

Il Sentiero

Progressione Orizzontale:

Le Specialità

In questo libretto potrete trovare tutte le prove per le vostre specialità con i relativi distintivi, che potrete apporre sulla vostra divisa. Le specialità sono suddivise in quattro gruppi: Verde, Azzurro, Rosso e Bianco.

Gruppo Verde: È il gruppo delle tecniche classiche dello Scouting, della scienza del bosco e dell'arte marinaresca.

Gruppo Azzurro: Rappresenta il sentiero del vostro carattere e del vostro lato artistico.

Gruppo Rosso: È il gruppo di specialità in cui dovrete dimostrare la cura di voi stessi, con lo scopo ultimo di avere cura degli altri, come diceva B-P: "Essere forti per essere utili".

Gruppo Bianco: è il sentiero del servizio verso il prossimo; è finalmente giunto il momento di mettere al servizio del prossimo le vostre competenze: in fondo bisogna cominciare a pensare a Servire!



Come avrete notato, in fondo ad ogni gruppo c'è una Specialità Jolly. Che cos'è?

La Specialità Jolly è una specialità non presente tra quelle previste dal regolamento, ma una specialità che può essere costruita da voi stessi, in accordo con il vostro Capo Reparto. Come si applica?

1. Il vostro Capo Reparto individuerà il giusto sentiero cui appartiene l'argomento di vostro interesse.
2. Il vostro Capo Reparto stabilirà un minimo di quattro prove necessarie al conseguimento della specialità stessa.
3. Voi stessi, cari Esploratori ed Esploratrici, stabilirete una quinta prova da svolgete per conseguire la specialità

Ricordatevi che tutte le prove devono prevedere sia una parte teorica che una parte pratica.

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 reparto.**
- **Comunicazione (segnalazioni, radiotelegrafia, webmaster, ecc.)**
- **Cucina**
- **Scienze naturali**
- **Osservazione**
- **Jolly Verde**



○ **Campismo**

- Conoscere le varie strutture e il montaggio di almeno tre tipi di tenda (inoltre conoscere le modalità di montaggio scelta del terreno, come ricavare con legnetti dei picchetti in caso di mancanza degli stessi, rinforzi incrociati in caso di maltempo);
- Saper fare manutenzione ordinaria e straordinaria delle tende;
- Saper organizzare e strutturare un campo di Pattuglia/Equipaggio: scelta del luogo, permessi per campeggiare, ubicazione del medico, approvvigionamenti, dislocazione e orientamento delle tende, dei servizi igienici, della cucina, della buca dei rifiuti, delle fonti idriche, dell'alza bandiera, del fuoco di bivacco;
- Prevenzione incendi, equipaggiamento personale e di Pattuglia/Equipaggio, logistico e tecnico;
- Realizzare un modellino di un campo di Pattuglia/Equipaggio;
- Saper affardellare lo zaino.

○ Pionierismo

- Eseguire al buio sei nodi differenti;
- Eseguire con sicurezza legature e giunzioni di pali;
- Conoscere i vari 'tipi di corde, le loro caratteristiche e saperne curare la manutenzione;
- Fare una impiombatura e una congiunzione tra due corde;
- Conoscere le modalità d'uso, le norme di sicurezza e di manutenzione dei seguenti attrezzi: ascia, sega, badile, piccone;
- Fare un progetto, tecnicamente realizzabile, di una costruzione pionieristica (ponte, torre asta della bandiera, ecc.) e costruirne il modello in scala;
- Progettare le installazioni fisse per un campo di Pattuglia/Equipaggio e curarne l'esecuzione;
- Aver partecipato alla realizzazione di una costruzione pionieristica di un certo rilievo;
- Avere conoscenza delle leggi forestali.

○ Topografia

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

○ Meteorologia

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

○ Primo soccorso

Teoria:

- Conoscere i principi del primo soccorso, con particolare riferimento a ciò che non si deve fare;
- Anatomia e fisiologia umana in generale (nei limiti che tengono conto dell'età E/E):
 - a) ossa, articolazioni e muscoli;
 - b) grandi apparati: circolatorio, respiratorio, digerente, nervoso e riproduttivo;
 - c) organi dei sensi;
 - d) lesioni superficiali, profonde e ossee;
 - e) microbi, sterilizzazione, asetticità, antisetticità;
 - f) limiti di comportamento nel primo soccorso, con riferimento particolare alla immobilità dell'infortunato;
 - g) norme di igiene, con particolare attenzione all'igiene al campo.

Pratica:

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

N.B. la persona esperta richiesta per la commissione d'esame per questa specialità è auspicabile sia un medico.

○ **Scienza del mare**

- Conoscere l'importanza della sicurezza in acqua, sapendo applicare le corrette procedure;
- Saper effettuare la manutenzione della strumentazione di sicurezza (giubbetti, razzi di segnalazione);
- Conoscere le principali imbarcazioni a vela e a motore;
- Avere una conoscenza della fauna ittica della propria regione;
- Avere conoscenze di base della meteorologia in mare. Saper nuotare bene anche in mare, e fare almeno due vasche negli stili principali (stile libero, dorso, Rana);
- Progettare e ove possibile realizzare un'imbarcazione, anche con mezzi di fortuna (specificando calcoli per la galleggiabilità del mezzo);
- Conoscenza delle leggi nautiche.

○ **Animazione**

- Organizzare e partecipare a un gioco scenico, della durata di circa 5 minuti, presentato durante una manifestazione Scaut;
- Aver diretto con successo almeno due fuochi di bivacco di Reparto;
- Possedere il quaderno dell'animatore diviso per argomenti e contenente canti, bans, descrizione di danze, giochi, testi per scenette e quant'altro di utile all'intrattenimento del pubblico e conoscerli;
- Saper improvvisare davanti a un pubblico;
- Saper coinvolgere direttamente persone del pubblico durante l'animazione.

○ **Comunicazione**

(segnalazioni, radiotelegrafia, webmaster, ecc.)

Segnalazione

- Conoscere i codici Morse e Semaforico, con i segnali di servizio e le norme di segnalazione;
- Segnalare e ricevere con il codice Semaforico e con il codice Morse usando una o due bandierine;
- Saper utilizzare per segnalare: luci, suoni, ecc.;
- Organizzare un posto di trasmissione diurna per una segnalazione a grande distanza;
- Costruire un mezzo di trasmissione diurna, per una segnalazione a grande distanza;
- Organizzare una catena di trasmissioni tra due località distanti (bandiere, luci, suoni, messaggi, ecc.);
- Avere conoscenza dei codici e dei sistemi di segnalazione marittimi;

- Conoscere i segnali di soccorso;
- Conoscere i principali mezzi tecnici usati nelle trasmissioni (telefono, telegrafo, radio, telescrivente, internet ecc.).

Radiotelegrafia

- Conoscere le normative per operare sulle frequenze radio;
- Saper utilizzare radio trasmettenti di piccolo e medio raggio;
- Conoscere il codice internazionale di comunicazione radio;
- Saper installare un ponte radio rudimentale;
- Essere C.B.;
- Conoscere la normativa per ottenere le patenti di radioamatore;
- Aver fatto un collegamento internazionale con scambio di notizie;
- Aver partecipato a un Jamboree dell'aria;
- Installare un'antenna.

Webmaster

- Saper utilizzare un personal computer, i principali • componenti esterni (tastiera, mouse, video, CD/dvd, masterizzatore, sistema audio) ed i componenti principali del sistema operativo;
- Avere conoscenza di cosa è un sistema operativo e conoscerne i principali;
- Saper utilizzare file, cartelle, collegamenti e dischi;
- Saper utilizzare un programma di videoscrittura, e un ambiente di sviluppo web;
- Avere una conoscenza di base della struttura della rete (internet, concetto di server e client);
- Conoscere come sono create le pagine web (html e css, differenze tra pagine statiche e dinamiche);
- Saper installare e disinstallare programmi;
- Saper mantenere in buono stato il computer installando un antivirus e compiendo periodicamente le operazioni di deframmentazione, scansione, pulizia del disco rigido ecc.;
- Saper utilizzare una casella di posta elettronica, un forum e un servizio di Istant Messaging;
- Mantenere contatti con altri scout di altre città, associazioni e nazioni attraverso l'utilizzo di mail, forum e chat scambiando informazioni sulla propria Ptg., Reparto, Sezione e città attraverso foto e materiale vario;
- Aver partecipato a un Jamboree on the web.

○ Cucina

- Aver sperimentato e costruito almeno tre fuochi da campo;
- Saper accendere un fuoco e mantenerlo acceso anche in condizioni meteorologiche avverse;
- Conoscere le essenze legnose più utili per un fuoco da campo e altri combustibili;
- Preparare due pasti per la Pattuglia/Equipaggio con un menù a scelta degli esaminatori servirlo entro un tempo determinato;
- Saper preparare tre cibi alla trapper;
- Saper conservare al campo generi alimentari di diversa deperibilità;
- Riordinare e conservare i materiali da cucina, lasciare il luogo in cui si è cucinato in perfetto ordine;
- Saper costruire attrezzi da cucina con mezzi di fortuna;
- Fare la spesa al campo per il fine settimana;
- Conoscere le razioni alimentari ed il loro valore nutritivo.

○ Scienze naturali

- Secondo le proprie caratteristiche di specie, ambiente, ecc.:
 - Conoscere 20 tipi di alberi;
 - Conoscere 20 tipi di piante;
 - Conoscere 20 tipi di animali che siano presenti nel territorio o nell'ambiente regionale o nazionale.
- Conoscere le caratteristiche del proprio territorio a livello idrico-geologico, faunistico, agricolo e antropologico;
- Possedere e tenere aggiornato un erbario;
- Saper rilevare un'impronta di un animale con un calco in gesso;
- Essere in grado di osservare a distanza degli animali nel loro ambiente naturale;
- Conoscere i meccanismi dell'ecosistema, le sue norme e le alterazioni prodotte dall'uomo;
- Conoscere le cause dei differenti tipi di inquinamento (delle falde acquifere, del suolo e dell'aria, acustico e marino) e le modalità per contrastarle ed evitarle.

○ Osservazione

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

○ Jolly Verde

- Individuare con il Capo Reparto un argomento d'interesse all'interno del Gruppo Verde;
- 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.

GRUPPO AZZURRO

É il gruppo che 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**
- **Jolly Azzurro**



- **Arti**
(figurative, musicali, espressive)

Espressione/Recitazione

- Presentare un mimo muto su un determinato tema;
- Interpretare un brano tratto da un copione (ricordandolo a memoria), avendo cura anche del proprio costume e trucco scenico:
- Aver recitato almeno due volte durante un fuoco di bivacco assieme alla propria Pattuglia/Equipaggio;
- Saper leggere con la giusta espressività un brano a scelta.

Disegno

- Conoscere a grandi linee la storia del disegno
- Conoscere e saper usare gli strumenti e i materiali per il disegno
- Conoscere e saper usare le tecniche principali del disegno
- Presentare almeno due disegni eseguiti con tecniche differenti

Canto

- Saper cantare accompagnato da uno strumento musicale;
- Saper leggere la musica, saper solfeggiare, saper dare il tempo e dirigere il coro;
- Far cantare alla Pattuglia/Equipaggio tre canti noti, insistendo sull'esattezza dell'esecuzione e sulle sfumature dell'interpretazione;
- Aver frequentato un corso di canto.

Musica

- Conoscere e saper suonare uno strumento musicale;
- Saper leggere la musica;
- Eseguire un brano a scelta oppure accompagnare un canto o una danza;
- Aver frequentato un corso di musica o il conservatorio;
- Conoscere a grandi linee la storia della musica.

○ Collezionismo

- Possedere una collezione ordinata e ben catalogata
- Dimostrare approfondita conoscenza dell'argomento della collezione;
- Saper illustrare i singoli pezzi e conoscerne il valore e la storia;
- Dimostrare di essere costantemente aggiornati sull'argomento della collezione

○ Fraternità internazionale

- Corrispondere con un/una E/E di un'altra nazione e avere informazioni sul suo paese (abitudini, tradizioni, storia, scautismo...);
- Inviare a questo corrispondente un oggetto che serva a far conoscere la propria nazione insieme a informazioni riguardanti il proprio paese di origine;
- Conoscere le principali organizzazioni Scout internazionali e le loro funzioni.

○ **Cultura e Civismo**

(folklore, storia, tradizioni)

- Conoscere le principali tradizioni popolari come: feste cerimonie, sagre, mercati ecc., attualmente in uso nella propria regione;
- Ricercarne il significato e descriverle in un apposito quaderno;
- Sviluppare a scelta uno dei seguenti punti:
 - 1) raccogliere in un quaderno proverbi, filastrocche e canzoni popolari della propria regione;
 - 2) descrivere gli oggetti caratteristici di uso e costruzione locale, come strumenti artigiani e agricoli oppure tipi di fabbricati e ambienti di architettura popolare, attraverso disegni, fotografie, video e testi;
 - 3) conoscere le caratteristiche della cucina popolare del luogo e della regione, raccogliendone e illustrandone le ricette;
 - 4) conoscere una o due danze tradizionali locali e saperle eseguire assieme alla Pattuglia/Equipaggio.
- Conoscere la Costituzione italiana e la struttura dello Stato nei vari poteri;
- Saper distinguere i diversi tipi di governo e conoscere in particolar modo quello dell'Italia;
- Conoscere l'organizzazione del proprio comune di residenza e della provincia;
- Conoscere in linee generali la Costituzione Italiana e il sistema elettorale adottato in Italia.

○ **Giornalismo**

- Essere corrispondente del proprio Reparto a un giornale Scout;
- Curare per almeno tre mesi un giornale o un blog di Pattuglia/Equipaggio o di Reparto;
- Saper fare una relazione scritta su di un argomento scelto dall'esaminatore;
- Scegliere cinque notizie da un giornale, che interessino tutto il Reparto, e illustrarle in una riunione;
- Saper utilizzare un software per la scrittura di testi per la battitura e la formattazione degli articoli;
- Impaginare e dare un titolo a un articolo presentato;
- Saper correggere le bozze;
- Avere nozioni sul funzionamento delle macchine da stampa e dell'organizzazione di un giornale;
- Se si ha la possibilità, aver visitato la redazione di un giornale; altrimenti, sapere da quali figure è composta la redazione di un giornale e come interagiscono tra loro;
- Conoscere e saper relazionare su altri tipi di informazione (televisione, radio, internet ecc.).

○ **Interprete**

- Tenere una conversazione in lingua straniera per non meno di 10 minuti;
- Saper fornire nella lingua straniera scelta informazioni turistiche e di guida;
- Ascoltare e tradurre una breve conversazione o relazione in una lingua straniera, oppure fare da interprete tra una persona che parla italiano e un'altra che parla la lingua straniera prescelta;
- Scrivere una breve relazione nella lingua prescelta su un soggetto scelto dall'esaminatore;
- Leggere, tradurre oralmente, per la Pattuglia/Equipaggio o per il Reparto, gli elementi essenziali di un giornale Scout straniero o un articolo di un quotidiano o settimanale in lingua straniera.

○ **Artigianato**

(tradizionale e creativo)

Si può operare in uno dei seguenti campi:

1. **Abilità manuale (pasta di sale, carta pesta, perline, origami, ecc.);**
2. **Cesteria;**
3. **Impagliatura;**
4. **Falegnameria;**
5. **Opere in muratura;**
6. **Ceramica;**
7. **Lavorazione del cuoio;**
8. **Lavorazione del ferro;**
9. **Sartoria e ricamo (maglia, uncinetto, lana cotta, punto croce, patchwork, cucito, ecc.);**
10. **Rilegatura,**
11. **Incisione;**
12. **Idraulica;**
13. **Elettronica.**

Per campo prescelto:

- Conoscere gli utensili e il loro uso specifico ai fini del tipo di artigianato scelto;
- Conoscere i materiali e il loro uso specifico ai fini del tipo di artigianato scelto;
- Produrre la bozza di un prodotto da realizzare e illustrarla;
- Realizzare il prodotto seguendo le indicazioni illustrate in bozza;
- Conoscere cenni storici sul tipo di artigianato scelto.

○ **Fotografia e Video**

Fotografia

- Saper adoperare la macchina fotografica digitale e analogica e spiegarne l'uso delle singole parti;
- Presentare le fotografie di 5 paesaggi, 5 gruppi di persone o scene, 5 interni e 5 soggetti architettonici scattate, sviluppate e stampate dal candidato anche con stampante domestica;
- Conoscere il funzionamento della macchina fotografica reflex;
- Mettersi a disposizione del Reparto, per un periodo di tre mesi, per realizzare delle documentazioni fotografiche.

Video/Cinematografia

- Saper usare una cinepresa o una videocamera;
- Conoscere le tecniche di ripresa cinematografica (differenze tra ottiche: teleobiettivo, grandangolo);
- Saper usare i dati rilevati da un esposimetro, conoscere l'uso dei filtri;
- Saper montare un film inserendo i titoli;
- Presentare al Reparto un piccolo film montato al computer (dieci minuti di proiezione) a soggetto Scaut, di vita all'aperto o sulla scoperta della natura.

○ **Jolly Azzurro**

- Individuare con il Capo Reparto un argomento d'interesse all'interno del Gruppo Azzurro;
- 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.

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)
- Heberüsmo
- Igiene e alimentazione
- Danza e danza sportiva
- Alpinismo
- Trekking
- Jolly Rosso



○ Sport

(Parte comune)

- Dimostrare impegno e costanza nella pratica di uno sport;
- Dimostrare lealtà e fair-play;
- Conoscere, applicandoli, l'importanza di un buon allenamento e di un'alimentazione bilanciata, spiegando cosa si intende per apporto nutritivo bilanciato;
- Seguire le comuni norme dell'igiene sportiva.

Sport di squadra

- Praticare correttamente un gioco di squadra;
- Conoscere le regole del gioco, saper arbitrare una partita in modo soddisfacente;
- Tenere in ordine l'equipaggiamento da gioco.

Sport individuale

- Praticare correttamente uno sport individuale;
- Conoscere le regole dello sport prescelto;
- Mostrare una tabella dei risultati conseguiti, evidenziando i miglioramenti nel tempo.

Sport nautici

- Avere nozioni di base di salvamento in acqua;
- Essere indipendente e autonomo in acqua, sapendo praticare almeno una vasca per ognuno dei principali stili (dorso, stile libero, rana).

○ Hebertismo

- Conoscere le basi, e aver compreso lo spirito dell'hebertismo, dimostrandolo, quindi con una pratica cura del corpo;
- Progettare e ove possibile realizzare un percorso Hebert;
- Progettare e curare la ginnastica mattutina - Herbert- a un campo.

○ Igiene e alimentazione

- Conoscere le norme principali dell'igiene individuale e collettiva da seguire al campo;
- Saper valorizzare l'azione dell'aria pura, della luce solare e della pulizia personale;
- Conoscere le principali vie e pericoli di contagio;
- Conoscere le principali malattie infettive e conoscere le norme più elementari per prevenirle;
- Conoscere i danni che arrecano gli eccitanti, l'alcool e il fumo;
- Saper comporre la lista di un pasto razionale;
- Preparare un esempio di menù bilanciato per tutta la durata del campo.

○ Danza e danza sportiva

- Aver frequentato almeno un anno di corso in una scuola di danza;
- Saper eseguire correttamente i passi e/o le figure base;
- Saper improvvisare una breve sequenza di passi seguendo il ritmo di 3 brani musicali diversi ma consecutivi senza perdere il senso del ritmo;
- Memorizzare una coreografia della durata di almeno 1 minuto e saperla eseguire;
- Conoscere cenni di storia della danza;
- Saper distinguere almeno 3 tipi di danza attraverso l'individuazione delle loro caratteristiche fondamentali;
- Eseguire assieme alla propria Pattuglia/Equipaggio una danza Scout dopo avergliela insegnata.

○ **Alpinismo**

- Conoscere i gruppi montani della propria regione;
- Saper preparare l'attrezzatura per un'escursione in montagna, affardellando lo zaino in maniera corretta;
- Aver conoscenza della corretta alimentazione per un'escursione;
- Conoscere i segnali di soccorso in montagna e saperli usare;
- Saper eseguire con sicurezza 5 nodi, sapendo indicare il loro utilizzo in montagna;
- Possedere (se possibile) l'equipaggiamento per andare in montagna, e dimostrare di saperlo usare;
- Presentare il programma di una semplice ascensione facendo uso di carte topografiche, manuali e guide.

○ **Trekking**

- Avere una buona conoscenza della topografia;
- Saper progettare un itinerario;
- Conoscere le principali mete di trekking nella propria regione;
- Conoscere le principali attrezzature e l'abbigliamento adatto per il trekking;
- Presentare una relazione dettagliata di un'escursione.

○ **Jolly Rosso**

- Individua con il Capo Reparto un argomento d'interesse all'interno del Gruppo Rosso;
- 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.

GRUPPO BIANCO

Il sentiero del servizio verso il prossimo.

Le competenze e la preparazione possono essere messe al servizio degli altri. È l'anello di congiunzione tra Reparto e Compagnia, per questo motivo questo gruppo di specialità è rivolto agli Esploratori più grandi.

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



○ Guida

- Saper dare chiaramente informazioni sulle strade ed i monumenti principali della città e loro breve storia;
- Conoscere l'ubicazione più vicina di: vigili del fuoco, polizia, carabinieri, pronto soccorso, farmacia, alberghi, ristoranti, distributori di carburante, officine e servizi vari;
- Conoscere le vie di trasporto cittadino e saper dare indicazioni in merito;
- Saper leggere orari ferro-tramviari;
- Organizzare e guidare Scout o piccoli gruppi per una visita turistica nella città o nella zona di residenza.

○ **Salvataggio**

Il distintivo di specialità viene conferito dopo il superamento della parte in comune e di una delle parti specifiche

Parte in comune:

- essere in possesso della specialità di Primo Soccorso;
- conoscere le modalità per trasportare una persona incosciente fuori da un ambiente in preda a fiamme, fumo, gas (comprese le precauzioni per il soccorritore);
- conoscere le modalità per portare soccorso a una persona infortunata per rottura di ghiaccio;
- conoscere le modalità per soccorrere una persona folgorata;
- conoscere il comportamento da tenere in caso di incidente d'auto con o senza incendio della vettura;
- conoscere e sapere usare i principali tipi di estintori leggeri;
- conoscere i nodi validi per ogni tipo di salvataggio.

Indirizzo MARE

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

Indirizzo MONTAGNA

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

○ Protezione civile

- Essere in possesso della specialità di Primo soccorso;
- Conoscenza dei possibili rischi (idrogeologico, sismico, incendio, antropico) alla base delle calamità naturali e delle misure preventive per evitarle;
- Sapere quali sono i rischi insiti sul territorio in cui si vive;
- Conoscere i metodi di estinzione del fuoco;
- Saper utilizzare una radio;
- Conoscere le misure di sicurezza da adottare nella vita di tutti i giorni (utilizzo di arnesi, combustibili, elettricità ecc.);
- Sapere come si allestisce e gestisce un campo (montaggio di tende comunità, preparazione cibi, animazione, ecc.).

○ Protezione ambientale

- Essere in possesso della specialità di Scienze Naturali;
- Conoscere l'ecosistema in cui viviamo e delle misure concrete da adottare nella vita quotidiana per preservarlo (utilizzo corretto delle risorse, riciclaggio, risparmio energetico);
- Realizzare uno studio della flora e della fauna di un determinato territorio, includendo un'analisi del cambiamento causato dalle variazioni del clima;
- Preparare una relazione, inclusiva di ricerca e documentazione, su una particolare specie animale.

○ Utilità sociale

- Il Capo Reparto dovrà accertarsi che l'Esploratore abbia mantenuto gli impegni presi avendo fatto del suo meglio per riuscire nell'intento. Avendo appurato ciò, studierà un'attività di utilità sociale che si adatti al meglio al carattere dell'Esploratore tenendo presente che: "è socialmente utile chiunque soddisfi una qualsiasi altrui esigenza".

○ Spiritualità

- Essere in grado di commentare al proprio Capo Reparto la Promessa, la Legge Scout, l'alza e l'ammaina bandiera, in maniera approfondita soffermandosi sui risvolti spirituali delle stesse;
- Essere in grado di aiutare un Piede Tenero a capire il valore della Promessa e della Legge Scout;
- Avere conoscenza sommaria delle religioni monoteiste, ed in maniera approfondita della propria;
- Aver appreso il valore della visione spiritualità della vita vissuta attraverso lo scautismo.

○ **Vigile del Fuoco**

- Saper dare l'allarme agli abitanti, chiamare i pompieri, la forza pubblica;
- Saper usare l'accetta e fare cinque nodi, tra i quali due di salvataggio, spiegandone l'impiego in campo pompieristico;
- Saper organizzare la catena con secchi d'acqua;
- Conoscere le cause di scatenamento di un incendio;
- Conoscere il funzionamento di vari tipi di estintori, delle bocche da incendio, l'uso e la giunzione dei tubi di tela e il miglior modo per utilizzare il getto d'acqua;
- Sapere come ci si arrampica e come si usano le scale in un edificio incendiato;
- Sapere come si lavora nel fumo e come limitare la propagazione del fuoco;
- Conoscere le modalità per soccorrere e trasportare gli infortunati;
- Conoscere i metodi di estinzione del fuoco da petrolio, benzina, alcool;
- Saper ricevere dall'alto oggetti su teli, coperte, reti;
- Conoscere le modalità per tenere lontana la folla e come prevenire il panico;
- Spiegare come si soccorre una persona che ha i vestiti in fiamme;
- Sapere come si combatte e si circoscrive l'incendio di un bosco;
- Sapere quali sono le attuali norme antincendio e assicurarsi che vengano attuate in sede;
- Conoscere e realizzare le misure antincendio in un campo di Reparto;
- Relazionare su come una Pattuglia/Equipaggio o un Reparto Scout possa rendersi utile in caso d'incendio.

○ **Jolly Bianco**

- Individuare con il Capo Reparto un argomento d'interesse all'interno del Gruppo Bianco;
- 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** costituiscono quella che noi chiamiamo "Progressione orizzontale. Naturalmente saprete bene che esiste anche una "Progressione verticale, cioè tutto quel Sentiero che vi porterà dall'essere dei Piedi Teneri/Mozzi sino a diventare Esploratori Scelti/Nocchieri, passando per le categorie di Esploratore/Scaut del Mare, Esploratore Effettivo/1^ Classe (2 specialità Gruppo Verde) ed Esploratore Ranger/Gabbiere (2 specialità Gruppo Verde).

Ricordate bene che per raggiungere la categoria di Esploratore Scelto, dovrete aver totalizzato almeno il seguente numero complessivo di specialità: 4 Gruppo Verde, 1 Gruppo Azzurro, 1 Gruppo Rosso, 2 Gruppo Bianco.

SPECIALITÀ REPARTO

VERDE *Abilità tecniche*



AZZURRO *Formazione del carattere*



ROSSO *Cura di sé stessi*



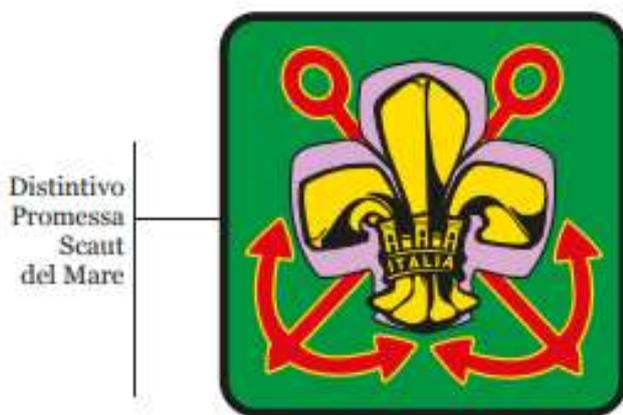
BIANCO *Servizio verso il prossimo*



Progressione Verticale

L'itinerario educativo individuale che un ragazzo compie durante la sua permanenza in Branca EE, dal momento del suo ingresso come Piede Tenero/Mozzo 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/Nocchiere.

Esploratore/Scout del Mare



○ 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/Diario di Bordo”.

○ 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 Scaut.

○ 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 Scaut 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 Scaut.
- Saper eseguire un percorso Hebert.

Prove aggiuntive per gli Scaut del Mare:

- Saper nuotare.
- Saper pagaiare.

Esploratore Effettivo/Scaut del Mare di 1[^] Classe



Distintivo
Scaut del Mare
di 1^a Classe

○ 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 Scaut.

○ B)

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

Prove aggiuntive per gli Scaut del Mare:

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

○ C)

- Aver dimostrato Stile Scaut 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 Scout 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 Scout 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.

Esploratore Ranger/Gabbiere



○ A)

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

○ 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 Scout 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".

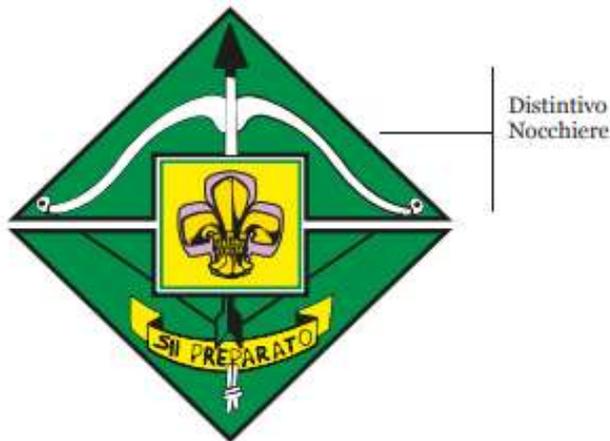
○ F)

- 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.

Esploratore Scelto/Nocchiere



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/Nocchiere, 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/Nocchiere.

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.

La nomina

Per dare maggior valore e, quindi, risalto allo Scout che si accinge a diventare Esploratore Scelto/Nocchiere, 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.

A questo punto non vi resta che scegliere le specialità che più vi interessano e vi entusiasmano, e in base alle vostre capacità e attitudini, divertirvi e cimentarvi in nuove esperienze che vi porteranno a essere preparati per voi e per gli altri! Come dice il motto: "sii preparato!"... e ci sarà da divertirsi.