

Stampato da Dusi Roberto Assiscout Abano



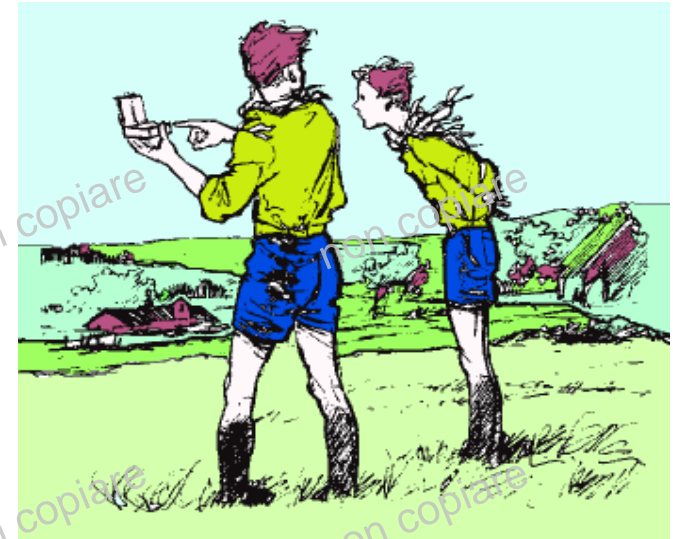
*i quaderni
di Hike*



No 2

Le prove della

ALROBRO



Esploratori

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

non copiare

Prima classe

CULTURA
RELIGIOSA

SERVIZIO
PRIMO SOCCORSO

CAMPISMO
PIONIERISTICA

ATTIVITÀ
FISICA e SPORTIVA

OSSERVAZIONE

NATURA

ESPRESSIONE

ORIENTAMENTO
TOPOGRAFIA

SEGNALAZIONE

CIVISMO
EUROPEISMO

SCOUTISMO



PER COMINCIARE...

...Benvenuto a te, novizio che entri in Riparto. Sia che tu arrivi dal Branco, sia che tu non abbia mai fatto scoutismo prima, ti troverai davanti ad un ambiente diverso da quelli che hai frequentato fino ad ora. Sei già stato inserito in una Squadriglia? Scommetto di sì. Lo scoutismo si vive in squadriglia, è con i tuoi compagni squadriglieri che affronterai, in questi anni che verranno, uscite, giochi, missioni, imprese, competizioni e campi.

Nel corso degli anni la tua squadriglia cambierà volto numerose volte, qualcuno di nuovo arriverà e qualcun'altro andrà via, salendo in Noviziato.

Questo inserto del tuo quaderno di caccia ti accompagnerà per tutta la tua avventura in Riparto, esso ti indicherà sempre il punto a cui sei arrivato nel tuo percorso. Hai già sentito che la tua squadriglia dispone di una cassa in cui conserva corde, accette, segacci, bussole ed inoltre ha anche una tenda. Tutti questi attrezzi sono utilissimi alla vita dello scout, ma se non si conoscono tutte le regole per maneggiarli potresti danneggiarli o addirittura farti del male. Questa è la ragione per cui, aiutato dal tuo Caposquadriglia e dai tuoi compagni più grandi, dovrai imparare le tecniche della vita scout.

In questa progressione troverai quattro tappe: la Promessa, la Seconda Classe, la Prima Classe e l'Esploratore Scelto.

L'augurio che ti faccio è quello di poter raggiungerle tutte, superando le prove che sono indicate di seguito. Troverai prove di diverso tipo e difficoltà, alcune saranno più adatte a te, altre meno; questo perché queste prove costituiscono un percorso con il quale tutti gli scout del mondo si confrontano. Lo scopo dello Scautismo è quello di formarti personalmente, nell'entusiasmo di un grande movimento mondiale che propugna lo stesso ideale di fraternità, pace e servizio.

Seconda classe

CULTURA
RELIGIOSA

SERVIZIO
PRIMO SOCCORSO

CAMPISMO
PIONIERISTICA

ATTIVITÀ
FISICA e SPORTIVA

OSSERVAZIONE

NATURA

ESPRESSIONE

ORIENTAMENTO
TOPOGRAFIA

SEGNALAZIONE

CIVISMO
EUROPEISMO

SCOUTISMO

A che punto sei

Promessa



COME SVOLGERE LE PROVE

Per effettuare le prove il tuo Caporiparto predisporrà giochi, attività, imprese, che ti permetteranno, con l'aiuto della squadriglia, di imparare le varie tecniche scout. Alla fine di questi momenti ti verrà chiesto di tirar fuori questo inserto ed il Caporiparto o uno dei suoi aiuti apporranno le loro firme in questa o quella casella. Ci saranno dei momenti per far firmare le prove anche durante le riunioni del sabato, poiché vi sono anche prove che comportano un impegno da parte tua che devi svolgere a casa.



Lo schema qui sopra lo troverai riprodotto all'inizio di ogni capitoletto di questo libretto; esso ti indica quante firme dovrai ottenere (in totale) di questo o quell'argomento per raggiungere via via la Promessa, la Seconda Classe, la Prima Classe. Per l'Esploratore Scelto troverai un discorso a parte alla fine del libretto.

Questo ti fa capire innanzi tutto un paio di cose: che devi sempre avere con te il tuo quaderno di caccia; che devi sempre essere pronto all'azione, non si sa quando ti si chiederà di affrontare una prova!

Cultura Religiosa

Nella nostra associazione si incontrano scout provenienti da famiglie di varie fedi ed abitudini religiose, oltre che non-credenti. Lo scautismo non esclude nessuno per le sue convinzioni religiose. Non troverai tra queste prove nessuna forma di educazione religiosa specifica, ma, poiché credo che una qualche forma di spiritualità sia fondamentale in ogni uomo, troverai prove di cultura religiosa, che ti aiuteranno a capire meglio le tradizioni e le fedi del mondo, cosicché tu possa compiere le tue scelte con competenza e nozione di causa, oltre che comprendere ed accettare pienamente le convinzioni altrui.



nazionale della branca esploratori e al Caposcout; queste tre persone assieme decidono se assegnare l'agognato traguardo, che verrà poi consegnato, con tanto di diploma ancora dal Caposcout in persona.

Per cui, quando ti capiterà di incontrare un rover con quel distintivo sulla manica, prova a domandarti che esploratore possa essere stato, domandagli di che squadriglia facesse parte, visitane l'angolo e vedrai che quasi sicuramente troverai tracce di campi e Giochi di S. Giorgio vinti, imprese portate a termine e specialità conquistate. Magari, se parlerai anche con il caposquadriglia, ti potrà raccontare di quando era novizio e quel rover era il suo csq, di come fosse per lui il miglior csq. che si potesse avere, di come lo abbia fatto sentire accettato, protetto e valorizzato, quanto ci fosse da imparare da lui ogni giorno.

Adesso ti renderai conto del motivo per cui venga difficile descrivere la strada che porta all'esploratore scelto, ma sono anche sicuro che avrai compreso che questa strada è già tracciata nel tuo cuore di esploratore, non ti resta che seguirla e vedere fin dove ti porterà...

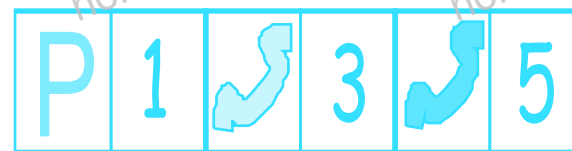
L'esploratore scelto

Descriverti come arrivare all'esploratore scelto è difficile. Certo è che ci vorrà tutto il tuo impegno e le tue capacità; ma nemmeno ti dovrai demoralizzare se non ci riuscirai, pensa che è già un gran traguardo aver raggiunto la prima classe, non tutti gli esploratori ci riescono!



Ma siccome sono anche sicuro che leggendo questo libretto ti sarà almeno venuta la voglia di provarci, posso cercare di farti degli esempi: esploratori scelti ce ne sono pochi, pochissimi... Prova a guardare le maniche delle camicie dei rover che sono in servizio al tuo riparto, i distintivi di classe sono tra quelli che si possono tenere sull'uniforme, una volta passati novizi. Vedrai che molti di loro avranno il distintivo rosso della prima classe, ma ti sarà difficile trovare qualcuno con il distintivo giallo.

Questo perché quel distintivo viene dato in via del tutto eccezionale, pensa che addirittura non è il tuo caporiparto che lo assegna, egli segnala solamente le persone che potrebbero ottenerlo al responsabile



- 1- Svolgi una ricerca per conoscere quali religioni sono praticate nel tuo territorio.
- 2- Riporta sul tuo OdC la storia di almeno cinque grandi movimenti religiosi, illustrandone caratteristiche, festività e rituali tipici.
- 3- Se sei religioso dimostra di saper seguire le pratiche, i riti, le preghiere della tua religione.
- 4- Predisponi sul tuo OdC la pianta (di una parte) del mondo, indicando i luoghi sacri di almeno tre religioni ed i principali itinerari di pellegrinaggio.
- 5- Ricerca tradizioni ed usanze relative a festività e ricorrenze di una religione a scelta, diversa da quella che pratichi.

Servizio e Primo soccorso



- 1- Approfondisci il significato della B.A. assieme al Caporiparto.
- 2- Saper lavare, disinfettare e fasciare una piccola ferita.
- 3- Trascrivi nel QdC i numeri telefonici del Pronto Soccorso, dei Vigili del fuoco, dei Carabinieri, di un medico.
- 4- Dimostra di saper eseguire fasciature di fortuna anche con il fazzolettone scout.
- 5- Simula delle prove su come si effettua una telefonata al Pronto soccorso, le cose importanti da dire e come reperire le informazioni da dare.
- 6- Ricerca nozioni di come si interviene (soprattutto cosa non fare) in caso di fuga di gas, scarica elettrica, incidente stradale.

massimo altre due.

Nella missione dovrai effettuare anche una riflessione tratta da brani di B.P., nonché schizzi topografici o panoramici, usare correttamente la carta topografica, fare almeno due buone azioni.

Descrizione di un Hike di prima classe

È un'uscita con pernottamento all'addiaccio o in rifugio di fortuna autocostruito.

Dovrai compiere un percorso a piedi di almeno 30 Km., con eventuale piccolo sconto se lo effettuerai in montagna. Puoi essere accompagnato da altre persone, al massimo due, che non dovranno però aiutarti nelle prove.

Dovrai portarti via il cibo crudo e cucinarlo alla trapper, accendendo un fuoco a legna, dovrai anche portarti il necessario per preparare una piccola pagnotta di pane e cuocerla, per riportarla al campo.

Nella missione dovrai effettuare delle riflessioni su brani di B.P., nonché un percorso rettificato o una marcia all'azimut, dare un aiuto significativo se passerai la notte nel terreno di qualcuno.

Per completare le prove

Quando sarai vicino all'aver completato le prove per la seconda o la prima classe dovrai ancora effettuare un ultimo ostacolo prima di poter ottenere il distintivo da attaccare all'uniforme: l'Hike!

Cos'è l'hike? Consiste in un'uscita, di diversa difficoltà, durante la quale dimostrerai di aver completato il tuo percorso di classe, eseguendo una missione che ti verrà indicata dal tuo Caporeparto, che conterrà diverse prove, magari potrebbero essere proprio quelle due o tre che ti mancano ancora, oppure cose che sai già fare, ma che ti lanciano verso la conquista della tappa successiva, oppure di specialità!

Potrebbe anche succedere che tu ti avvicini al completamento del tuo percorso in un momento dell'anno distante dal campo, momento principe per questo tipo di hike, ma che tu voglia ugualmente approfittare delle cerimonie del Ricordo o del S. Giorgio per convincere la Corte d'Onore a darti il tuo sudato distintivo. Come fare? Fai un progetto e trova una località in cui effettuare il tuo hike, poi proponilo al tuo Caporeparto, se egli ti riterrà pronto, non mancherà certo di approvarlo e di consegnarti la tua missione!

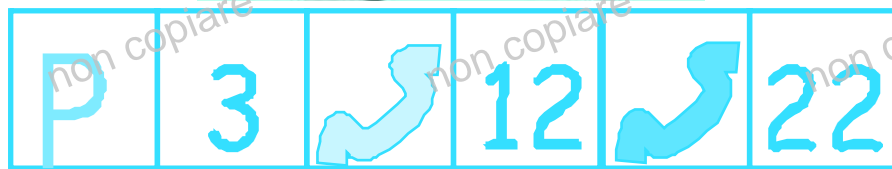
Descrizione di un Hike di seconda classe

È un'uscita dalla mattina alla sera con un percorso a piedi di almeno 12 Km. o equivalenti in bicicletta.

Pranzo al sacco; puoi essere accompagnato anche da altre persone che con te effettuano questa prova, al

- 7- Partecipa ad un servizio insieme ad altri ragazzi del riparto, della squadriglia, del paese.
- 8- A casa rifai il letto da solo ogni mattina.
- 9- Al campo tieni sempre in ordine il tuo equipaggiamento e quello che la sq. ha affidato alle tue cure.
- 10- Costruisci con la tua sq. almeno due barelle utilizzando materiali e tecniche diverse.
- 11- Fai entrare al primo lancio il capo libero di una corda in una finestra del primo piano.
- 12- Cala un compagno da tre metri di altezza costruendo un'imbracatura di corda.
- 13- Conosci ed appronta la cassetta di Primo Soccorso della tua sq..
- 14- Conosci l'ubicazione del posto di Pronto Soccorso più vicino a casa tua, oltre a saper indicare la strada per raggiungerlo.
- 15- Descrivi i casi più comuni in cui è consigliabile non spostare un ferito ed invece quando è obbligatorio farlo.
16. Assicura al Campo l'assistenza ad un compagno malato.
17. Conosci le pratiche fondamentali di assistenza ad ammalati: misurazione del polso, della pressione, della temperatura.
18. Saper praticare un metodo di respirazione artificiale.
19. Partecipa ad un corso di Primo Soccorso tenuto dalla Croce Rossa o similari.

Campismo e Pionieristica



1. Sappi eseguire in diversi modi, avendoli messi in pratica, i seguenti nodi: piano, paletto (parlato), margherita.
2. Come la prova sopra, ma con nodi diversi: bandiera (di scotta), bolina, Savoia (a otto), tirante.
3. Come la prova sopra, ma con nodi diversi: testa di turco, a sedia doppio, imbracatura.
4. Sappi eseguire nelle costruzioni di sq. le seguenti legature: parallela, quadrata, del tavolato.
5. Come sopra con diverse legature: diagonale, del treppiede, di S. Andrea (con incastro).
6. Appronta diversi tipi di picchetti e tiranti a seconda delle esigenze delle costruzioni di sq..
7. Esegui una costruzione di sq. con la tecnica del froissartage

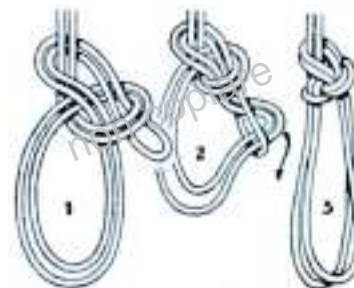
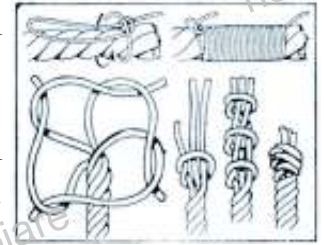
associativo o di gruppo (S. Giorgio, Ricordo, Passaggi...)

- 22- Presta servizio logistico ad un momento associativo.
- 23- Compisci una piccola ricerca sulla storia dello scoutismo italiano o mondiale.
- 24- Entra in corrispondenza con scout di altre associazioni, meglio se estere.
- 25- Leggi "Scoutismo per Ragazzi".
- 26- Visita il sito della WFIS e spedisce un commento al webmaster.
- 27- Partecipa ad un evento internazionale WFIS.



- 3- Recita a memoria la Legge.
- 4- Recita a memoria la Promessa.
- 5- Recita il Motto.
- 6- Dimostra di avere compreso il significato della Legge, della Promessa, del Motto.
- 7- Conosci il saluto scout ed il suo significato.
- 8- Partecipa alle attività con puntualità.
- 9- Porta l'uniforme sempre in ordine.
- 10- Sappi perché S. Giorgio è stato additato ad esempio per gli scout di tutto il mondo.
- 11- Conosci l'organizzazione del tuo gruppo.
- 12- Conosci l'organizzazione dell'Assiscout.
- 13- Visita il sito dell'Assiscout e spedisce un commento al webmaster.
- 14- Conosci i distintivi usati nella branca Esploratori ed il loro posizionamento sulla uniforme.
- 15- Conosci i distintivi usati nei Castorini, nei Lupetti, nei Rover.
- 16- Conosci le differenze di uniforme tra le varie branche.
- 17- Compila una piccola ricerca sulla vita di B.P.
- 18- Inizia una collezione di distintivi scout di altre associazioni.
- 19- Inizia una collezione di oggetti scout (fibbie, francobolli, cartoline...)
- 20- Compila una piccola ricerca sull'organizzazione di Assiscout, spiegando le funzioni dei vari organi (Commissione centrale, Assemblea generale, Pattuglie nazionali...).
- 21- Partecipa ad almeno due momenti di incontro

8. Sappi eseguire la piombatura delle corde: con lo spago, a piede di pollo, ritornata.
9. Con delle corde ritorte dimostra di saper fare un intreccio di giunzione ed un occhiello.
10. Conosci l'equipaggiamento necessario per una uscita con pernottamento.
11. Dimostra di saper fare lo zaino in maniera corretta.
12. Al campo prepara il tuo equipaggiamento per un hike con pernottamento di fortuna in meno di 15 minuti.
13. Monta la tenda assieme alla tua sq, scegliendo il posto adatto.
14. Smonta la tenda assieme alla tua sq. asciugandola e ripiegandola con cura. Cancella tutte le tracce del tuo passaggio.
15. Monta in uscita o al campo un riparo di fortuna per la notte.
16. Raccogli ed accatista nella maniera più pratica la legna per il fuoco della sq.
17. Accendi e mantieni il fuoco per la cucina della tua sq.
18. Dimostra di saper regolare l'intensità del fuoco di sq. a seconda delle esigenze (es: vivo e calorico per far bollire l'acqua, braci per cuocere la carne o il pane).

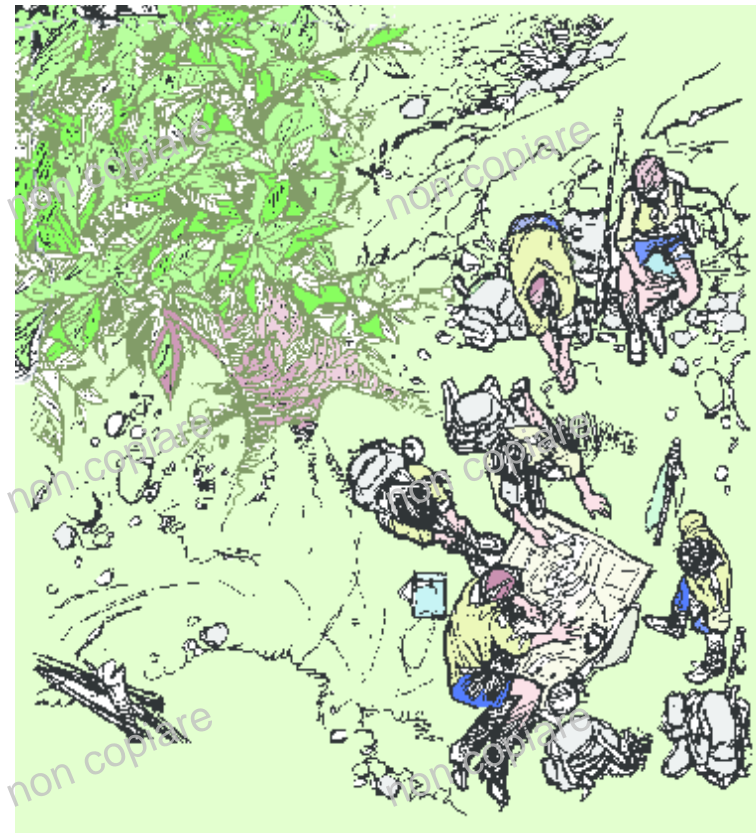


19. Accendi il fuoco senza carta e utilizzando al massimo tre fiammiferi.
20. Accendi e mantieni il fuoco di bivacco senza disturbarne lo svolgimento.

21. Al campo costruisci per la tua sq. un forno.
22. Dimostra di saper usare e conservare l'accetta rispettando le regole di sicurezza.
23. Affila e manica un'accetta.
24. Al campo o in uscita abbatti un albero curandoti di avere tutte le autorizzazioni necessarie.
25. Al campo o in uscita esegui delle costruzioni usando solo alberi che abbatti o trovi già a terra.
26. Dimostra di saper cucinare qualche piatto base per la tua sq..
27. Cucina carne e pane alla trappeur.
28. Cucina un pranzo al campo o in uscita per la tua sq..
29. Al campo esegui una ricetta da presentare alla gara di cucina.
30. Al campo tieni l'incarico di cuciniere di sq..
31. Partecipa ad almeno tre uscite, con almeno due pernottamenti.
32. Partecipa al campo estivo, dando motivo di soddisfazione al tuo csq., al tuo Caporeparto, ai tuoi genitori, ma prima di tutto a te stesso.
33. Partecipa ad almeno due momenti di incontro associativo o di gruppo (S. Giorgio, Ricordo, Passaggi...)



Scoutismo



- 1- Leggi "Per divenire scout" (Terza chiacchierata di Scoutismo per ragazzi).
- 2- Spiega perché il giglio è stato scelto come distintivo degli scout.

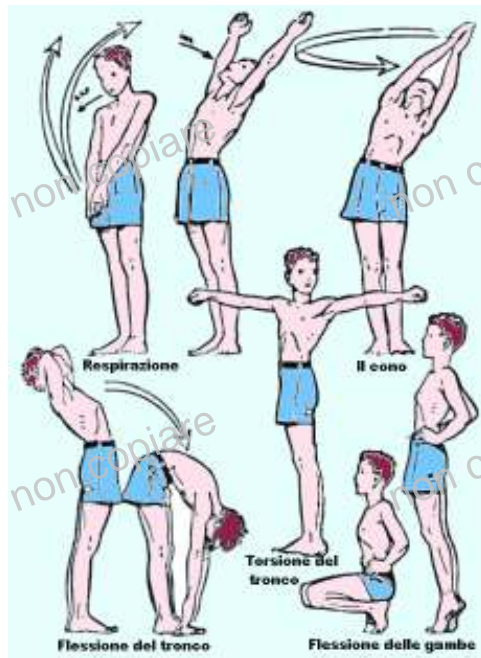
- 5- Conosci l'Inno nazionale.
- 6- Conosci le regole per eseguire un corretto Issa ed Ammaina Bandiera.
- 7- Realizza un disegno ed una ricerca storica su un particolare interessante (monumento, opera d'arte, cimelio...) della tua città o provincia.
- 8- Conosci l'organizzazione amministrativa del proprio Comune, visita il Municipio.
- 9- Compila una ricerca sul Gonfalone comunale.
- 10- Riconosci almeno 10 bandiere europee.
- 11- Conosci a grandi linee la Costituzione ed il suo significato.
- 12- Conosci a grandi linee l'ordinamento dello Stato Italiano.
- 13- Conosci a grandi linee l'ordinamento dell'Unione Europea.
- 14- Compila una ricerca su una grande impresa a livello europeo (scoperte, invenzioni, esplorazioni...).
- 15- Conosci le norme di circolazione per pedoni e ciclisti.
- 16- Conosci i principali segnali stradali, a terra o in cartello.
- 17- Disimpegnati per te o altri in evenienze usuali (pagamenti postali, richieste di certificati, compilazione di bollettini postali...)
- 18- Partecipa alla Marcia della Pace Perugia-Assisi.

Attività fisica e sportiva



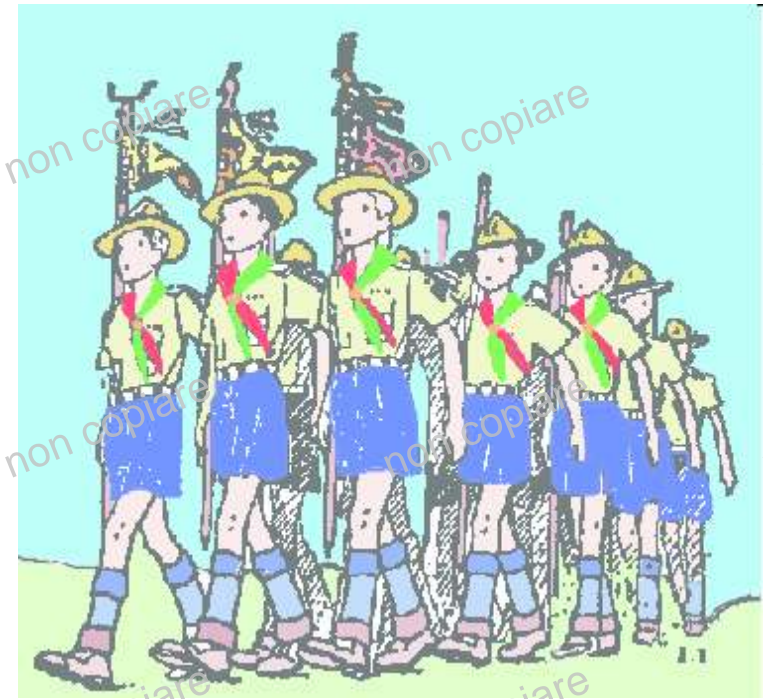
1. Partecipa con vivacità ai giochi più in uso in reparto.
2. Eseguisci correttamente i sei esercizi di B.P. (chiacchierata 17 di Scouting per Ragazzi).
3. Al campo ed in uscita pratica la ginnastica ogni mattina.
4. Segna i tuoi risultati e tempi nelle prove più comuni di atletica leggera in una tabella aggiornabile (in questi anni anche le tue prestazioni miglioreranno molto!!!).
5. Effettua un passaggio alla marinara di almeno cinque metri.
6. Sappi nuotare a stile libero.
7. In piscina nuota bene nei quattro stili (libero, rana, dorso, delfino), tuffati di testa dai blocchi di partenza.
8. Conosci le regole di prudenza e di sicurezza in acqua e descrivi cosa bisogna fare per effettuare un salvataggio in mare.

9. Percorri due chilometri in 15 minuti esatti senza usare l'orologio.
10. Salta senza esitare da almeno due metri di altezza.
11. Partecipa senza stancarti troppo ad una marcia di almeno otto chilometri.
11. Partecipa ad una Marcia della Pace Perugia-Assisi.
12. Impara degli esercizi ginnici nuovi da proporre alla tua sq. per la ginnastica mattutina al campo o in uscita.
13. Sappi andare in bicicletta. Descrivi le regole di prudenza e di sicurezza per i ciclisti.
14. Usa la bicicletta negli spostamenti abituali.
15. Partecipa ad un'uscita in bicicletta con un percorso di almeno 30 chilometri.
16. Proponi almeno cinque giochi da effettuare in riunione di sq.
17. Prova ad arbitrare una partita di un gioco di riparto.
18. Partecipa ad un corso di alpinismo tenuto dal C.A.I.
19. Affronta con la tua sq. una via ferrata, dimostrando di conoscere e saper applicare le regole di sicurezza.
20. Inizia una collezione di placche metalliche dei rifugi alpini.



12

Civismo-Europeismo



- 1- Conosci la bandiera Italiana.
- 2- Conosci la bandiera Europea.
- 3- Compila una breve relazione sul significato delle due bandiere.
- 4- Compila una breve ricerca sulle modifiche avvenute nella storia della bandiera Italiana.

25

- 8- Conosci l'uso di un coordinatometro.
- 9- Determina un punto-carta, date le coordinate.
- 10- Determina la direzione dei principali punti cardinali utilizzando il sole.
- 11- Trova la stella polare tramite altre costellazioni.
- 12- Rileva un azimut.
- 13- Conduci la tua sq. durante un rilievo per un percorso rettificato di almeno un chilometro.
- 14- Ricostruisci un percorso rettificato partendo dai dati rilevati assieme alla tua sq..
- 15- Esegui uno schizzo panoramico durante una missione di sq..
- 16- Esegui uno schizzo topografico durante una missione di sq..
- 17- Calcola la pendenza tra due punti della carta, servendoti delle curve di livello.
- 18- Esegui una marcia all'azimut sia di giorno come di notte, da solo o con un compagno.
- 19- In campagna o montagna determina la tua posizione sulla carta.
- 20- Dopo una veloce passeggiata in un bosco indica la direzione del punto di partenza con una buona approssimazione, senza servirti di strumenti.
- 21- Compila una ricerca o leggi delle pubblicazioni sul sistema topografico italiano.

Osservazione



1. Conosci i principali segni della pista.
2. Leggi assieme al tuo Csq. i passaggi nelle chiacchierate 11, 12, 13, 14 di Scouting per Ragazzi in cui B.P. parla di osservazione, di tracce e di pedinamenti.
3. Leggi il libro "Kim" di Kipling.
4. Nel gioco di Kim ricorda, dopo un minuto di osservazione, almeno 16 oggetti su 24.
5. Nelle varianti del gioco di Kim ottieni risultati in proporzione alla prova precedente (variante gusto, olfatto, udito, tatto)
6. Aver misurato con metodo la larghezza di un canale o fiume.
7. Aver saputo ricostruire e descrivere a memoria una scena o un avvenimento.
8. Sappi disegnare a memoria una mappa approssimativa del tuo quartiere.
9. Dimostra che in 20 minuti sai seguire una pista tracciata di almeno un chilometro in un bosco.
10. Segna sul Quaderno di Caccia le tue misure personali (altezza, spanna, palmo, apertura delle

braccia, lunghezza del passo...) in una tabella aggiornabile (in questi anni crescerai molto!!!), servitene per semplici misurazioni.

11. In un'altra tabella aggiornabile segna come puoi trovare sul tuo corpo delle lunghezze base: un metro, mezzo metro, dieci centimetri ed usa questo sistema per compiere semplici misurazioni.
12. Disegna a memoria la pianta di un campo o di un tragitto compiuto in uscita.
13. Ricorda l'ubicazione di alcuni negozi caratteristici in città o nel tuo quartiere.
14. Sfrutta un'osservazione fatta per compiere una B.A...
15. In uscita o in hike valuta l'altitudine in base alla vegetazione.
16. Segui una pista naturale di un animale nel fango o nella neve per almeno 200 metri.
17. Risolvi gli enigmi posti da un Trakeodromo (cos'è? Fattelo spiegare dal tuo Csq.)
18. Usa la macchina fotografica per immortalare situazioni curiose o che ritieni interessanti.
19. In una strada di grande passaggio segna sul tuo Odc almeno 20 targhe in 3 minuti.
20. Riconosci e classifica le varie targhe degli Stati europei.
21. Ricorda come si abbreviano i nomi dei vari Stati europei.
22. Dimostra di saper classificare i vari tipi di automobile (utilitaria, sportiva, berlina, familiare...).



14

Orientamento e Topografia



- 1- Conosci i principali punti cardinali.
- 2- Conosci l'uso di una bussola semplice.
- 3- Conosci l'uso di una bussola a traguardo.
- 4- Conosci l'uso di una bussola da orienteering.
- 5- Conosci l'uso di una carta topografica.
- 6- Orienta una carta topografica servendoti di una bussola.
- 7- Leggi i segni convenzionali più usati nelle carte in uso al tuo Riparto

23

- 22- Invia regolarmente articoli o altro alla rivista di gruppo o associativa.
- 23- Tieni aggiornato per un anno scout il diario di bordo della tua sq..
- 24- Leggi la musica o sappi solfeggiare.
- 25- Suonare uno strumento musicale ed utilizzalo per animare dei momenti in sq..
- 26- Dipingi dei quadri o componi dei mosaici.
- 27- Realizza delle decorazioni artistiche per il tuo angolo di sq..



Natura



1. Riconosci almeno cinque piante comuni nelle vicinanze della tua sede scout.
2. Inizia una raccolta natura.
3. Collezione fotografie di animali presenti in Italia.
4. Visita, assieme ad un esperto, un Museo di Storia Naturale.
5. Alleva e prenditi cura di un animale domestico.

6. Conosci i principali giardini pubblici della tua città (o del capoluogo di provincia più vicino a te).
7. Costruisci e piazza dei nidi artificiali o delle mangiatoie per uccelli.
8. Conosci le regole per combattere l'incendio nel bosco.
9. Effettua una veglia alle stelle dopo il fuoco di bivacco. Con l'aiuto di un compagno più esperto o di un libro trova e riconosci almeno sette costellazioni. Riproducile sul tuo Q. di C..
10. Coltiva alcune piante di fiori.
11. Coltiva un pezzo d'orto.
12. Riconosci almeno dieci alberi del bosco e sappi descrivere come essi possono essere utili agli Scout.
13. Conosci ed usa i principali strumenti per lo studio del tempo atmosferico.
14. Costruisci un semplice barometro.
15. Raccogli una serie di proverbi locali sulla previsione del tempo.
16. Scegli un tuo territorio di caccia (piccola valle, bosco, stagno, fossato, giardino...) e conducivi una serie di esplorazioni (note, disegni, schizzi, foto...)
17. Approfondisci le tue conoscenze su un determinato argomento (minerali, alberi, insetti, uccelli, animali selvatici...) e riporta le tue osservazioni sul Q. di C..
18. Visita, magari accompagnato da un esperto, un'oasi faunistica o un parco WWF.
19. Partecipa a delle iniziative o associazioni di difesa dell'ambiente.
20. Riconosci almeno cinque uccelli presenti nella tua zona.

- 5- Esegui correttamente le canzoni mimate più in uso in Riparto.
- 6- Confeziona un costume per un'animazione.
- 7- Presenta e conduci un ban al fuoco di bivacco.
- 8- Suona con un qualsiasi strumento 5 motivi di canzoni scout.
- 9- Esponi alla sq. o al Riparto i particolari di un'uscita o impresa della tua sq..
- 10- Racconta un fatto umoristico o una barzelletta con soddisfazione dei presenti.
- 11- Costruisci al campo un oggetto da usare per un momento di espressione (maschera, fiaccola, riflettore...).
- 12- Realizza un cartellone per propagandare o esporre un'attività della propria sq..
- 13- Scrivi un testo per una canzone scout adattandola ad un motivo noto.
- 14- Progetta e costruisci oggetti per vendita a scopo di autofinanziamento della sq. o del Riparto.
- 15- Collabora alla realizzazione di una mostra o esposizione.
- 16- Dimostra di saper usare una macchina fotografica, sia essa usa e getta, a pellicola o digitale.
- 17- Organizza una presentazione fotografica, su album o tramite computer.
- 18- Compi una ricerca su un argomento utile per la propria sq. tramite Internet o altri strumenti.
- 19- Idea il programma e conduci un fuoco di bivacco o lanterna al campo o ad un'uscita.
- 20- Conduci la tua sq. in un'impresa di espressione.
- 21- Conosci l'uso del trucco ed utilizzalo con la tua sq..

Espressione



- 1- Esprimiti chiaramente nella narrazione di un racconto.
- 2- Partecipa ad un'attività di espressione della tua sq.
- 3- Tieni aggiornato il tuo canzoniere con i canti del Riparto.
- 4- Canta le canzoni più in uso in Riparto con chiarezza e partecipazione.

21. Riconosci almeno cinque pesci presenti nei corsi d'acqua o nei mari della tua zona.
22. Effettua delle ricerche sullo sviluppo e la storiografia dei fiumi della tua zona.
23. Collabora all'allestimento di una mostra naturalistica.
24. Trascorri un periodo di tempo assieme a dei contadini ed annota una serie di osservazioni sul lavoro dei campi o in una fattoria.



Segnalazione



- 1- Dimostra di conoscere la maggior parte delle lettere dell'alfabeto morse.
- 2- Dimostra di conoscere la maggior parte delle lettere dell'alfabeto semaforico.
- 3- Conosci la suddivisione per tipi delle lettere dell'alfabeto morse.
- 4- Traduci dei messaggi vari dal morse o in morse senza aiutarti con il codice.
- 5- Come la prova precedente ma con il semaforico.
- 6- Invia messaggi vari ad un'altra persona in morse utilizzando le bandierine.
- 7- Come la prova precedente, ma con il fischiotto.
- 8- Come la prova precedente, ma con la torcia elettrica.

- 9- Prova sistemi diversi per inviare messaggi utilizzando il codice morse.
- 10- Invia messaggi vari ad un'altra persona utilizzando l'alfabeto semaforico.
- 11- Costruisci un tasto telegrafico.
- 12- Usa il tasto telegrafico per comunicare con un'altra base.
- 13- Usando il tasto telegrafico segnala almeno 20 lettere al minuto; errore tollerato 5 lettere.
- 14- Come la prova precedente, ma almeno 30 lettere al minuto; errore tollerato 6 lettere.
- 15- Come la prova precedente, ma almeno 40 lettere al minuto; errore tollerato 8 lettere.
- 16- Conosci i segnali di servizio del codice morse.
- 17- Conosci i segnali di servizio dell'alfabeto semaforico.
- 18- Partecipa ad uno Jota (Jamboree on the air).
- 19- Iscriviti ad un'associazione di radioamatori.