all'attività motoria, allo sport e all'efficienza fisica, spronarlo, eventualmente, ad avvicinarsi all'apprendimento di una disciplina sportiva. Nel caso in cui partecipi già attivamente a qualche corso di uno specifico sport (ovviamente si intende extra-Scautistico), far sì che in lui cresca l'entusiasmo nei confronti della scelta intrapresa e che si generi in lui quell'atteggiamento rivolto al continuo miglioramento di se stessi e al superamento dei propri limiti. Dare al bambino le conoscenze necessarie, nei riguardi del proprio corpo, in modo che si renda conto autonomamente di non doverlo mai trascurare.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>E' ovviamente per tutti quei bambini pigri che fanno una vita sedentaria, ma anche per quelli che devono imparare che i progressi personali arrivano da un lento, graduale, costante e regolare sacrificio e non da un intenso ed eccessivo unico sforzo. Per coloro che già praticano uno sport ed hanno bisogno di uno sprone per impegnarsi e, quindi, migliorarsi, ulteriormente. Per quelli che spiccano nei propri corsi sportivi ed hanno bisogno di acquisire coscienza e di educare o moderare la sicurezza in se stessi. Per chi vuole avvicinarsi o sta già avvicinandosi ad una nuova disciplina sportiva.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Avere un comportamento sportivo e leale sia in caso di vittoria e di sconfitta. 2. Dimostrare le propria abilità fisica in almeno tre discipline sportive e conoscerne le regole. 3. Eseguire un percorso che comprenda le seguenti prove ginniche: arrampicata sulla pertica, salto con la corda, corsa ad ostacoli, passo del giaguaro, capovolta, camminare in equilibrio su di una panca o asse. 4. Conoscere i benefici che porta l'attività fisica e i rischi che porta una vita sedentaria. 5. Saper eseguire gli esercizi fisici di B.P. 6. Organizzare un percorso individuale per i lupetti. 		

GIOCATORE DI SQUADRA	(Allenatore, arbitro, calciatore, rugbista, cestista e altri sport)	
OBIETTIVO: LEALTÀ, RISPETTO DELLE REGOLE, SOCIALIZZAZIONE		
<p>Educare il bambino al lavoro di squadra per il raggiungimento di un obiettivo comune. Stimolare in lui caratteristiche come la generosità, l'altruismo, l'autocontrollo, la disponibilità, lo spirito di sacrificio, l'impegno personale, la lealtà, la disciplina, il rispetto delle persone e delle regole. Spronarlo alla socializzazione e al mantenimento dei buoni rapporti, anche quando ci si trova ai lati opposti del campo.</p> <p>Conoscere il proprio corpo, le proprie potenzialità e i propri limiti, porre le proprie caratteristiche al servizio della squadra.</p>		
ESEMPI DI UTILITÀ		
<p>È sicuramente un evento comune tra i bambini una furiosa lite in campo per le ragioni più disparate: slealtà, falli, irregolarità di vario tipo, numeri da solisti, palloni non passati al momento opportuno, sconfitte non accettate e chi più ne ha più ne metta. Abituare il bambino alla "vita" di squadra è sicuramente un ottimo curativo per tutte quelle pessime caratteristiche come egoismo, egocentrismo, prepotenza, orgoglio, vanità, ma anche per gli eccessi opposti come timidezza, sottovalutazione di se stessi, o ancora per altri difetti come la pigrizia o la carenza di impegno personale.</p>		
PROVE		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aver dimostrato durante le cacce spirito di collaborazione, generosità e lealtà nei confronti degli altri lupetti. 2. Organizzare un gioco di squadra per tutto il branco, spiegandone le regole e gestendone lo svolgimento ed al termine saper recuperare, riordinare e rimettere a posto tutto il materiale utilizzato. 3. Conoscere i principali sport di squadra e regole e saperlo esporre al branco intero. 4. Essere in grado di arbitrare un gioco conoscendone le regole, gestendo i rapporti tra le squadre (sfruttando la figura dei "capitani"). 5. Saper fare il tifo per una squadra e saper coinvolgere il resto del branco a fare lo stesso in maniera corretta e equilibrata. 		

5. LINK BADGE

Il Link Badge non è uno step della progressione propedeutico agli altri, ma dovrà essere eseguito da tutti coloro che dovranno passare al Reparto per far sì che “l’eventuale trauma” possa finalmente essere limitato. Premesso che ci sono delle indicazioni ben precise che regolano i passaggi (Approfondimento e guida scaricabile dal sito associativo nella sezione documenti di Branca Lupi n. 06); questo strumento arricchisce l’ultimo anno del bambino in cui già si sente quasi distaccato dal gruppo dei più piccoli e rischia di annoiarsi maggiormente.

Il distintivo va cucito, con la punta rivolta verso il basso, sul braccio destro della felpa dell’uniforme sotto l’omero di muta.



Queste prove comprenderanno i seguenti punti:

Aver svolto due tra le seguenti attività link con la branca successiva:

- (attività di pionierismo di base - pernottato in tenda con il vecchio lupo durante un’uscita di reparto - uscita a piedi con zaino in spalla per un lasso di tempo limitato - attività di segnalazione - cucina alla trapper base)

Inoltre è fondamentale la conoscenza di questi punti:

- Conoscere la differenza della Promessa e del Saluto del Lupetto da quello dell’Esploratore.
- Conoscere il motto degli Esploratori e la legge Scout.
- Conoscere i cenni principali della storia dello Scouting con particolare riferimento alla vita di Baden-Powell e Aldo Marzot.
- Conoscere il cerimoniale che regola l’Alza e l’Ammaina Bandiera, ed essere in grado di eseguirlo.
- Conoscere la Bandiera Italiana e il suo significato.
- Conoscere la segnaletica stradale elementare e i doveri del pedone.
- Saper eseguire, utilizzare e sciogliere i seguenti nodi: semplice, piano, scorsoio, rete, bolina, bocca di lupo, cappuccino, parlato, margherita.
- Conoscere almeno dieci segni di pista.
- Conoscere la bussola e la Rosa dei Venti.
- Saper affardellare lo zaino per un’uscita di 3 gg

Tutti i punti dovranno essere svolti con successo cercando di non segnare come passate prove incomplete o poco riuscite. Le prove ove possibile dovranno essere svolte in cooperazione con i Capi Reparto in modo tale da avere un confronto più tecnico e preciso su alcuni argomenti.

6. RICONOSCIMENTO DI MERITO

6.1 Treccia Gialla

Al Lupetto ad una stella che per un anno abbia dimostrato un comportamento, specie da un punto di vista altruistico, degno di merito ed abbia conseguito almeno due capacità, può essere conferita la Treccia Gialla.

7. SCAUTISMO NAUTICO

In Associazione gli Scout che praticano attività rivolte all'acquisizione delle tecniche marinaresche sono chiamati "Scout del Mare", come traduzione diretta del "Sea Scout" introdotto da Baden Powell. Lo Scautismo nautico è una specializzazione tecnica dello Scautismo vissuta in luoghi legati all'acqua; siano essi marini, fluviali o lacustri. Lo Scautismo nautico richiede, da parte degli educatori, una profonda conoscenza delle tecniche marinaresche, del nuoto e del salvataggio in acqua con una spiccata attenzione alla sicurezza in attività. Per i Branchi delle Sezioni o Delegazioni ad indirizzo nautico, sarà compito della Direzione del Branco, coordinare ed organizzare le attività ad indirizzo nautico secondo il metodo di Branca Lupetti.

8. UNIFORME E DISTINTIVI

Durante lo svolgimento delle attività i lupetti sono tenuti ad indossare l'uniforme seguendo l'esempio dei Vecchi Lupi. Essa assolve a varie funzioni oltre a quella del gioco; è pratica, rende i bambini tutti uguali tra loro e quindi li lega simbolicamente a tutto il movimento Scout.

8.1 Uniforme invernale. L'uniforme invernale è la seguente:

- Berretto di colore verde con sei spicchi profilati di colore giallo oro;
- Fazzoletto triangolare (isoscele con ciascun lato di cm.70) di colore giallo oro, con serigrafata la testa di Lupo ed il Motto in cimosa;
- Felpa verde;
- Pantaloni di velluto lunghi verde oliva a coste strette;
- Cintura di cuoio, con/senza anelli di metallo laterali e fibbia associativa Assoraider.
- Calzettoni gialli.

8.2 Uniforme estiva. L'uniforme estiva è la seguente:

- Berretto di colore verde come previsto al punto 8.1;
- Fazzoletto come previsto al punto 8.1;
- Polo di cotone verde con barretta associativa, distintivo WFIS e distintivo di appartenenza alla Branca;
- Pantaloncino bermuda di velluto verde a coste strette;
- Cintura in cuoio come prevista al punto di 8.1;
- Calzettoni gialli.

8.3 Scout del Mare. L'uniforme invernale è la seguente:

- Berretto di colore blu con sei spicchi profilati di colore giallo oro;
- Fazzoletto triangolare (isoscele con ciascun lato di cm.70) di colore giallo oro, con serigrafata la testa di Lupo ed il Motto in cimosa;
- Felpa blu;
- Pantaloni di velluto lunghi blu a coste strette;
- Cintura associativa in cuoio o tessuto bianca con/senza anelli di metallo laterali e fibbia associativa Assoraider;
- Calzettoni gialli.

8.3.1 L'uniforme estiva è la seguente:

- Berretto di colore blu come previsto al punto 8.3;
- Fazzoletto come previsto al punto 8.3;
- Polo di cotone blu con barretta associativa, distintivo WFIS e distintivo di appartenenza alla Branca;
- Pantaloncino bermuda di velluto blu a coste strette;
- Cintura come previsto al punto di 8.3;
- Calzettoni gialli.

8.4 Distintivi

- Distintivo WFIS;
- Barretta associativa Assoraider;
- Barretta associativa Assoraider Scout del Mare;
- Distintivo di appartenenza alla Branca;
- Omerale di muta;
- Distintivo di Regione e Sezione;
- Fregio metallico per berretto;
- 1^a e 2^a stella;
- Lupo Anziano;
- Distintivi di capacità;
- Distintivo del Link Badge
- Distintivo di competenza (capo e vice capo muta)
- Distintivo di merito "Treccia Gialla".

8.5 Distintivi Capi

- Distintivo WFIS;
- Barretta associativa Assoraider;
- Barretta associativa Assoraider Scout del Mare;
- Distintivo da Capo o Vice Capo Branco;
- Distintivo di Regione e Sezione;
- Fregio Raider metallico per cappellone.

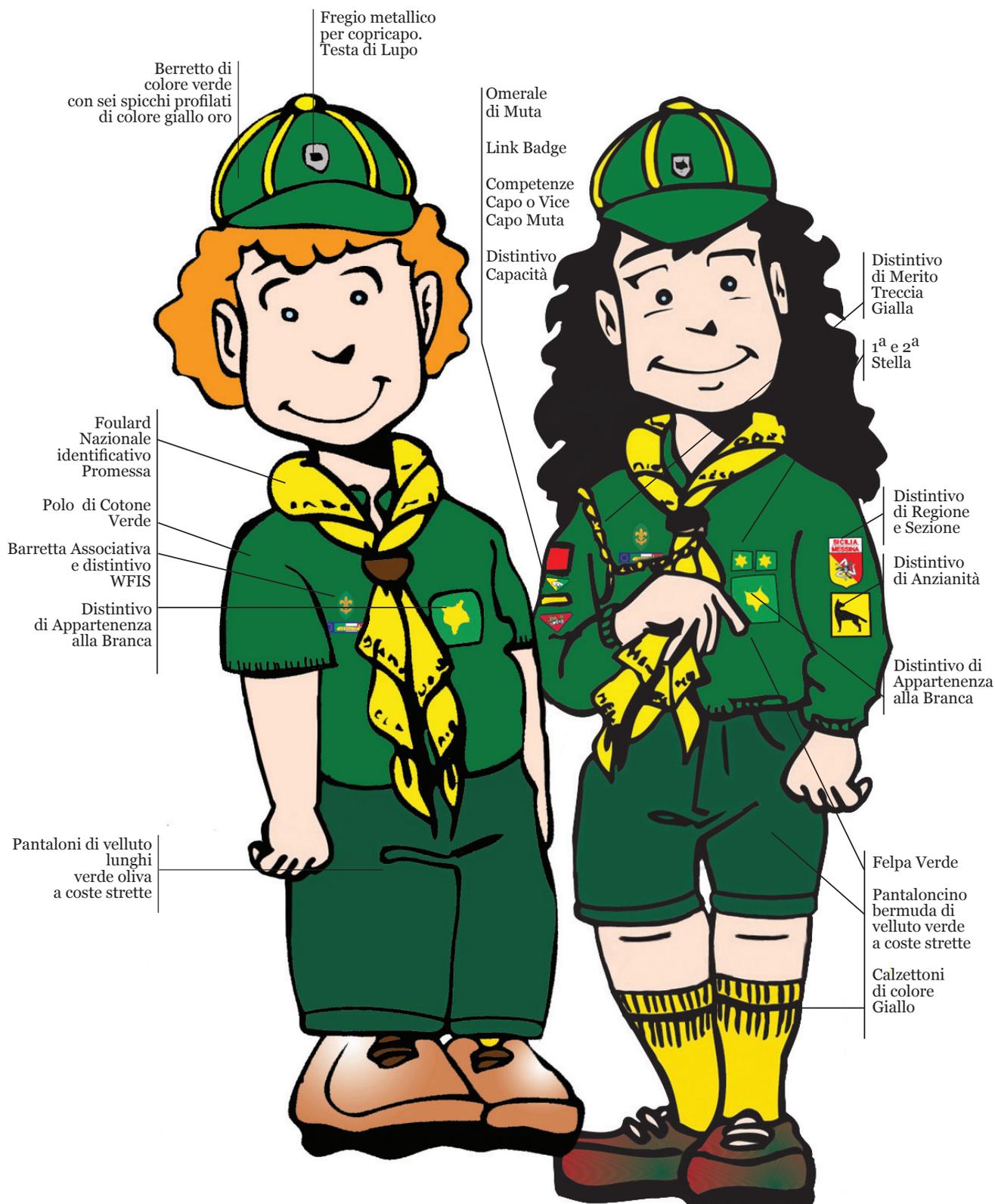
8. Aggiornamenti e modifiche

Eventuali proposte di integrazioni e/o modifiche al presente Regolamento o ai manuali “TRACCE” vanno indirizzate al Comitato Tecnico Nazionale che dovrà approvarle.

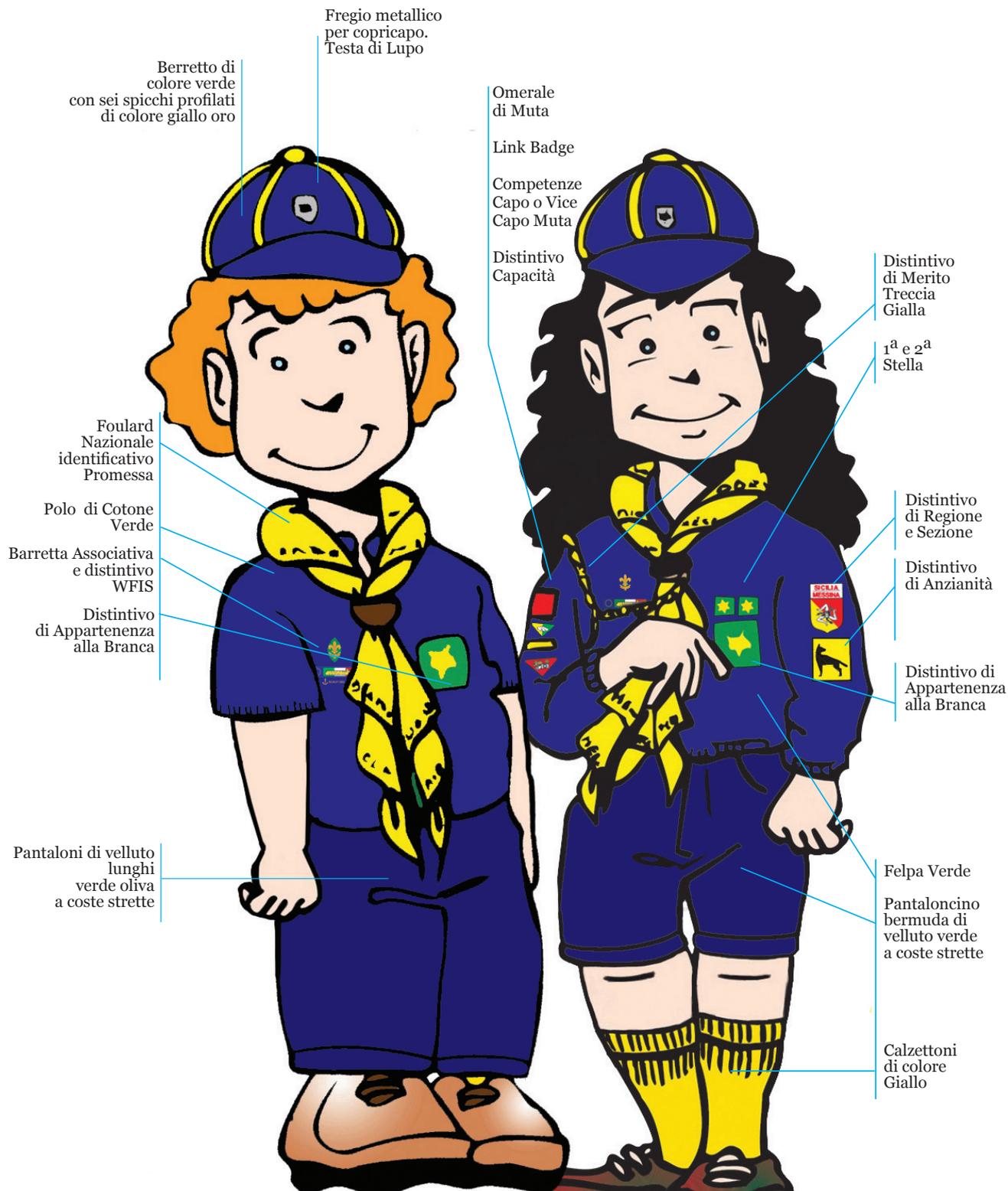
Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà fare riferimento allo Statuto Associativo, al Regolamento Attuativo dello stesso e alle comuni norme della giurisprudenza italiana.

Per tutte le delucidazioni metodologiche non esplicate in questo regolamento, fare riferimento ai manuali “TRACCE” disponibili e scaricabili dalla sezione DOWNLOAD, nella zona Lupetti, del sito di Branca.

(1) TABELLA UNIFORMI



(2) TABELLA UNIFORMI MARE



(3) TABELLA DISTINTIVI

Distintivo Appartenenza



Distintivo Link Badge

Barretta Associativa



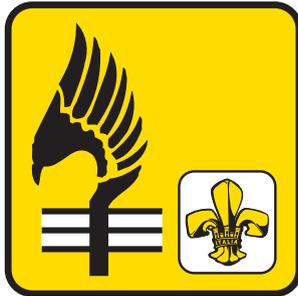
Distintivo di Capacità

Barretta Associativa Scout del Mare



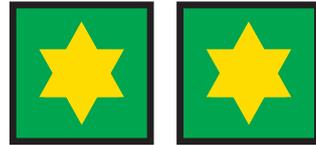
Distintivo di appartenenza alla Branchia

Distintivo Capo e Vice Capo Branco. Va cucito sulla camicia (per i capi) nella parte centrale della tasca sinistra



Competenze Capo o Vice Capo Muta

1^a e 2^a Stella

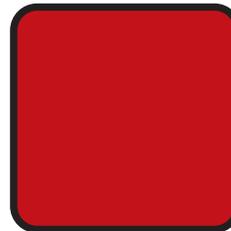


Distintivo di Regione e Sezione. Va cucito sull'omero sinistro della polo, felpa; (per i capi) sulla camicia



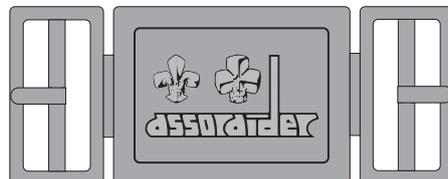
Distintivo di anzianità.

(per i capi) Fregio metallico per Cappellone Scout



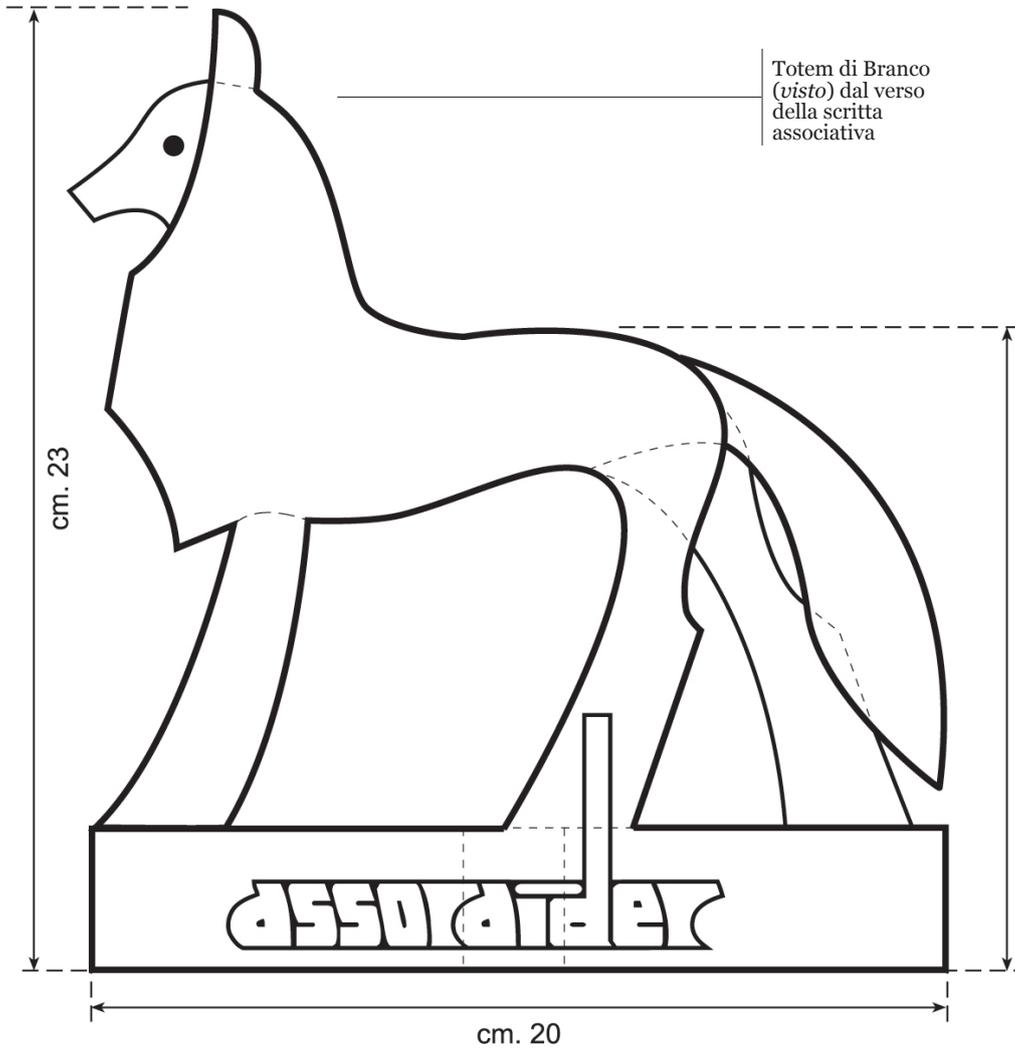
Omerale di Muta

Fregio metallico Testa di Lupo

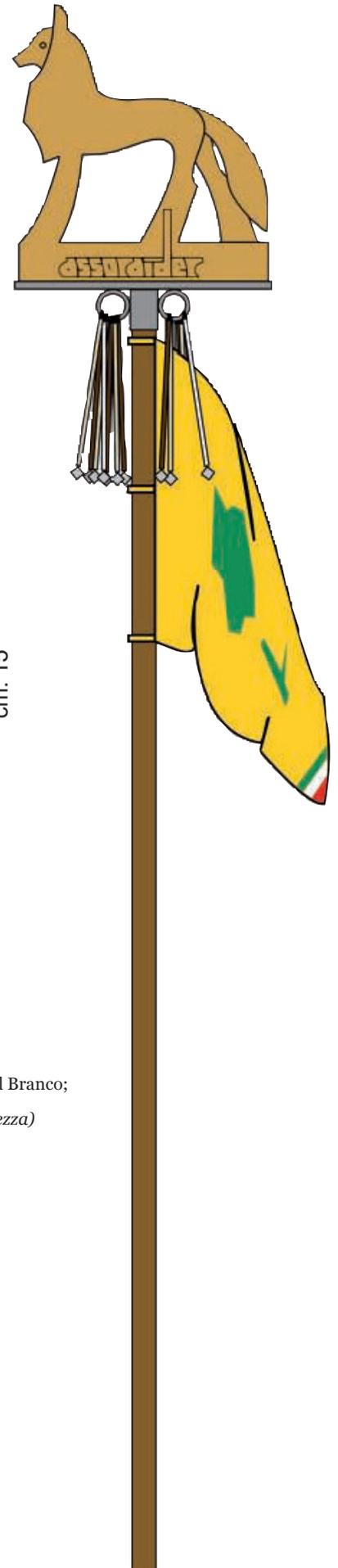


Fibia Associativa

(4) TABELLA INSEGNE UFFICIALI



Totem di Branco
(visto) dal verso
della scritta
associativa



cm. 15



Guidone del Branco;
formato:
(base)x(altezza)
50x32