



Regolamento Branca EE

con indicazioni per Scout del Mare

Edizione Ottobre 2018 A.S. 2018/19

1. GENERALITÀ

La Branca Esploratori e Esploratrici è quella che riunisce ragazzi e ragazze che abbiano un'età tra gli undici e i quattordici anni **compresi**, (secondo la tabella illustrativa seguente) a seconda dello sviluppo psicofisico.

BRANCA DI APPARTENENZA	L/L					E/E				R/S				RD		
ANNI DI PERMANENZA IN BRANCA	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
ETA' ANAGRAFICA	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Quindi: 1° anno 11/12 (primo anno di scuola media)
 2° anno 12/13 (secondo anno di scuola media)
 3° anno 13/14 (terzo anno di scuola media)
 4° anno 14/15 (primo anno di scuola superiore)

I ragazzi anicipatari effettueranno il loro percorso in branca tenendo conto del loro sviluppo psicofisico e non di quello anagrafico. Quindi uno scout anticipatorio, ritenuto pronto dal comitato tecnico di sezione, entrerà in branca EE nell'anno scout in cui avrà 9/10 anni e passerà in branca RS a conclusione dell'anno scout in cui avrà 13/14 anni. Da considerarsi come una possibilità e non come una obbligatorietà, demandando la valutazione di tutti gli elementi in riferimento ad ogni caso specifico sia per l'ingresso che per l'uscita in terza branca. Il percorso educativo completo in Branca EE si sviluppa, quindi, su quattro anni ed è su questo tempo che "Il Sentiero" di crescita individuale è stato elaborato. Eventuali deroghe all'età di ammissione alla Branca EE o di passaggio alla Branca RS, saranno decise dal Capo Reparto d'accordo con il Presidente di Sezione e il Capo Unità della Prima e della Terza Branca, a seconda dei casi specifici, è auspicabile condividere la scelta con i centrali alla branca di riferimento. Per il rispetto dell'uniformità associativa, la maggiore coerenza metodologica e programmatica il passaggio nella branca superiore dovrà avvenire ad anno scout terminato (generalmente con il campo estivo) o all'apertura dell'anno scout successivo.

1.1 Metodo

Il metodo è quello che Baden-Powell ha illustrato nel suo "Scouting for boys" e applicato come descritto nei manuali, nelle dispense di Branca e in quelli usati come strumenti dalla scuola capi o come circolari degli organi tecnici nazionali. Consiste nell'immettere il ragazzo in una spontanea fraternità di coetanei, la Pattuglia, dove con il passare del tempo si assumono responsabilità individuali sempre maggiori.

L'educazione, e la tutela, dei ragazzi è affidata a un Capo che ha il doppio ruolo di responsabile e di educatore. Il Capo progetterà e svilupperà attività congeniali per i ragazzi che saranno a lui affidati, prevalentemente all'aperto, affidandogli, secondo i moderni mezzi della psicologia, responsabilità gradatamente crescenti e facendogli acquisire capacità sia collaborative che direzionali.

Il "Sistema di Pattuglia", basato sul libro di Roland Philipps "The Patrol System", si fonda su alcune delle naturali esigenze del ragazzo: il desiderio di vivere avventure, lo spirito di "banda", la capacità di svolgere "Imprese" e quella di cimentarsi in "Missioni", la voglia di conoscere e quella di rendersi utile, la ricerca di ideali.

Il "Sentiero" prevede un percorso di crescita personale attraverso delle "categorie" da raggiungere e dei brevetti di "Specialità" da conquistare.

1.2 Scopo

Lo scopo principale dello Scautismo e, quindi, della Branca EE è quello di partecipare, insieme alla famiglia, alla scuola e alle istituzioni, alla formazione di un Uomo che sappia apprezzare la vita, e viverla come una splendida avventura, che sappia individuare la propria strada personale e che sia utile per la società.

1.3 Mezzi

I mezzi a disposizione del Capo Educatore sono raggruppati in tre ripartizioni principali:

A) “I Capisaldi morali del Metodo”:

- LA PROMESSA
- LA LEGGE
- IL MOTTO

B) “I Sistemi educativi”:

- IL SISTEMA DI PATTUGLIA
- IL SENTIERO
- L’UNIFORME SCAUT

C) “Il Programma educativo Scaut”:

- FORMAZIONE DEL CARATTERE
- SALUTE E FORZA FISICA
- ABILITA’ MANUALE
- SERVIZIO DEL PROSSIMO

A) I CAPISALDI DEL METODO.

Come sopra descritto, lo Scautismo è caratterizzato da un metodo educativo e da un codice comportamentale il cui fine è di dare la possibilità ai ragazzi di diventare futuri “buoni cittadini”, responsabilmente impegnati nella vita del loro Paese e predisposti a essere futuri “cittadini del mondo” volenterosi di migliorare la società.

Lo Scautismo si basa su un codice di valori di vita: la Legge Scaut è un codice di dieci articoli che codificano in positivo la vita di uno Scaut.

Uno Scaut è tale dopo aver prestato la Promessa, un impegno personale e volontario, che dura per tutta la vita e che accomuna un singolo Scaut alla fratellanza dello Scautismo mondiale. La Promessa è divisa in tre punti che simbolicamente sono rappresentati sia dal Giglio, simbolo mondiale dello Scautismo, che dal saluto Scaut.

Il Motto degli Esploratori esprime la volontà di formarsi, per poter essere pronti ad affrontare le avversità e aiutare gli altri con la propria competenza.

Fare del proprio meglio per cercare di adeguare la propria vita alla Legge Scaut, rispettarne i valori, essere di aiuto alla società e dimostrare anche esteriormente l’aderenza ai valori del movimento, portando l’uniforme Scaut con orgoglio e dignità, rappresenta lo “Stile Scaut”.

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 La Legge Scaut

1. LA PAROLA DELLO SCAUT É SACRA.
2. LO SCAUT AGISCE SEMPRE CON LEALTÀ.
3. LO SCAUT È AMICO DI TUTTI E FRATELLO DI OGNI ALTRO SCAUT.
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 É, 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 É SOBRIO E PARSIMONIOSO.
10. LO SCAUT É PURO DI PENSIERO, CORRETTO NELLE PAROLE E NEGLI ATTI.

1.3.3 Il Motto

“SII PREPARATO”

B) I SISTEMI EDUCATIVI

1.3.4 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 particolare periodo evolutivo. Nella Pattuglia esiste una “gerarchia naturale” dettata cioè dall’esperienza Scaut.

Si realizza attraverso gli incarichi e 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. Un insieme di Pattuglie forma un Reparto.

La Pattuglia è una palestra di democrazia, è il luogo cioè dove, nel rispetto delle regole, i ragazzi imparano a confrontarsi e a prendere delle decisioni comuni per il bene del proprio gruppo.

1.3.5 Il Sentiero

Il Sentiero Scaut, indica le capacità che ogni singolo ragazzo dovrà acquisire, di difficoltà e di impegno sempre maggiore.

Il Sentiero Scaut rappresenta, quindi, un percorso idealmente avventuroso, di Progressione Personale basato sul concetto del “Fare per Capire”. Il Sentiero è il graduale e progressivo superamento di prove, che permetterà al ragazzo una migliore conoscenza di sé stesso, lo aiuterà a sviluppare quelle facoltà che in lui sono maggiormente sopite, lo sintonizzerà col sociale, sfruttando il suo desiderio di emergere. Pertanto, il ragazzo viene guidato in una progressione “Verticale” costituita da quattro Mete da raggiungere:

- Esploratore
- Esploratore Effettivo
- Esploratore Ranger
- Esploratore Scelto

e in una “Orizzontale”, costituita dall’insieme delle Specialità, ovvero delle competenze specifiche e individuali che ogni esploratore ha in un determinato campo. Le Specialità sono suddivise secondo i Quattro Punti del Programma Educativo Scaut.

1.3.6 L'Uniforme Scout

L'uniforme rappresenta l'aderenza ai principi dello Scouting Universale che vuole ogni Scout fratello di ogni altro Scout indipendentemente dalla propria condizione sociale, nazionalità o religione di appartenenza.

Il Sentiero, quindi il percorso educativo, viene individuato fisicamente attraverso il "sistema dei distintivi" che viene applicato sull'uniforme, ed è quindi la rappresentazione tangibile dell'esperienza e delle capacità individuali che possono essere messe al servizio del prossimo.

L'uniforme Scout è una delle componenti dello Stile Scout ed è, a tutti gli effetti, uno degli strumenti educativi basilari della Branca EE.

C) IL PROGRAMMA EDUCATIVO SCOUT

Per raggiungere lo scopo di educare il cittadino attivo, il metodo Scout, così come indicato da Baden-Powell, si struttura secondo quattro punti principali, essenziali alla formazione alla vita sociale:

- Carattere, che viene sviluppato mediante: il sistema delle Pattuglie, la Legge Scout, la tecnica Scout, la scienza dei boschi, l'avventura, la responsabilità affidata al Capo Pattuglia, i giochi di squadra, l'ingegnosità richiesta dalla vita di campo. La formazione e lo sviluppo degli aspetti spirituali dell'individuo.
- Salute e forza fisica, che vengono curate per mezzo di giochi, esercizi fisici, nozioni di igiene personale e di alimentazione, amor proprio.
- Abilità manuale, che viene sviluppata con attività tecniche in sede, attività di pionierismo, astuzie della vita di campo e le varie forme di espressione artistica. Tutto ciò tende alla formazione di persone che sappiano essere utili alla società, adoperare le proprie mani e il proprio intelletto.
- Servizio del prossimo, viene sviluppata la capacità e la voglia di essere cittadini attivi sotto la forma della "Buona Azione", volontaria e gratuita; questa può essere sia un atto in sé poco importante sia un servizio per la comunità di media e grande rilevanza.
- Il Capo Educatore, che da ora in poi sarà individuato con il termine di Capo Reparto, ha il dovere di redigere un programma annuale riguardante sia attività tecnico pratiche e ludiche da proporre agli Esploratori sia attività mirate al Sentiero di ogni singolo Esploratore, utilizzando

2. IL REPARTO

2.1 Unità

Il Reparto è l'unità che nasce dall'unione di almeno due Pattuglie di ragazzi e ragazze. Esso è inserito in una Sezione dell'Assoraid, ma si possono avere anche Reparti isolati in seno a una Delegazione.

Il Reparto deve essere costituito da un minimo di due a un massimo di cinque Pattuglie. Il Presidente di Sezione può autorizzare, in via eccezionale e temporanea, che il numero delle Pattuglie sia portato fino a sei, fino a quando non verrà creato un secondo Reparto.

Un Reparto può avere tradizioni proprie purché non siano in contrasto con i sistemi educativi classici dello Scouting, con il presente regolamento e con il Cerimoniale Associativo.

2.2 Costituzione e registrazione

Per la costituzione di un Reparto, il Presidente di Sezione, avendone constatata l'esigenza, affida l'unità a un Dirigente. Ogni Reparto, a cura del Presidente di Sezione, deve essere registrato presso la Segreteria Nazionale compilando l'apposito modulo. Nel caso in cui non esistano le condizioni per la formazione di un Reparto, ma esista comunque un piccolo gruppo di ragazzi in età da Branca E/E, sarà facoltà del Presidente di Sezione promuovere la formazione di una "Pattuglia Libera" affidata a un dirigente esperto, con il compito di

promuoverne le attività fino all'apertura di una seconda Pattuglia, condizione essenziale per la costituzione di un Reparto.

2.3 Pattuglie

La Pattuglia, omogenea o mista per sesso, è l'unità base del nostro Metodo ed è composta da un minimo di quattro Esploratori a un massimo di otto, 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. Le attività di Pattuglia vengono svolte durante riunioni e uscite di Pattuglia. Per le uscite, anche durante i Campi, la Pattuglia deve essere accompagnata, o controllata a distanza ravvicinata, da un Capo, da un Vice Capo o da un Raider in servizio presso l'Unità. Speciali attività possono essere organizzate dal Capo o proposte dalla Pattuglia stessa (missioni, imprese). Qualsiasi attività proposta dalla Pattuglia deve essere presentata dal Capo Pattuglia ad una riunione di Alta Pattuglia e approvata dal Capo Reparto.

2.4 Capo Pattuglia

La Pattuglia è guidata da un Capo Pattuglia nominato dal Capo Reparto, su indicazione dei componenti la Pattuglia stessa. A meno che il Reparto non sia di nuova formazione, il Capo Pattuglia 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 riunione d'Alta Pattuglia propone idee e attività emerse in seno alle riunioni di Pattuglia.

2.5 Vice Capo Pattuglia

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

2.6 Incarichi e Posti d'Azione

All'interno della Pattuglia a ogni Esploratore viene assegnato un incarico che gli consente di assumere responsabilità durature e di apprendere varie tecniche.

Ogni incarico è un'insostituibile esperienza di responsabilizzazione e per questo motivo deve essere vissuto come indispensabile per la vita della Pattuglia. È opportuno che un Esploratore, durante gli anni della sua permanenza in Reparto, sia messo in condizione di svolgere incarichi diversi.

Gli incarichi hanno caratteristiche permanenti, soprattutto quelli operativi (ad esempio: magazziniere, tesoriere e segretario); è, quindi, opportuno che siano esercitati per un periodo non inferiore a sei mesi. Nella rotazione degli incarichi, è necessario tener conto di quali siano le mete educative di ciascun ragazzo.

Anche agli Esploratori più giovani sarà necessario affidare un incarico, ma la cosa migliore sarà dar loro fiducia non abbandonandoli a loro stessi; il Capo Pattuglia, coadiuvato dal Capo Reparto, dovrà seguirli costantemente finché non saranno capaci di cavarsela da soli.

Gli incarichi sono:

- Capo Pattuglia
- Vice Capo Pattuglia
- Segretario
- Magazziniere
- Tesoriere
- Infermiere
- Cicala
- Guardiano dello Stile

Il Capo Reparto, in via del tutto eccezionale e per particolari esigenze educative, può creare appositi incarichi da far affidare, in seno alla Pattuglia, a ragazzi che non hanno la predisposizione per nessuno di quelli esplicitati nel presente Regolamento. Nel caso in cui una

Pattuglia non abbia gli elementi sufficienti per ricoprire tutti gli Incarichi sopra elencati, sarà possibile affidare anche più di un incarico per Esploratore, oppure decidere di non attivare l'incarico di Cicala, Infermiere e Guardiano dello Stile.

I Posti d'Azione vengono assegnati all'interno della Pattuglia a ogni Esploratore solo in occasione di un'attività particolare come un'impresa, una missione o un'uscita e quindi cambiano di volta in volta.

Durante l'arco di crescita di un Esploratore esso deve avere la possibilità di provarsi in varie mansioni e sperimentare nuove tecniche e conoscenze, quindi è bene che i Posti d'Azione non vengano fatti ruotare solo secondo le capacità degli Esploratori ma anche secondo gli obiettivi che il Capo Reparto si è prefissato su ogni singolo Esploratore.

Durante lo svolgimento dei Posti d'Azione ogni Esploratore sarà facilitato nello svolgere alcune delle prove di Specialità inerenti all'incarico specifico. Praticamente non esiste un elenco "preconfezionato" di Posti d'Azione perchè, appunto, essi cambiano, si modificano e si creano secondo le esigenze specifiche di ogni attività. Un esempio dei Posti d'Azioni più classici:

- LOGISTA
- SEGNALATORE
- CUCINIERE
- NATURALISTA
- OSSERVATORE
- TOPOGRAFO
- PIONIERE
- FOTOGRAFO
- MESSAGGERO

2.7 Alta Pattuglia

L'alta Pattuglia è quella Pattuglia costituita dal Capo Reparto, lo Staff e i Capi Pattuglia. Secondo le diverse necessità, i numeri e le esigenze dei ragazzi/e, possono partecipare all'Alta Pattuglia anche i Vice Capi Pattuglia.

L'Alta Pattuglia è la sede dove i Capi Pattuglia imparano a essere tali, non con delle lezioni teoriche, ma con il diretto esempio del Capo Reparto che in un ambito così ristretto svolge proprio il ruolo del Capo Pattuglia. In questo ambito ristretto il Capo Reparto può avere un rapporto molto più personale con i Capi Pattuglia e, quindi, instaurare un rapporto di reciproca fiducia che infonde nei ragazzi la giusta dose di responsabilità e fiducia in loro stessi.

In Alta Pattuglia i Capi Pattuglia sottopongono all'approvazione del Capo Reparto proposte di attività.

L'Alta Pattuglia è il fulcro centrale e indispensabile del cosiddetto "Trapasso delle Nozioni": il Capo Reparto, attraverso attività, imprese, discussioni e soprattutto l'esempio, trasmetterà ai Capi Pattuglia nozioni sulle diverse tecniche Scout e i valori morali racchiusi nella legge Scout; i Capi Pattuglia faranno, di conseguenza, lo stesso con la propria Pattuglia.

Per quanto detto sopra in sede di Alta Pattuglia si svolgeranno e discuteranno attività che verranno poi proposte a tutto il Reparto.

2.8 Corte d'Onore

- La Corte d'Onore è un organo del Reparto istituito da Baden-Powell in "Scouting for Boys".
- La Corte d'Onore è un organo permanente del Reparto guidato dal Capo Reparto stesso.
- La Corte d'Onore è composta dal Capo Reparto, lo Staff e dai Capi Pattuglia.

A differenza dell'Alta Pattuglia, che si occupa principalmente del trapasso tecnico delle nozioni, le competenze della Corte d'Onore sono principalmente di ordine morale e anche di carattere straordinario: essa è la "garante della Legge Scout".

Le funzioni della Corte d'Onore sono quelle di:

- valutare periodicamente, minimo semestralmente, se il Reparto vive secondo i Capisaldi del Metodo: Legge, Promessa e Motto;
- decidere e proporre programmi di Servizio verso la società;
- proporre, in casi del tutto eccezionali, al Presidente di Sezione riconoscimenti ed eventuali sanzioni.

La Corte D'onore deve avere una veste "formale", quindi, deve redigere un verbale e aprire e chiudere le proprie riunioni ricordando a tutti i componenti la Legge Scout.

2.9 Pattuglia Libera

Una Pattuglia Libera deve avere la stessa struttura interna di una normale Pattuglia inserita in un Reparto, rispettando in modo imprescindibile i ruoli di Capo e Vice Capo Pattuglia, oltre che Incarichi e Posti d'Azione. L'attività principale di una Pattuglia Libera, non potendo competere con altre Pattuglie, sarà incentrata sull'organizzare e svolgere Missioni e Imprese. La Pattuglia e in primo luogo il Capo Pattuglia avrà come riferimento un Capo Reparto Facente Funzioni al quale è stato affidato il ruolo di supervisione e promozione della stessa Pattuglia.

Il Capo Reparto Facente Funzioni avrà, tra i suoi compiti, la formazione dei futuri Capi e Vice Capi Pattuglia, attivando quindi, il prima possibile, un'Alta Pattuglia come base del futuro Reparto.

3. ORGANICO DI REPARTO

3.1 Staff di Reparto

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

Il Capo Reparto e i suoi Vice compongono lo Staff di Reparto e i loro compiti principali sono:

- Curare l'educazione Scout di ogni singolo Esploratore.
- Stilare i programmi annuali, semestrali, trimestrali, mensili e di ogni singola attività da discutere in sede di Comitato Tecnico di Sezione.
- Organizzare e gestire le attività di Reparto in sede.
- Organizzare e gestire le Uscite di Reparto.
- Organizzare e gestire i Campi di Reparto.
- Coordinare le attività di Pattuglia.
- Formulare i programmi dell'Alta Pattuglia.
- Esaminare le proposte delle Pattuglie, presentate dai Capi Pattuglia;
- Istituire e gestire la Corte d'Onore.

Lo Staff di Reparto si riunisce con cadenza, minima, quindicinale.

3.1.1 Capo Reparto

Il Capo Reparto è il responsabile del Reparto nei riguardi del Presidente di Sezione. Egli dirige e fa vivere le Pattuglie nel Reparto conformemente alle direttive tecniche e metodologiche degli organismi centrali, nella giusta atmosfera e in armonia con i programmi della Sezione. È un dirigente dell'Associazione Italiana di Scautismo Raider e quindi è un promulgatore dei principi educativi dello Scautismo 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 Raider in servizio. Deve aver raggiunto l'età minima di anni 21 e avere una stabilità caratteriale e sociale tale da essere di esempio agli Esploratori. Deve aver superato il Corso di Formazione Quadri Tecnico e aver approfondito le tecniche di seconda Branca e che, ratificato dal Commissario Centrale alla Branca su proposta di nomina del Presidente di Sezione, ne prenderà la guida. La carica ha durata quadriennale ed è soggetta a riconferma. È suo preciso dovere curare il collegamento tra il Reparto, le famiglie, la scuola, senza sostituirsi a esse. Il Capo Reparto ha, in comune accordo con il Presidente di Sezione, il rapporto diretto con le famiglie degli Esploratori organizzando sia riunioni con esse, sia colloqui individuali con le singole famiglie.

Il Capo Reparto appartiene al Comitato Tecnico di Sezione, partecipa quindi alla realizzazione del Progetto Educativo della stessa. Tale Progetto ha lo scopo principale di creare un coordinamento educativo tra le Branche curando la crescita dei singoli Scaut.

In sede di Comitato Tecnico di Sezione il Capo Reparto partecipa al coordinamento delle attività della stessa e si confronta sullo svolgimento delle attività con le altre Unità.

3.1.2 Vice Capo Reparto

Assiste e coadiuva il Capo Reparto nelle sue funzioni ed è il suo diretto collaboratore. Deve avere compiuto 19 anni, superato almeno il Corso Preliminare di Formazione Quadri ed avere una buona conoscenza delle tecniche di seconda Branca. È nominato dal Presidente di Sezione, sentito il parere del Capo Reparto. È auspicabile che all'interno di un Reparto sia nominato più di un Vice Capo Reparto, anche in relazione al numero degli Esploratori e delle Pattuglie; in questo caso il Capo Reparto designerà chi tra essi lo sostituirà in sua assenza, dandone comunicazione al Presidente di Sezione.

Nel caso in cui il Vice Capo Reparto sia un Raider attivo in un Raid, il Capo Reparto e il Capo Raid dovranno coordinare le loro rispettive attività principali.

Il Vice Capo Reparto, se richiesto dal Presidente di Sezione, può partecipare ad alcune attività, riunioni, uscite o altro, del Comitato Tecnico di Sezione.

3.1.3 Capo Reparto Facente Funzioni di una Pattuglia Libera

Il Capo a cui è stato affidato il compito di guidare le attività di una Pattuglia Libera ne è il responsabile nei riguardi del Presidente di Sezione. Egli dirige e fa vivere la Pattuglia conformemente alle direttive tecniche e metodologiche degli organismi centrali, nella giusta atmosfera e in armonia con i programmi della Sezione. Il suo ruolo è assimilabile a quello di un Capo Reparto e quindi per i suoi compiti vale l'articolo 3.1.1 del presente Regolamento. Il suo compito inoltre consiste nel far crescere il primo nucleo di Esploratori al fine di arrivare a soddisfare le condizioni per l'apertura di un Reparto, scopo di base e finale di un "Pattuglia Libera".

3.1.4 Raider in Servizio

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

4. SCAUTISMO NAUTICO

In Associazione gli Scaut che praticano attività rivolte all'acquisizione delle tecniche marinarie sono chiamati "Scaut 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 marinarie, del nuoto e del salvataggio in acqua con una spiccata attenzione alla sicurezza in attività. Nella progressione personale degli Scaut del Mare alcune prove tecniche differiscono da quelle degli Esploratori.

Lo Scautismo nautico è una specializzazione tecnica a 360 gradi, quindi tutti i termini comunemente usati in Branca vengono tradotti utilizzando il linguaggio marinaro:

- Sentiero: Rotta
- Piede Tenero: Mozzo
- Esploratore: Scaut del Mare
- Esploratore Effettivo: Scaut del Mare di 1ª Classe

- Esploratore Ranger: Gabbiera
- Esploratore Scelto: Nocchiere
- Pattuglia: Equipaggio
- Alta Pattuglia: Plancia
- Quaderno di Caccia: Giornale di Bordo
- Specialità Gruppo Verde: Specialità Gruppo Blu
- Buona Caccia: Buon Vento

5. LE ATTIVITÀ

Il Presidente di Sezione è responsabile di tutte le attività dei Reparti registrati nella propria Sezione/Delegazione. Deve essere messo a conoscenza di tutti i programmi dal Capo Reparto in sede di riunione di Comitato Tecnico di Sezione e assicurarsi che per ogni partecipante esista la copertura assicurativa.

5.1 Uscite, Missioni e Imprese

Lo spirito di avventura sarà la dimensione principale e l'atmosfera in cui vivere le attività all'aria aperta che sono basilari nell'applicazione del sistema Scout poiché le attività in sede, anche quelle migliori, non esercitano sui ragazzi lo stesso fascino e la stessa attrattiva di un'uscita, che a confronto richiede loro un coinvolgimento pressoché totale. L'uscita, svolta con una scadenza minima mensile, di Reparto, di Pattuglia o di Alta Pattuglia, rappresenta per i ragazzi del Reparto una di quelle occasioni offerte dalla vita Scout per vivere l'avventura. Il Capo Reparto dovrà organizzare ogni momento dell'attività: tempi del gioco, di lavoro e di riflessione, le strade da percorrere, le tecniche da utilizzare, il tipo di cucina, i mezzi di locomozione, ecc.

È principalmente durante le uscite che lo spirito avventuroso e le tecniche della "scienza dei boschi", conosciute anche come Scouting, diventano il motore principale che permette agli Esploratori di essere ragazzi attivi, in azione, protagonisti principali del "Grande Gioco".

L'impresa di Pattuglia, da svolgere con cadenza minima annuale, è lo strumento della Branca dove l'esperienza e l'interdipendenza tra pensiero e azione, il desiderio di "avventura" e l'esercizio dello "Scouting" trovano la massima espressione. Le fasi dell'impresa sono scandite come quelle di un progetto e, nel loro succedersi, realizzano l'educare alla progettualità. Con l'impresa si impara a progettare, a dare intenzionalità al proprio divenire (ecco l'intreccio con un altro elemento della proposta educativa Scout, l'autoeducazione); si impara a essere responsabili; si impara a costruire insieme agli altri (la cogestione; la vita di gruppo e la dimensione comunitaria); a essere protagonisti in processi decisionali; si impara a verificare.

La missione di Pattuglia, da svolgere con cadenza minima annuale, rientra in quella tipologia degli strumenti di Branca in cui l'attività non è ideata dalla Pattuglia, come avviene nell'impresa, ma è ideata dal Capo Reparto ogni qualvolta vuole testare le capacità tecniche e organizzative della Pattuglia. Il Capo Reparto indicherà gli obiettivi e specificherà le tecniche per raggiungerli, ma lascerà alla Pattuglia l'organizzazione.

5.2 Il gioco

Lo strumento educativo del gioco è fondamentale nella vita di Reparto; attraverso di esso si possono raggiungere molteplici obiettivi sia di ordine tecnico che di ordine morale, in quanto è strumento di riscontro sul Sentiero e sullo Stile Scout.

Utilizzando il gioco si possono caratterizzare le attività in un clima di gioia e di lealtà. Nei "Grandi Giochi", in particolare, è offerta a ciascun ragazzo la possibilità di avere un ruolo attivo in una "grande avventura".

6. LA COMPETIZIONE TRA PATTUGLIE

La competizione tra Pattuglie è un elemento trainante per le attività di Reparto; i ragazzi vogliono fare, imparare e migliorare per poter giocare e “vincere” con le altre Pattuglie. Nelle attività di Reparto le Pattuglie mettono in pratica tutto quello che si è appreso nelle riunioni, di Pattuglia e di Reparto, verificando e confrontando la propria capacità organizzativa e la propria preparazione con quella delle altre.

Sarà cura del Capo Reparto e dello Staff fare in modo che la competizione sia basata sulla lealtà e sul rispetto dell'avversario e che non sia una competizione di tipo esclusivamente agonistica, in quanto il rispetto e lo Stile Scout devono essere sempre al primo posto.

7. LE RIUNIONI

7.1 La Riunione di Reparto è organizzata e gestita dallo Staff di Reparto e ha le seguenti caratteristiche:

- Si svolge con scadenza settimanale.
- È organizzata e gestita dallo Staff di Reparto.
- È basata su di una scaletta e una programmazione preventivamente fatta dallo Staff di Reparto.
- Alcune attività possono essere affidate ai ragazzi e successivamente discusse insieme.
- È un momento in cui si attua la competizione tra Pattuglie.
- È composta da fasi di gioco, animazione, lavoro.
- Ha carattere di ufficialità, quindi si svolge in uniforme Scout e secondo un orario preciso.

7.2 La Riunione di Alta Pattuglia è organizzata e gestita, dal Capo Reparto e dallo Staff e ha le seguenti caratteristiche:

- Si svolge quando è funzionale con i programmi, di regola settimanalmente.
- È basata su di una scaletta costruita in base ai programmi del Reparto.
- È un momento fondamentale in cui avviene il trapasso delle nozioni dal Capo Reparto ai Capi Pattuglia.
- È composta da fasi di gioco, animazione, lavoro.

7.3 La Riunione di Pattuglia è organizzata e gestita dal Capo Pattuglia, sotto la supervisione del Capo Reparto, e ha le seguenti caratteristiche:

- Si svolge quando è funzionale con i programmi, di regola settimanalmente.
- È organizzata dal Capo Pattuglia che attiva tutti gli Incarichi di Pattuglia.
- È basata su di una scaletta e una programmazione preventivamente discusse con il Capo Reparto.
- È un momento fondamentale in cui avviene il trapasso delle nozioni dal Capo Pattuglia agli Esploratori.
- È composta da fasi di gioco, animazione, lavoro.

8. I CAMPI

Il Campo Estivo (comunemente chiamato semplicemente Campo) è l'attività all'aria aperta più importante di un Reparto. Dura solitamente non meno di 7 e non più di 15 giorni e si svolge in tenda, nel periodo estivo.

È la verifica conclusiva delle attività svolte, sia dal punto di vista educativo che meramente tecnico. Al Campo si mette in pratica, più che in altre occasioni, la sana competitività tra le Pattuglie e dove ogni Scout ha le maggiori opportunità di crescita e, quindi, di conquistare premi e traguardi riguardanti il proprio Sentiero.

La conoscenza e, quindi, tutti i benefici che da essa derivano, che si sviluppa sia tra i ragazzi che tra i ragazzi e i Capi durante un Campo, non è paragonabile a nessun altro momento dell'anno Scout.

Normalmente ogni Pattuglia ha a disposizione uno spazio di terreno ben determinato nel quale costruirsi un proprio sottocampo, all'interno del quale trovano posto almeno la tenda, la cucina e il tavolo con le relative panche realizzate secondo le tecniche del Pionierismo Scout. Poi, a seconda delle tradizioni del Reparto, della preparazione tecnica degli Scout, del tempo e dello spazio a disposizione, si possono aggiungere altre costruzioni, come il portale, il forno, il lavatoio e altre piccole comodità.

Se lo spazio lo consente, è opportuno distanziare fra loro i vari sottocampi, proprio per valorizzare l'autonomia delle Pattuglie.

Il luogo del Campo Estivo viene scelto dal Capo Reparto in accordo con il Presidente di Sezione, mediante uno o più sopralluoghi sul posto, per il quale vanno redatte le apposite domande e autorizzazioni previste dalle leggi nazionali e regionali.

Durante l'anno Scout un Reparto può organizzare altri Campi più o meno lunghi, da un minimo di 3 a un massimo di 6 giorni. Tra questi, il principale è il Campo Invernale, ed è l'attività conclusiva del primo periodo di attività dell'anno.

9. IL SENTIERO

L'itinerario educativo individuale che un ragazzo compie durante la sua permanenza in Branca EE, dal momento della suo ingresso come Piede Tenero al momento del passaggio alla Branca RS, prende il nome avventuroso di Sentiero.

Il Sentiero, metaforicamente, rappresenta un percorso svolto all'aria aperta in cui uno Scout fa del proprio meglio per raggiungere gradualmente delle Mete fino alla vetta più alta rappresentata dalla categoria di Esploratore Scelto. Durante questo Sentiero a ogni Scout verrà chiesto di mettere a disposizione della comunità tutte le proprie competenze.

Il Sentiero è costituito da:

- Progressione Verticale, i passaggi di Categoria.
- Progressione Orizzontale, i brevetti di Specialità.

Il ragazzo ammesso al Reparto e assegnato a una Pattuglia, su domanda inoltrata dai genitori, viene chiamato Piede Tenero (nome che i primi pionieri del continente americano davano ai nuovi arrivati). Può portare l'uniforme, i distintivi di Reparto e di Pattuglia, con l'esclusione, per chi non proviene dal Branco, del fazzolettone. Dopo non meno di tre mesi dal suo ingresso in Pattuglia, il Piede Tenero, che a giudizio del Capo Pattuglia e del Capo Reparto ha superato le previste prove tecniche ed è entrato nello spirito della Legge è ammesso a pronunciare la Promessa; da quel momento può fare il Saluto Scout ed entra a far parte della famiglia mondiale degli Scout: è un Esploratore che inizia ad affrontare la sua "Avventura" e quindi può fregiarsi del Giglio, simbolo della Promessa, che cucirà sul taschino sinistro della camicia, simbolicamente sopra il cuore, e indosserà il fazzolettone di Reparto.

I Lupetti che hanno acquisito la qualifica di Lupo Anziano, sono ammessi a pronunciare la Promessa da Esploratori, dopo aver superato le prove tecniche previste ed essere entrati nello spirito della Legge senza limite di tempo. Dopo almeno sei 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.

Subito dopo aver pronunciato la Promessa, l'Esploratore intraprende la progressione Orizzontale conquistando dei brevetti di specialità in ognuno dei quattro punti previsti dal "Programma Educativo Scout"; la somma di 8 brevetti di Specialità, ripartiti per i vari punti, più un'"Impresa Individuale" danno la possibilità a un Esploratore Ranger di diventare un Esploratore Scelto.

9.1 PROGRESSIONE VERTICALE

9.1.1 Esploratore

A)

- Conoscere a memoria la Legge Scout, la Promessa e il Motto e averne compreso il significato.
- Dimostrare di fare del proprio meglio per adeguare la propria vita alla Legge.
- Conoscere i cenni principali della storia dello Scautismo, con particolare riferimento alla vita e alle opere di Baden-Powell e Aldo Marzot.
- Conoscere i distintivi, il saluto e il Motto.
- Conoscere a memoria almeno tre canti Scout.
- Possedere e saper usare il "Quaderno di Caccia".

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.
- Avere cenni della 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, 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.

Prove aggiuntive per gli Scout del Mare:

- Conoscere le bandiere di pericolo del CdS (Codice Internazionale dei Segnali).
- Conoscere la Scala di Beaufort.
- Saper indossare correttamente il giubbotto di salvataggio.
- Conoscere l'Alfabeto Fonetico Internazionale (Nato).

E)

- Conoscere le norme dell'igiene personale.
- Conoscere elementari nozioni di Pronto Soccorso: ferita da taglio, bruciatura, epistassi.

F)

- Conoscere l'importanza dell'attività fisica.
- Conoscere e saper eseguire il passo Scout.
- Saper eseguire un percorso Hebert.

Prove aggiuntive per gli Scout del Mare:

- Saper nuotare;
- Saper pagaiare.

9.1.2 Esploratore Effettivo

A)

- Avere conoscenza della struttura organizzativa dell'Assoraider.
- Conoscere le parti principali del libro di B-P "Scautismo per Ragazzi".
- Possedere un "Quaderno di Caccia" in perfetto Stile Scout.

B)

- Conoscere le funzioni del Comune e dei principali Enti Locali.

Prove aggiuntive per gli Scout del Mare:

- Conoscere le funzioni della Capitaneria di Porto.
- Conoscere cenni sulle precedenza in mare e sulle norme per evitare gli abordi.
- Conoscere i segnali luminosi di soccorso.

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 a "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 Verde.
- 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, utilizzare e sciogliere i seguenti nodi: pescatore, bolina doppio, di anguilla (da muratore).
- Saper eseguire un'impiombatura.
- Saper conservare corde e cavi.
- Saper eseguire legature e giunzioni di pali.
- Saper eseguire un progetto per un lavoro di pionierismo.
- Conoscere almeno cinque minerali.
- Saper riconoscere, seguire e rilevare una traccia.
- Sapersi orientare con la bussola.
- Conoscere l'alfabeto Morse.

Prove aggiuntive per gli Scout del Mare:

- Saper eseguire, utilizzare e sciogliere i seguenti nodi: pescatore, bolina doppio, di anguilla (= da muratore), di alaggio, d'ormeggio, di galloccia, parlato doppio, gassa spagnola.
- Essere in grado di dedurre dal colore dell'acqua la profondità e il tipo di fondale.
- Saper approntare un gavitello, utile per l'ormeggio, in acqua alta.
- Saper ormeggiare correttamente una piccola imbarcazione a un pontile.
- Conoscere la classificazione delle imbarcazioni di piccolo cabotaggio (canoa, barca a vela, yacht, peschereccio).

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, colpo di sole, assideramento, frattura, morso di vipera.

- Saper eseguire fasciature e steccature.
- Saper approntare una barella di fortuna.

Prove aggiuntive per gli Scaut del Mare:

- Saper intervenire in caso di: punture di riccio marino e di medusa.

F)

- Saper nuotare.
- Eseguire un passaggio alla marinara.
- Eseguire un passaggio su un Ponte Canadese o un'altra attività simile.

Prove aggiuntive per gli Scaut del Mare:

- Saper nuotare (sostentamento) in acque agitate con l'assistenza della "Barca appoggio".
- Eseguire un passaggio alla marinara;
- Saper lanciare un salvagente anulare a un compagno, dall'imbarcazione o da terra alla distanza di 5/6 m.
- Col mare calmo, dopo aver scuffiato volontariamente con la canoa, svuotarla e imbarcarsi di nuovo in acqua alta.

9.1.3 Esploratore Ranger

A)

- Su richiesta del Capo Reparto e in presenza dell'Alta Pattuglia, discutere un articolo della Legge Scaut, con particolare riferimento al modo in cui lo stesso possa essere attuato.
- Conoscere le finalità dello Scautismo.

B)

- Conoscere le principali funzioni dello Stato.

C)

- Aver aiutato un Esploratore a diventare Esploratore Effettivo.
- Aver collaborato a progettare e sistemare adeguatamente un "sottocampo di Pattuglia" e a preparare e realizzare un "bivacco di Pattuglia".
- Aver trascorso almeno venti notti, non consecutive, in tenda.

D)

- Aver conseguito altre due specialità del Gruppo Verde.
- 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 e 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.

Per gli Scaut del Mare - sostituire l'intero gruppo D:

- Aver conseguito altre due specialità del gruppo Blu.
- Conoscere i segnali col fischio.
- 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 e altezze, con margine di errore al 20%.

- Saper valutare a distanza la velocità di un natante.
- Aver costruito un modello di lavoro pionieristico.
- Aver costruito un anemometro.
- Saper eseguire lavori di piccola manutenzione dei mezzi nautici (canoa, barca a remi, gommone, barca a vela).
- Conoscere i diversi equipaggiamenti individuali da campo.
- Saper affardellare la sacca nautica impermeabile per il trasporto su imbarcazione di effetti personali (vitto, ecc.).
- Saper approntare una cucina da campo di Equipaggio.
- Essere in grado di ricevere e trasmettere con vari mezzi in codice Morse;
- Saper allargare e accostare correttamente di prua, di poppa, di fianco, con acque agitate e calme.
- Conoscere la classificazione delle navi (rimorchiatore, nave mercantile, nave militare) e le principali parti nell'architettura navale.

E)

- Conoscere le funzioni dei seguenti organi: cuore, fegato, rene, milza, apparato urogenitale.
- Conoscere il sistema di riproduzione dei mammiferi.
- Conoscere e applicare le norme di igiene al campo.
- Saper intervenire in caso di: annegamento, asfissia, folgorazione, incidenti stradali.

Prove aggiuntive per gli Scout del Mare:

- Conoscere la manovra di "uomo a mare".

F)

- Effettuare un'impresa o un'attività sportiva degna di nota;
- Aver partecipato con il Reparto a un'attività sportiva di squadra.

Per gli Scout del Mare - sostituire l'intero gruppo F con:

- Saper nuotare con un braccio solo, trainando con l'altro un oggetto voluminoso (ad es. una canoa);
- Saper trainare un'imbarcazione e farsi trainare;
- Aver partecipato con il Reparto a un'attività sportiva di squadra.

9.1.4 Esploratore Scelto

L'Esploratore che ha totalizzato, almeno, il seguente numero di specialità:

- 4 - Gruppo Verde
- 1 - Gruppo Azzurro
- 1 - Rosso
- 2 - Bianco

che abbia raggiunto da almeno sei mesi la categoria di Esploratore Ranger, che abbia svolto la sua Impresa Individuale coordinata dal Capo Reparto e che abbia fatto del proprio meglio per mantenere fede alla Legge e alla Promessa può far richiedere al Centrale alla Branca Esploratori la nomina a Esploratore Scelto.

9.1.5 L'Impresa Individuale

L'Impresa Individuale rappresenta la prova definitiva della preparazione, sia morale che tecnica, che un Esploratore deve svolgere sul Sentiero. Essa dovrà contenere delle azioni che tocchino tutti e quattro i punti di BP, rappresentati dai 4 Gruppi di Specialità. L'Impresa Individuale va decisa di comune accordo tra l'Esploratore, che proporrà un proprio progetto personale, e il Capo Reparto attraverso la firma di una "carta d'Impresa" nella quale saranno indicati tutti gli obiettivi della stessa e la tempistica.

9.1.6 La nomina

Per dare maggior valore e, quindi, risalto allo Scout che si accinge a diventare Esploratore Scelto, la nomina verrà effettuata ufficialmente dal Commissario Nazionale di Branca, tramite l'invio di un apposito diploma con numero di registro e firma in originale, e praticamente dal Capo Reparto con la consegna del distintivo durante un'apposita cerimonia.

9.2 PROGRESSIONE ORIZZONTALE

9.2.1 Le Specialità

Le Specialità offrono all'Esploratore, a seconda delle inclinazioni e attitudini personali, la possibilità di confermare le proprie capacità, di sviluppare nuove potenzialità e di vivere responsabilmente un ruolo nella comunità, iniziando a mettersi a disposizione degli altri. Per raggiungere una specialità ogni Esploratore sarà aiutato e istruito da un "Esperto di Specialità", che potrà essere sia uno dei Capi del Reparto, un altro adulto Scout o una persona in possesso delle capacità tecniche necessarie. Gli Esploratori che hanno vissuto l'esperienza del Branco, avranno l'opportunità di utilizzare il lavoro svolto in precedenza, cioè le Capacità, quali basi di partenza nell'espletamento delle prove. Laddove l'interesse degli Esploratori vada oltre i settori delle Specialità previste, si utilizzerà una specialità "jolly" per ognuno dei gruppi.

SPECIALITÀ JOLLY

Come si applica:

- Il Capo Reparto individua il giusto sentiero cui appartiene l'argomento d'interesse dell'Esploratore.
- Il Capo Reparto stabilisce come minimo quattro prove necessarie al conseguimento della specialità.
- L'Esploratore stabilisce una quinta prova da svolgere per conseguire la specialità.
- Le prove devono prevedere sia una parte teorica che una parte pratica.

Le specialità sono:

GRUPPO VERDE

É il gruppo delle tecniche classiche dello Scouting, della scienza del bosco e dell'arte marinaresca.

- Campismo
- Pionierismo
- Topografia
- Primo Soccorso
- Meteorologia
- Animazione
- Scienza del mare
- Comunicazione (segnalazioni, radiotelegrafia, webmaster, ecc.)
- Cucina
- Scienze Naturali
- Osservazione
- Tecnologie
- Jolly

GRUPPO AZZURRO

Rappresenta il sentiero del carattere, della scoperta di sé.

- Arti (Figurative, musicali, espressive)
- Cultura e civismo (folklore, storia, tradizioni)
- Collezionismo

- Fraternità internazionale
- Artigianato (tradizionale e creativo)
- Fotografia e video
- Giornalismo
- Interprete
- Attività produttive
- Jolly

GRUPPO ROSSO

Qui il sentiero rappresenta la cura di sé stessi che ovviamente prescinde dalla semplice vanità, è piuttosto un accostamento alla filosofia di Hebert, o come diceva B-P, “essere forti per essere utili”.

- Sport (individuale, di squadra, nautico)
- Hebertismo
- Igiene e alimentazione
- Danza e danza sportiva
- Alpinismo
- Trekking
- Jolly

GRUPPO BIANCO

Il sentiero del servizio verso il prossimo; l'Esploratore inizia realmente a elaborare che le competenze e la preparazione possono essere messe al servizio degli altri. È un po' l'anello di congiunzione tra Reparto e Compagnia, per questo motivo questo gruppo di specialità va fatto vivere al ragazzo per ultimo, deve essere utilizzato, in altre parole, con i ragazzi più grandi e maturi.

- Guida
- Salvataggio
- Protezione Civile
- Protezione ambientale
- Vigile del fuoco
- Utilità sociale
- Spiritualità
- Jolly

10. ENCOMI. Sono gli stessi previsti dallo Statuto Associativo

11. UNIFORME E DISTINTIVI PER ESPLORATORI E CAPI

11.1 Uniforme invernale

- L'uniforme invernale è composta da:
- Cappellone Scout a tesa larga di colore Kaki con Giglio o Trifoglio di metallo.
- Fazzolettone 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: nero, rosso, beige, verde, blu, giallo oro.
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore beige senza spalline.
- Felpa con mezza zip di colore beige.
- Pantalone lungo, di velluto a coste strette di colore verde oliva.
- Calzettoni di colore verde oliva.
- Cintura di cuoio, con o senza anelli di metallo laterali, con fibbia associativa Assoraider.

Scout del Mare

- Copricapo in tela tipo “baseball” con la scritta “Assoraider-Scout del Mare”.

- Fazzolettone 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: nero, rosso, beige, verde, blu, giallo oro.
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore blu senza spalline.
- Maglione di colore blu, con collo a "V" e rinforzo sulle spalle e ai gomiti.
- Pantalone lungo o corto di velluto a coste strette di colore blu.
- Cintura di cuoio o tessuto, bianca, con o senza anelli di metallo laterali, con fibbia associativa Assoraider.
- Calzettoni di colore blu.

11.2 Uniforme estiva

- L'uniforma estiva è composta da:
- Cappellone come previsto al punto 11.1
- Fazzolettone, come previsto al punto 11.1
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore beige senza spalline, per le cerimonie.
- Maglietta polo, di colore beige, con il distintivo associativo, per le attività ufficiali.
- Maglietta a maniche corte di color verde per le attività di lavoro e gioco. Questo capo può essere personalizzato da ogni Reparto.
- Cappello da lavoro verde con visiera, facoltativo purché uniforme per Reparto.
- Pantalone lungo o corto di velluto a coste strette di colore verde oliva.
- Calzettoni di colore verde oliva.
- Cintura di cuoio, come previsto al punto 11.1

Scaut del Mare

- Copricapo come previsto al punto 11.1
- Fazzolettone, come previsto al punto 11.1
- Maglietta a maniche corte di color blu o bianco per le attività di lavoro e gioco. Questo capo può essere personalizzato da ogni Reparto.
- Pantalone lungo o corto di velluto a coste strette di colore blu;
- Cintura come previsto al punto 11.1;
- Camicia a due tasche con manica lunga di colore blu senza spalline, per le cerimonie;
- Calzettone di colore blu

11.3 Distintivi Esploratori

- Barretta associativa Assoraider.
- Distintivo WFIS
- Promessa - giglio e trifoglio in campo verde.
- Distintivi di Categoria.
- Distintivo di Pattuglia.
- Distintivo di Regione e Sezione.
- Fregio metallico per cappellone.
- Specialità.
- Capo o Vice Capo Pattuglia.

Scaut del Mare

- Barretta associativa Assoraider, Scaut del Mare.
- Distintivo WFIS
- Promessa - giglio e trifoglio in campo verde, su ancore incrociate.
- Distintivi di Categoria.
- Distintivo di Equipaggio in campo blu.
- Distintivo di Regione e Sezione.
- Specialità.
- Capo o Vice Capo Equipaggio.

11.4 Distintivi Capi

- Barretta associativa Assoraider.
- Distintivo WFIS
- Distintivo da Capo o Vice Capo Reparto.
- Distintivo di Regione e Sezione.
- Fregio Raider metallico per cappellone.

Scaut del Mare

- Barretta associativa Assoraider, Scaut del Mare.
- Distintivo WFIS
- Distintivo da Capo o Vice Capo Reparto.
- Distintivo di Regione e Sezione.
- Copricapo in tela tipo "baseball" con la scritta "Assoraider-Scaut del Mare".

Distintivo di metallo, facoltativo, per abito borghese.

Per la disposizione dei distintivi, vedere le tavole allegate.

11.5 Distintivi comuni

- Fiamma di Reparto

La Fiamma di Reparto - triangolo arrotondato di stoffa (cm. 32 per 50) nei colori del Reparto con al centro l'emblema dell'Associazione e in punta il tricolore nazionale - è il simbolo del Reparto, della storia del Reparto e della sua continuità. Per questo, nella sede di Reparto e al campo essa ha un posto d'onore e non è, di solito, inserita in giochi o attività similari. Essa si porta legata a un bastone alto circa 175 cm. munito di puntale. Può essere affidata a una Pattuglia o a un alfiere, designato secondo le tradizioni del Reparto. In marcia, la Fiamma precede il Reparto. **Per gli Scaut del Mare si usa il "mezzomarinaio" con in testa la "gaffa" a tre punte.**

- Guidone di Pattuglia

Il Guidone - triangolo arrotondato di stoffa (cm. 20x35) sul quale è riprodotta la sagoma dell'animale totem, normalmente in nero, sul fondo bipartito secondo i colori della Pattuglia stessa. È sotto la responsabilità del Capo Pattuglia e abitualmente portato dallo stesso, legato a un bastone alto circa 175 cm. munito di puntale. Può essere utilizzato per giochi e gare. Viene piantato al suolo, può essere appoggiato a un muro, a un albero, ecc. Ovviamente, la Pattuglia metterà un punto d'onore a che il proprio simbolo non venga mai lasciato al suolo - se caduto - o, peggio, non venga mai appoggiato per terra. In marcia, il Guidone precede la Pattuglia. Sul Guidone possono essere cuciti particolari distintivi di attività di rilievo o nazionali.

Per gli Scaut del Mare si usa il "mezzomarinaio" con in testa la "gaffa" a tre punte.

12. TAVOLE DEGLI ANIMALI E DEI RISPETTIVI COLORI DI PATTUGLIA

AIRONE

VERDE

GRIGIO

ALBATROS

BLU

BRUNO

ALCE

VERDE

ARANCIO

ANATRA

BRUNO

GRIGIO

ANTILOPE

BLU

BIANCO

APE

GIALLO

ARANCIO

AQUILA

VERDE

NERO

ARIETE

BRUNO

BRUNO

AVVOLTOIO

AZZURRO

ROSSO

BISONTE

VIOLA

BRUNO

BUFALO

ROSSO

BIANCO

BULLDOG

AZZURRO

BRUNO

CAMOSCIO

GIALLO

GRIGIO

CANE

ARANCIO

ARANCIO

CANGURO

ROSSO

GRIGIO

CAPINERA

NERO

VIOLA

CARIBÚ
 VERDE
 ROSSO
CASTORO
 BLU
 GIALLO
CAVALLO
 NERO
 BIANCO
CERVO
 VIOLA
 NERO
CHIURLO
 VERDE
 VERDE
CICOONA
 AZZURRO
 BIANCO
CIGNO
 GRIGIO
 GRIGIO
CINGHIALE
 GRIGIO
 ROSA
COBRA
 ARANCIO
 NERO
COCCODRILLO
 VERDE
 BRUNO
COLIBRÍ
 GIALLO
 VIOLA
COLOMBO
 GRIGIO
 BIANCO
CONDOR
 VIOLA
 GRIGIO
CORMORANO
 NERO
 GRIGIO
CORVO
 NERO
 NERO
DELFINO
 AZZURRO
 AZZURRO
ELEFANTE
 BIANCO
 ROSSO
FAGIANO

BRUNO
 GIALLO
FALCO
 ARANCIO
 BRUNO
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

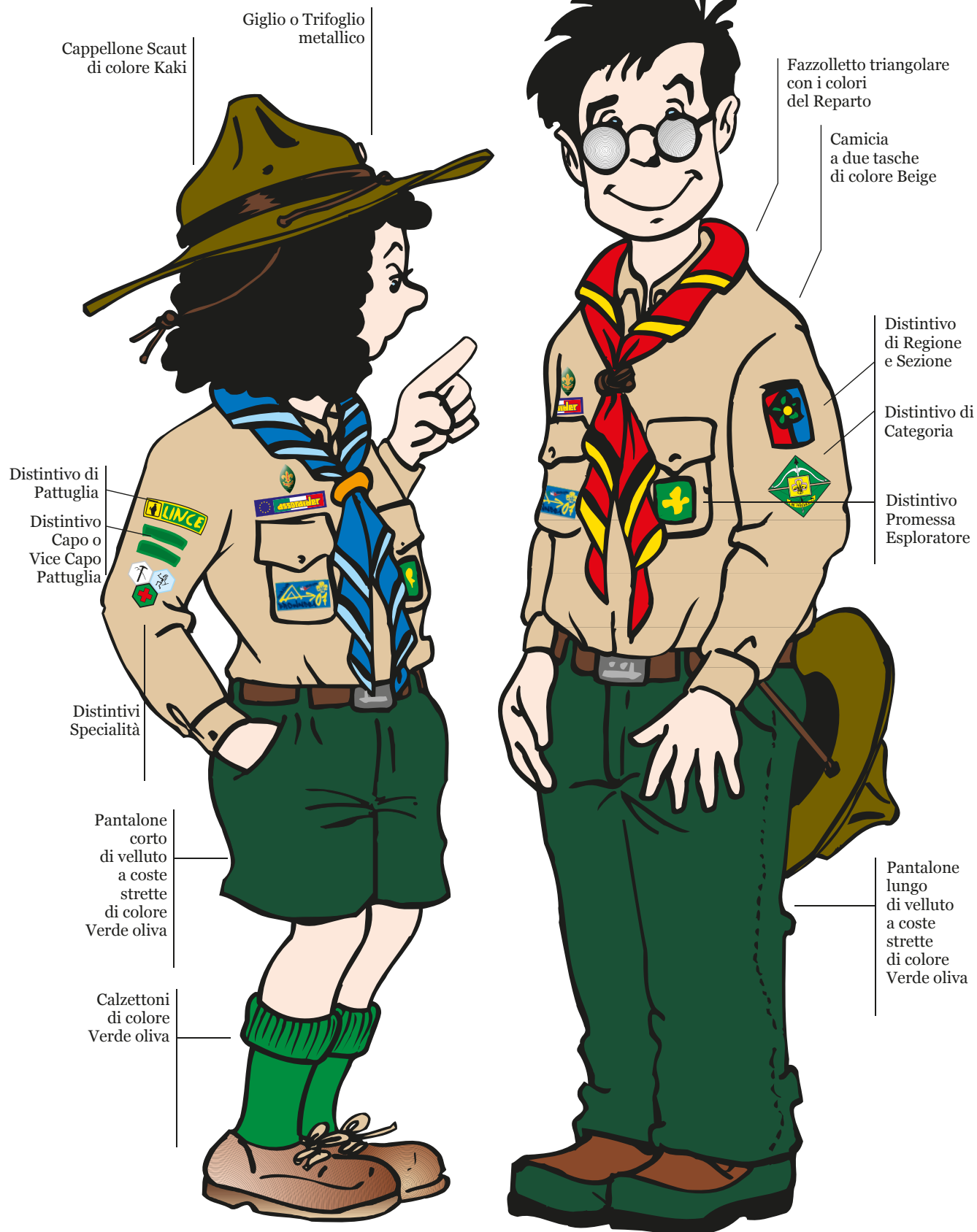
GRIGIO
PUFFINO
 GRIGIO
 GIALLO
PUMA
 ARANCIO
 GIALLO
RENNA
 GRIGIO
 VERDE
RICCIO
 VIOLA
 ROSSO
RONDINE
 BLU
 BLU
SCOIATTOLO
 GRIGIO
 ROSSO
SERPENTE
 ROSA
 BIANCO
SPARVIERO
 VIOLA
 ARANCIO
SQUALO
 VERDE
 AZZURRO
STAMBECCO
 VIOLA
 BIANCO
STORNO
 NERO
 GIALLO
TARTARUGA
 ARANCIO
 AZZURRO
TIGRE
 VIOLA
 VIOLA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

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

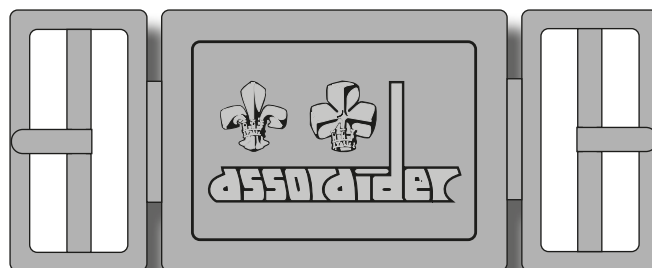
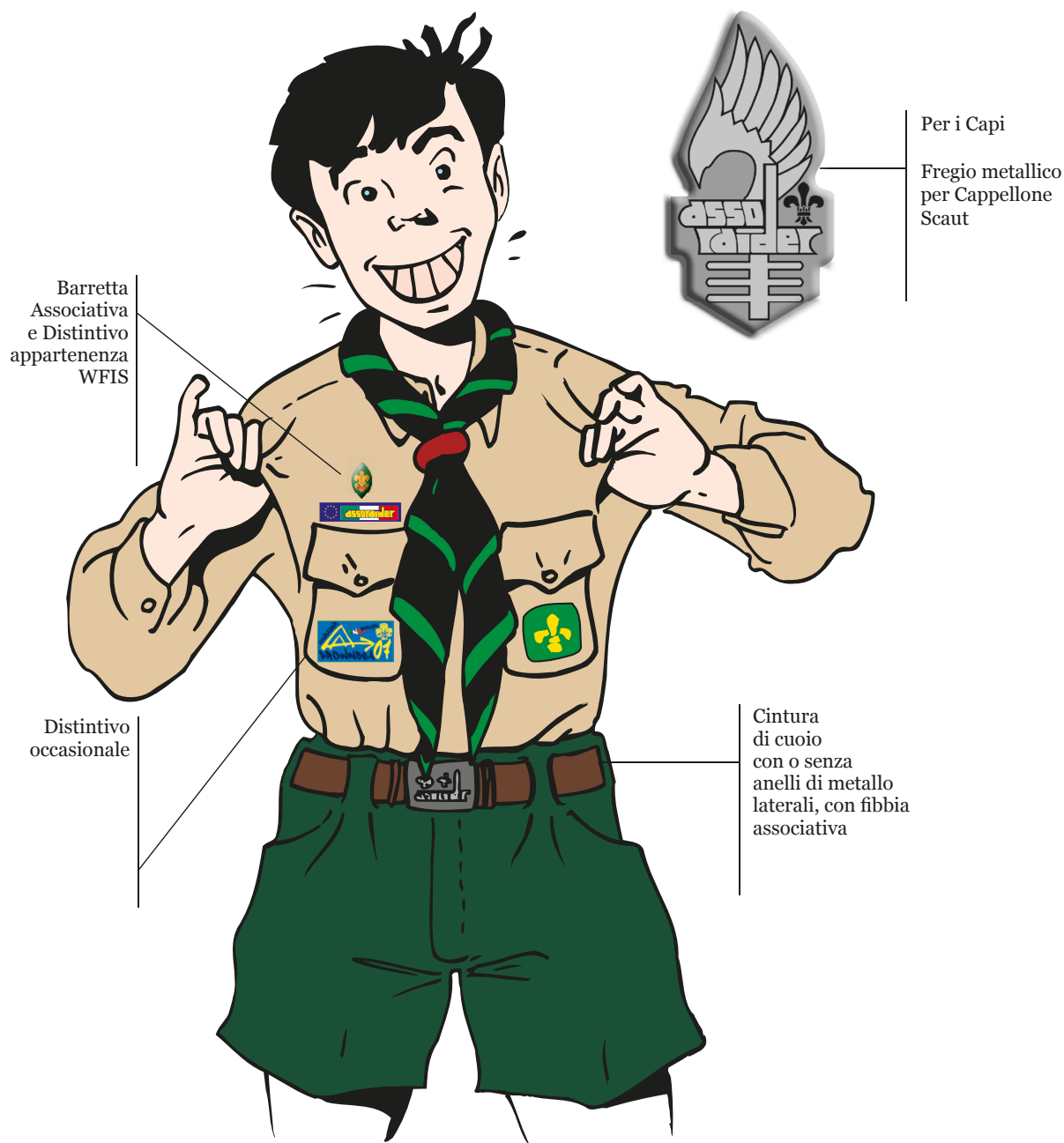
13. Aggiornamenti e modifiche

Eventuali proposte di integrazioni e/o modifiche al presente Regolamento vanno indirizzate al Comitato Tecnico Nazionale e per conoscenza al Commissario Centrale alla Branca EE. 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.

Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici *Tabelle Uniformi e Distintivi*



Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici *Tabelle Uniformi e Distintivi*



Barretta Associativa,
va cucita sulla camicia appena sopra la tasca destra;
va cucita sulla felpa alla stessa altezza di quella sulla camicia.

Fibbia associativa

Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici *Tabelle Uniformi e Distintivi*



Distintivo appartenenza WFIS



Distintivo di Regione e Sezione, va cucito sull'omero sinistro della camicia

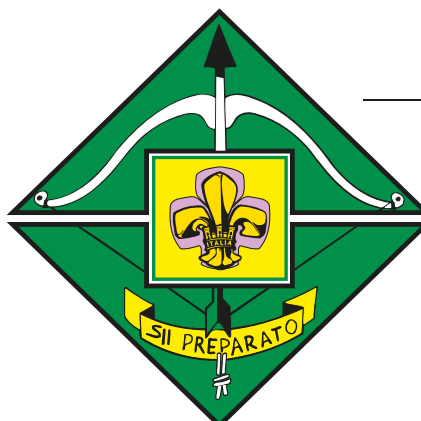


Distintivo Esploratore Effettivo



Distintivo Esploratore Ranger

Distintivo Promessa Esploratore



Distintivo Esploratore Scelto

Distintivo Capo e Vice Capo Reparto.

Va cucito sulla camicia nella parte centrale della tasca sinistra

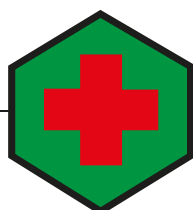


Distintivo di Pattuglia



Capo e Vice Capo Pattuglia

Distintivo Specialità



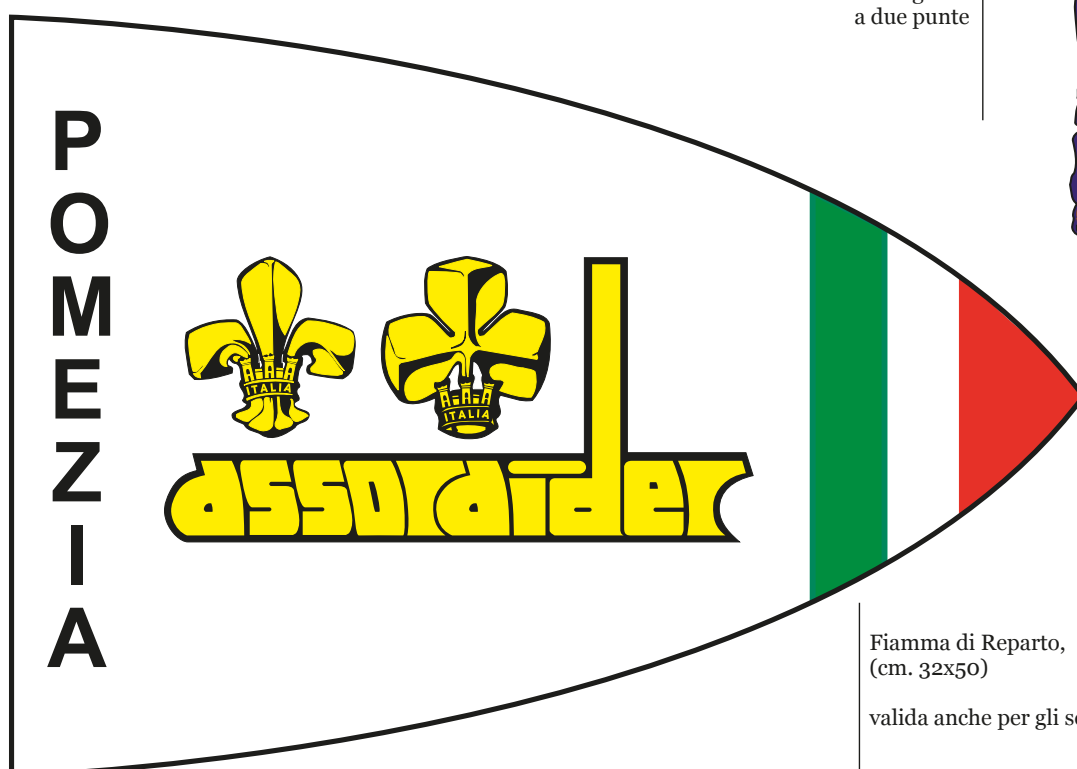
Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici *Tabelle Uniformi e Distintivi*



Guidone di Pattuglia,
(cm. 20x35)
nei colori propri
dell'animale di Pattuglia



Per gli scout del mare
il Guidone di Equipaggio
è abitualmente legato
al "mezzomarinaio"
con in testa
la "gaffa"
a due punte

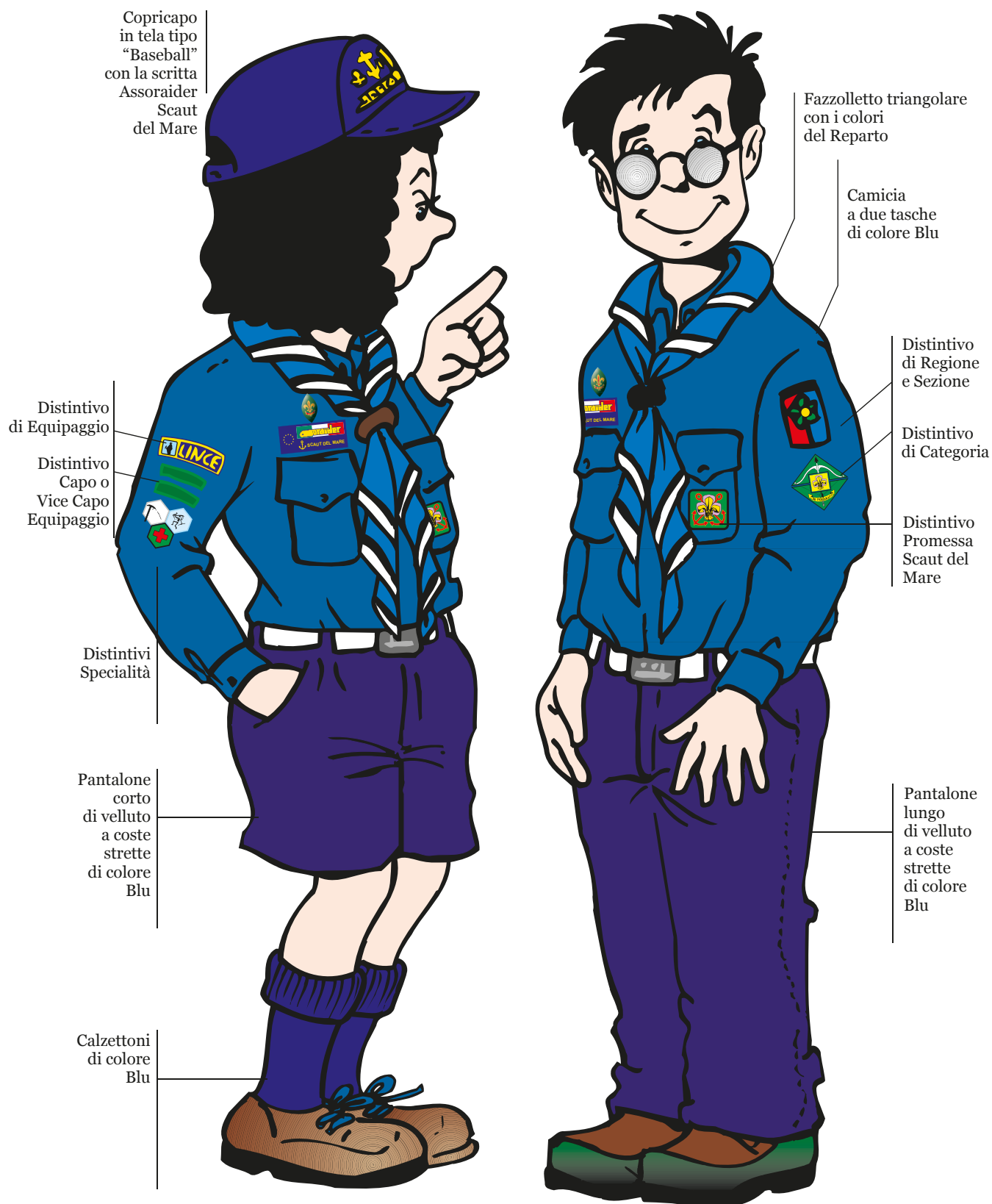
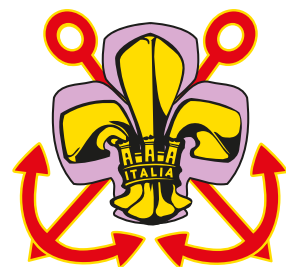


Fiamma di Reparto,
(cm. 32x50)

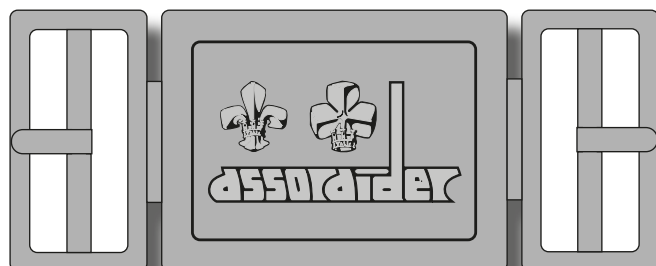
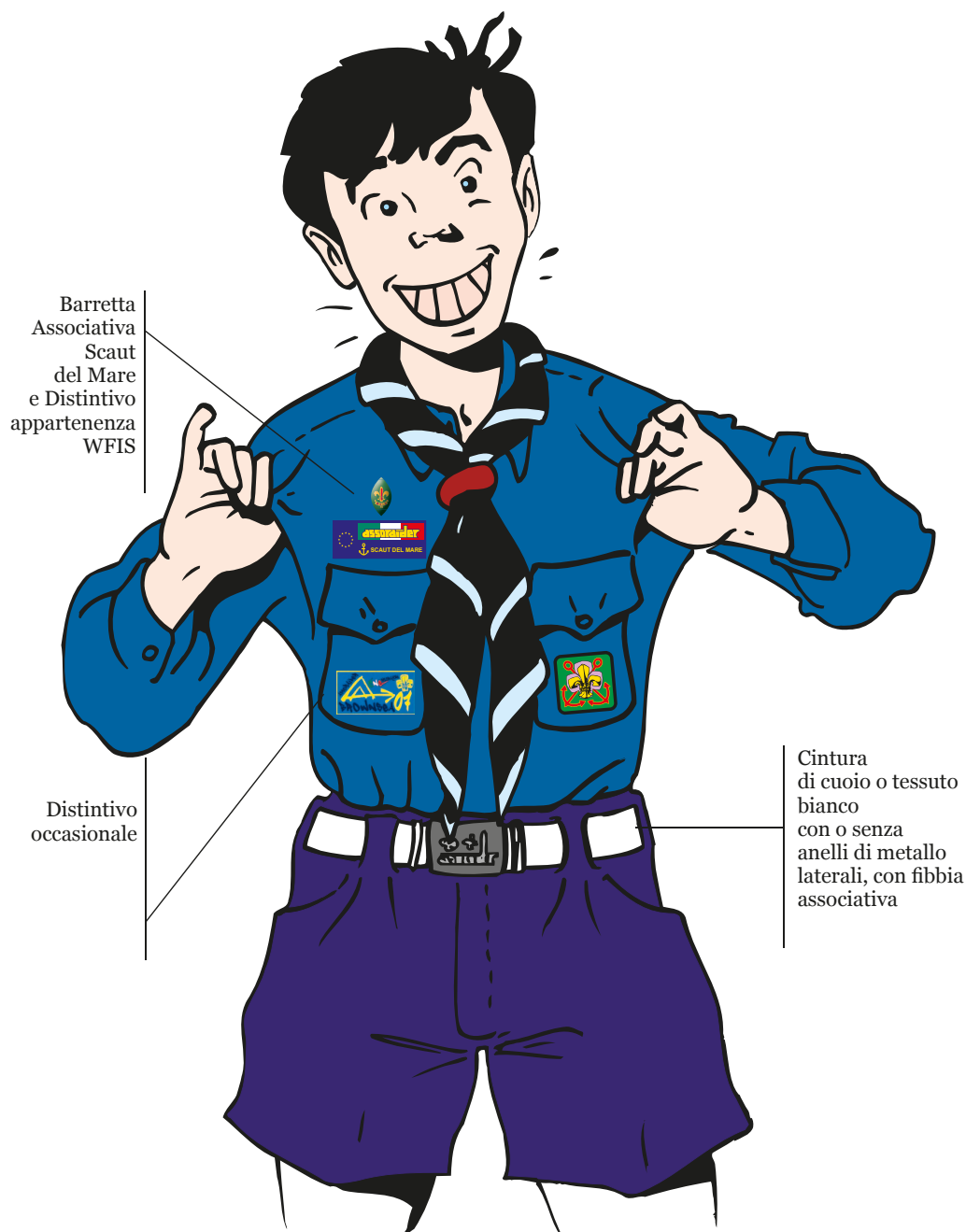
valida anche per gli scout del mare

Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici Scaut del Mare

Tabelle Uniformi e Distintivi



Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici Scaut del Mare *Tabelle Uniformi e Distintivi*



Barretta Associativa Scaut del Mare,
va cucita sulla camicia appena sopra la tasca destra;
va cucita sulla felpa alla stessa altezza di quella sulla camicia.

Fibbia associativa

Regolamento Branca Esploratori ed Esploratrici Scaut del Mare

Tabelle Uniformi e Distintivi



Distintivo
appartenenza
WFIS



Distintivo di
Regione
e Sezione,
va cucito
sull'omero
sinistro della
camicia



Distintivo
Scaut del Mare
di 1ª Classe

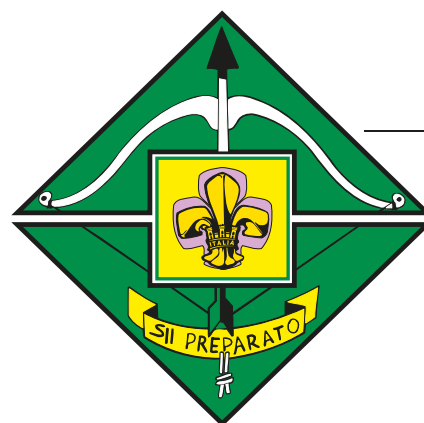


Distintivo
Gabbiera

Distintivo
Promessa
Scaut
del Mare



Distintivo
Nocchiere



Distintivo
Capo e
Vice Capo
Reparto.

*Va cucito sulla
camicia
nella parte
centrale
della tasca
sinistra*



Distintivo
di Equipaggio



Capo
e Vice Capo
Equipaggio

Distintivo
Specialità

