



## La mia Pista Lupetto



A cura di Roberto Dusi  
Assiscout Abano Terme

**SEMPRE PRONTI**

WWW.ASSISCOUT.ORG

**SEMPRE PRONTI**

**LA MIA PISSE OUT.ORG**

**WWW.ASSISE OUT.ORG**

**LUPETTO**



*La pista di Akela*  
di

Nome: \_\_\_\_\_

Cognome: \_\_\_\_\_

Indirizzo: \_\_\_\_\_

**SEMPRE PRONTI**

*La mia Sestiglia:*

*i Lupi* \_\_\_\_\_



*La mia Sestiglia:*

*i Lupi* \_\_\_\_\_



*La mia Sestiglia:*

*i Lupi* \_\_\_\_\_



Guardati allo specchio e completa il disegno come se fosse una tua fotografia ...



**SEMPRE PRONTI**

**LA MIA PISCIOUT.ORG**

**WWW.ASSISPIOUT.ORG**

**LUPETTO**

## Baden- Powell of Gillwell

Robert Stephenson Smith Baden - Powell nacque a Londra, in Inghilterra, il 22 Febbraio 1857, figlio del reverendo H. Baden - Powell. Egli non ebbe un'infanzia molto allegra, infatti perse il papà quando aveva solamente tre anni. Robert visse però un'entusiasmante vita all'aperto con i suoi quattro fratelli, effettuando numerose escursioni e campeggi in molte parti dell'Inghilterra. Le sue capacità espressive erano notevoli e molto apprezzate dai suoi compagni di scuola. Aveva inoltre un'indinazione per la musica e il suo dono per il disegno lo mise in grado di illustrare da sé i suoi libri. A 19 anni si arruolò nell'esercito Britannico presso la cavalleria in India. Nel 1887 troviamo B.P. in Africa, a condurre parte delle campagne contro gli Zulu e i Matabele. Qui si guadagnò anche il soprannome di "Impeesa", il lupo che non dorme mai, per il suo coraggio e la sua bravura di esploratore e la sua sorprendente abilità nel seguire le tracce. Dal 12 Ottobre 1889 B.P. riuscì a tenere testa all'assedio della città di Mafeking in Africa, il 17 Ottobre 1897. È questa la data di inizio del Movimento Scout. Il 1° Febbraio 1907 il primo campo scout presso l'isola di Brownsea, nella Marnia: il primo campo Scout che il mondo ha mai visto. Dal 1907 il movimento crebbe molto velocemente mentre B.P. continuava a viaggiare diffondendo in tutto il mondo l'idea dello scoutismo. Quando in ultimo le forze cominciarono a venir meno, B.P. tornò in Africa. Là morì l'8 Gennaio 1941, poco più di un mese prima del suo ottantaquattresimo compleanno.



## I personaggi della Giungla



I personaggi della giungla che hai incontrato finora sono:

*MOWGLI*, il cucciolo d'uomo, trovato nella giungla e allevato da mamma lupa nel branco di Akela;

*BAGHEERA*, la pantera nera, insostituibile compagna di avventure del nostro amico Bagheera;

*AKELA*, il capo del branco di lupi;

*BALOO*, l'orso bruno saggio e saggio;

*IKKI*, il porcospino;

*HATHI*, l'elefante selvaggio;

*CHIL*, il solitario avvoltoio dominatore dei cieli;

*KAA*, il feroce pitone insostituibile amico dei lupi;

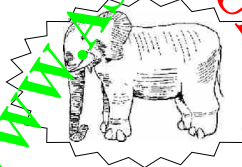
*SHERE-KHAN*, la perfida tigre zoppa.

Infine il popolo delle *BANDARLOG*, le stupide scimmie che rifiutano la legge sacra della giungla.

*A casa colora i personaggi della giungla.*



**SEMPRE PRONTI**



**WWW.ASSOCIATIONE.LUPETTO.ORG**

IKKI

HATHI

LA  
MIA  
PIS  
SEMPRE PRONTI

SEMPRE PRONTI

KAA

CHIL



Ascolta allora la storia di un piccolo bambino che visse molti anni con i lupi nel fitto della giungla.

Le piogge di primavera sono così forti e il caldo così grande che le felci sono come gli alberi, le liane si aggrappano ai rami e i bambù sono più alti degli elefanti.

Egli fu raccolto da Babbo Lupo e da Mamma Lupa detta Raksna e fu accettato dai lupi del branco di Seelone e da nuovi amici: *Bala*, da cui imparò a parlare alle api selvatiche, ai timidi daini, ai bufali neri ed ai serpenti velenosi.

Inoltre imparò ad arrampicarsi e cacciare come *Bagheera* la pantera nera.

Come disse *Kaa*, il grande pitone delle rocce: "Egli ha degli amici ovunque, questo come d'uomo...".

Tu sarai come *Mowgli*. Avrai con il branco di lupi, come lui incontrerai gli animali della giungla, come lui incontrerai *Shere-Khan*, la tigre velenosa, la zoppa mangiatrice di uomini e bestie e *Tabaqui*, lo sciacallo che mendica gli avanzi dei vari cacciatori.

# SEMPRE PRONTI



## Le Prove del Lupetto

Il cucciolo di lupo impara le sue lezioni di caccia dai genitori. Deve diventare agile ed attivo, deve imparare che il digiuno deve provare la sua astuzia con gli uccelli, apprendere ad arrampicarsi, correre, nascondersi e stare in agguato. Se non impara a fare questo morirà di fame. Lo stesso per te, che vuoi diventare lupetto: devi apprendere tutte le arti e i compiti dei vecchi lupi, devi dare prova di entusiasmo e intraprendenza nei giochi e negli esercizi. Dovrai apprendere tutto quello che potrà servirti per aiutare a te stesso, perché il tuo successo non dipenderà dai tuoi maestri, ma dalla tua abilità nel cammino della vita.

## Per fare la Promessa

Nelle pagine seguenti sono indicate le conoscenze e le abilità che bisogna possedere per diventare un buon lupetto, dalla Promessa alla prima esplorazione. Tutti i ragazzi hanno la possibilità di apprendere queste tecniche esplorative anzitutto dapprima negli scout, proprio come nei tempi antichi gli scudieri imparavano a diventare cavalieri. Così anche i lupetti possono imparare come diventare dapprima scout e poi esploratori quando ne avranno l'età.

## La Legge del Branco

Per prima cosa, se vuoi fare la promessa, dovrai conoscere: La legge del branco custodita dal buon orso Baloo. Tutto il popolo della giungla la rispetta perché essa è madre di vita ed uguale per tutti:

Il Lupetto ascolta il Vecchio Lupo

Il Lupetto non ascolta se stesso

Quando pronuncerai la promessa ti impegnerai a rispettare la legge non solo durante le attività con il branco, ma anche e soprattutto nella tua vita di tutti i giorni.

## Il Motto

Il motto di tutti i lupetti del mondo:

## Del nostro Meglio

Tutti i lupetti si impegnano a fare del loro meglio, a scuola, a casa, in branco.

## Il Saluto

Il saluto è il segno segreto con il quale i lupetti salutano i vecchi lupi, gli altri lupetti ed anche gli scout.



# SEMPRE PRONTI

Il saluto fatto in questo modo è ricco di significati: due dita, perché due sono gli articoli della legge; due dita, perché il forte protegge il debole; due dita, perché si ricorda la testa di un lupo e le due orecchie.

## Il Grande Urlo

Quando Akela prendeva posto sulla rupe tutti i lupi che erano accucciati in cerchio alzavano il muso in aria e urlavano il loro benvenuto. Questa cerimonia è molto importante perché mostra la forza e la potenza del branco.

Akela chiama all'adunata tutti i lupetti con il grido "LUP!, LUP!, LUP!".

Tu dovrai correre (un lupetto non cammina mai), cantando: "LUP!" chiama! con la tua sestiglia a formare il cerchio rimanendo poi sulla posizione di attenti.

Quando Akela griderà: "LUPI DEL VOSTRO ..."

Tu dovrai gridare forte: "MEGLIO".

Akela griderà "A CUCCIA, PRONTI PER IL GRANDE URLIO".

Tu ti dovrai accucciare come un lupo (osserva i disegni) sui talloni con le zampe anteriori a terra tra le punte dei piedi, le ginocchia aperte!



Akela avrà già designato il lupetto anziano, che lancerà il grande urlo iniziando con: "Aaaa Kelal Deel! Nooo stroo".

Tutti insieme direte gridando: *meglio!*

Contemporaneamente tutti saltate in piedi tenendo le mani come per il saluto, ma non stia unite a somigliare le due orecchie del lupo.

Il lupetto anziano griderà: "VOSTRO MEGLIO, VOSTRO MEGLIO, NOSTRO MEGLIO, NOSTRO MEGLIO!".

E tutti allora, lasciando cadere il braccio sinistro lungo il fianco, e al saluto luno diranno: "SÌ, MEGLIO, MEGLIO, MEGLIO, MEGLIO".

## Cos'è il Branco

Il branco si suddivide in varie sestiglie, che sono gruppi di sei ragazzi guidati da un lupetto anziano, il capo sestiglia.

A capo del branco c'è Akela, aiutato da altri vecchi Lupi: Baloo, Bagheera, Kaa.

## La Promessa dei Lupetti

**"Prometto di fare del mio meglio per essere un buon cittadino del mondo, per osservare la Legge del Branco e compiere almeno una buona azione a vantaggio di qualcuno ogni giorno"**

## Il Fazzolettone

Tutti i Lupetti, gli Scout e i Rover lo portano. Ti ricorda l'impegno assunto nel branco con la promessa.

Il fazzoletto rappresenta anche i colori della tua città e del tuo gruppo.

## Per diventare Zampa Tenera

### IGIENE PERSONALE

- Al mattino, appena alzato, lavati bene la faccia, il naso, le orecchie. Ricordati di lavarti i denti sempre dopo che hai fatto colazione.

- Cerca di vestirti da solo senza che i tuoi genitori debbano rincorrerti per tutta la casa con i vestiti in mano; dopo esserti vestito, ricordati anche di pettinarti.

- Quando indossi l'uniforme, controlla che sia pulita, in ordine e che non manchi niente.

### AUTOINFORMAZIONE

- Ricordati che è importante aiutare i propri genitori nel tenere in ordine la casa; allora collabora nell'apparecchiare e sparecchiare la tavola e tenere in ordine la cucina.

- Quando entri in casa pulisci sempre le scarpe; tieni in ordine la tua cameretta, rifatti il letto, riponi con cura i tuoi vestiti e l'uniforme scorte (fess) sarai sempre sicuro di trovarla e di non dimenticarti niente!

- Chiedi alla Mamma e al Papà, di insegnarti a usare un bottone.

### CONOSCENZA DELLA NATURA

- Osserva, descrivi, anche con disegni o fotografie, le piante che hai in casa, in giardino o che trovi nel parco.

- Se in casa hai un animale, disegnalolo, fotografalo e descrivilo con le tue parole. Se non ne hai nessuno, fai le stesse cose con un animale a piacere o con uno che ti piacerebbe avere.

- Comportati sempre con rispetto verso la Natura (animali e piante), non gettare cartacce, non incidere gli alberi, non tormentare gli animali ecc....

#### CONOSCENZA DELLA PROPRIA CITTÀ

- Scrivi sul tuo Q.d.C. il tuo indirizzo e il numero di telefono, disegna la tua casa.

- Disegna la sede Scout e la zona in cui si trova, la tua scuola e scrivi gli indirizzi ed i numeri di telefono.

#### ESPRESSIONE ED ANIMAZIONE

- Quando in Branco si canta, non rimanere con la bocca aperta senza emettere fiato, canta anche tu. Ricordati che cantare non ha mai fatto male a nessuno!

- Se partecipi ad una sfilata, fallo con il massimo impegno, senza fare lo sciocco!

- Fai un disegno sulla Giungla di Mowgli ed un "collage" a tema libero.

#### SAABUSMA

Ricordati cosa significa e che gli Scout sono "Cittadini del Mondo" e se qualcuno te lo chiede sei in grado di spiegarlo con parole tue.

- Impara il motto dei Lupetti, il Grande Urlo, il Saluto, La promessa; non imparare a memoria come un pappagallo, cerca di capire che cosa stai dicendo e sii in grado di spiegarlo.

***Disegna la bandiera di ASSISCOUT e il disintivo del Lupetti***



Ricordati che i Vecchi Lupi sono a tua disposizione per aiutarti in queste prove. Ricordati di comportarti sempre bene, anche a casa e a scuola e di partecipare il più possibile alle riunioni.

Ho pronunciato  
la Promessa

IL GIORNO: \_\_\_\_\_

A: \_\_\_\_\_

FIRMA DEL LUPIETTO

**SEMPRE PRONTI**

FIRMA DEL CAPOBRANCO

\_\_\_\_\_

TIMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

## Per conquistare la Prima Stella



### PRIMO SOCCORSO

- Cerca di sapere, magari facendo una piccola ricerca, qual è il comportamento più adatto per evitare le infezioni e le malattie.

- L'ambiente in cui viviamo è come una giungla piena di insidie (attraversare una strada trafficata, i pericoli in casa...);

giocare tra i supereroi non basta, devi imparare nella maniera giusta.

- Saper chiedere aiuto nel momento del bisogno è molto importante; dimostra di saper fare una telefonata per chiedere soccorso nella maniera corretta.

### AGILITÀ

- Partecipa con entusiasmo e rispetto alle regole ai giochi proposti dai Vecchi Lupi durante le riunioni, le cacce e le Vacanze di Branco.

- Cerca di conquistare la specialità di ATLETA.

### AIUTO IN CASA

- Oltre a tenere in ordine la tua cameretta, i tuoi vestiti e l'uniforma scout, ricordati sempre di aiutare i tuoi genitori quando è il momento di apparecchiare la tavola, sparecchiarla e lavare i piatti.

- Con l'aiuto di mamma o papà, lava e stira il tuo fazzolettoncino scout.



### CONOSCENZA E RISPETTO DELLA NATURA

Cerca di spiegare cosa vuol dire Riciclare e perché è importante farlo.

- Scrivi nel tuo Q.d.C. dove si trovano i parchi pubblici della tua Città e descrivi, anche con disegni, la loro situazione (se sono puliti, se ci sono i cestini, le piste per le bici...).
- Impara a conoscere almeno 5 alberi, 5 fiori e alcuni minerali tipici della zona in cui vivi (descrivilli anche con disegni e fotografie). Fai una piccola ricerca sul LUPO e i principali animali della giungla di Mowgli.

### ESPRESSIONE ED ABILITÀ MANUALE

- Realizza con le tue mani un costume ed una maschera per una scenetta, una recita o per una festa di carnevale.
- Canta le canzoni del Lupetto senza sognarti! Ricordati che cantare non ha mai fatto male a nessuno!!!

### ZACCA

Disegna sul tuo Q.d.C. sei pupazzi fatti in pasta a ridosso di...

- Impara ad eseguire correttamente, senza legarti le mani, i nodi piano e parlato.
- Dimostra ad un Vecchio Lupo che sei capace di fare una telefonata in maniera corretta.
- Impara l'SOS (in alfabeto Morse) e sii capace di segnalarlo in almeno 3 modi diversi.

**SEMPRE PRONTI**

**LA FAMIGLIA ASSISTENTE LUPETTO**

**SEMPRE PRONTI**

**WWW.ASSISTENTE.LUPETTO.ORG**



Inizio pista



Fine pista



Fine pista



acqua non potabile



andare più svelti



acqua potabile

I segni della pista



andare velocemente



ci siamo separati  
3 a sinistra 2 a sinistra



superare il pericolo



messaggio a 1 passo



pericolo



strada sbarrata

# I nodi



nodo piano



nodo parlato o  
nodo del parabordo

# SEMPRE PRONTI



nodo di bolina o  
Gassa d'Amante



nodo bandiera o  
nodo di scotta



nodo margherita o  
Nodo a gamba di cane

Ho conquistato la Prima Stella



IL GIORNO:

\_\_\_\_\_

A:

\_\_\_\_\_

**SEMPRE PRONTI**

FIRMA DEL LUPETTO

FIRMA DEL CAPOBRANCO

TIMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

## Per conquistare la Seconda Stella



### PRIMO SOCCORSO

- Con l'aiuto dei tuoi genitori, prepara una piccola cassetta di primo soccorso da tenere in casa e abbi cura del materiale contenuto.
- Impara a fare una piccola fasciatura d'emergenza, anche con il fazzolettoni scout.
- Impara a memoria il numero di emergenza da chiamare in caso di bisogno e la procedura per effettuare correttamente la telefonata.

# SEMPRE PRONTI



### TECNICA

- Realizza con le tue mani un porta fazzolettoni.
- Rileva un'impronta, cerca di capire a che animale appartiene e mostra ai Vecchi Lupi.
- Impara ad eseguire un nodo bandiera e come si avvolge una corda nella mano più corretta.

### AUTO IN CASA

- Senza scottarti o farti del male, prepara la tua "specialità" culinaria e falla assaggiare ai Vecchi Lupi (ricordati di lavare le pentole che hai usato durante la preparazione e di lasciarle in ordine in cucina).
- Renditi disponibile per un turno di pulizia della Tana del tuo Branco e della sede Scout.
- Con l'aiuto dei tuoi genitori, costruisci qualcosa con le tue mani (ricamo, bricolage, pasta di sale, das ..... ) da esporre poi in sede scout.

### CONOSCENZA DEL TERRITORIO

Segna sul tuo Q.d.C. quali sono le località più importanti ed interessanti della tua regione; fai una piccola ricerca sulla tua città ed abbelliscila con fotografie e disegni.

- Con l'aiuto dei tuoi genitori fai una piccola ricerca: cerca di capire quali sono le principali calamità che investono talvolta il nostro paese (per esempio: incendi, terremoti, alluvioni...).
- Partecipaci coinvolgendo anche la tua famiglia, ad una iniziativa ecologica (per esempio: "puliamo il mondo, il mondo, ecc..).



### ESPRESSIONE ED ABILITÀ MANUALE

- Con l'aiuto della tua fantasia, costruisci un burattino o una marionetta ed inventati una storia da rappresentare con la tua famiglia e con il tuo gruppo.

### COMMISSIONE DELLA FIDELTÀ E DELL'AMICIZIA

- Cerca di sapere come funziona la tua città, almeno per brevi cenni (per esempio: il Sindaco e la giunta, i vigili urbani, i carabinieri ...).
- Disegna o fotografa il municipio della tua città.
- Cerca di riassumere sul tuo Q.d.C. i punti più importanti della storia di Baden-Powell e disegna l'episodio che ti ha colpito di più.
- Sai chi era S. Giorgio e perché è importante per lo Scout? Bene scrivilo e disegnalci sul tuo Q.d.C.
- Dimostra ai Vecchi Lupi di saper riconoscere i distintivi dell'Assiscout e di sapere a quali branche (Castagni, Lupetti, Esploratori, Rover, Capi) appartengono; disegna i distintivi dei lupetti sul tuo Q.d.C.



Ho conquistato la Seconda Stella



IL GIORNO: \_\_\_\_\_

A: \_\_\_\_\_

**SEMPRE PRONTI**

FIRMA DEL LUPETTO

FIRMA DEL CAPOBRANCO

TIMBRO DELL'ASSOCIAZIONE

## Le Specialità

Caro fratellino, cara sorellina,

Adesso che hai fatto la Promessa, potresti pensare a conquistare qualche specialità. Le prove che dovrai superare sono semplici: bastano un pizzico di impegno ed una buona dose di ... Meglio!!!

Ricordati che puoi chiedere aiuto ai tuoi genitori ed ai Vecchi Lupi.

Le specialità che puoi conquistare sono:

1 SOCCORRITORE

2 INFORMATICO

3 SPIRITO SCOUT

4 TOPOGRAFO

5 NATURALISTA

6 ATLETA

7 ARTISTA

8 GIORNALISTA

9 COLLEZIONISTA

10 MANIPOLI

Non hai che da scegliere: forza allora e.....BUONA CACCIA!!!



## Soccorritore



- 1) Conoscere a memoria i numeri di telefono di: Polizia verde \*Vigili Urbani \*Carabinieri e dimostrare di saper riconoscere le situazioni in cui è necessario fare tali telefonate e saperle effettuare con competenza.
- 2) Essere in grado di: medicare una piccola ferita; fermare il sangue dal naso; intervenire in caso di piccola frattura.
- 3) Saper riconoscere i pericoli più comuni, ed evitarli (per esempio: la strada trafficata è un pericolo; per evitare questo pericolo è importante guardare sempre a destra e sinistra, che non arrivino macchine prima di attraversare; è importante attraversare sempre sulle strisce pedonali);
- 4) Tenere sempre in ordine la cassetta del Primo Soccorso che hai a casa.

## SEMPRE PRONTI



- 1) Saper distinguere i vari componenti di un computer.
- 2) Saper adoperare un computer.
- 3) Sapere cos'è internet.
- 4) Sapere cos'è un motore di ricerca.
- 5) Saper spedire una Email.

## Spirito Scout



- 1- Conoscere e disegnare le bandiere dei Paesi appartenenti alla Comunità Europea;
- 2- Avere raccolto almeno tre diversi distintivi scout (italiani e stranieri);
- 3- Comportarsi sempre con gentilezza e lealtà verso il prossimo.
- 4- Sapere in linea di massima la vita di B.P
- 5- Sapere la storia dell'Associazione e del proprio Gruppo.

## Topografo



- 1) Saper usare una bussola.
- 2) Saper usare bene 8 punti cardinali.
- 3) Saper orientare una cartina.
- 4) Conoscere i segni della pista e saperli realizzare con vario materiale (salsi, rami ecc.);
- 5) Conoscere la via e il numero civico di casa propria, della scuola, della sede scout, della Stazione dei Carabinieri e dei parchi pubblici della tua città;

## Naturalista



- 1) Fotografare o disegnare almeno 5 alberi e 5 fiori tipici della zona in cui abiti e saperli riconoscere.
- 2) Conoscere i principali tipi di frivoli.
- 3) Conoscere e saper orientare un tronco e rami di una propria pianta iniziando una piantumazione di essi.
- 4) Essere consapevole che la natura va rispettata ed aver partecipato ad almeno un'operazione ecologica ( per esempio costruzione dei nidi, pulizia di un monte, piantare alberi ecc.

## Atleta



- 1) Se fai uno sport, dovrai conoscerne le regole principali e applicarle sempre con correttezza e lealtà nel caso che tu facessi nuoto, dovrai aver conseguito almeno un brevetto.
- 2) Dovrai conoscere le regole di questi giochi scout (baseball lupetto, rugby lupetto).
- 3) Dovrai effettuare un percorso giungla nel minor tempo possibile.
- 4) Dovrai raggiungere tutte le prove di giocatore di squadra (qualora le specialità siano terminate)

## Artista



- 1- Conoscere le principali tecniche di utilizzo dei colori a tempera, pennarelli, pastelli, cere, ecc... e illustrare: una storia, un animale, una natura morta, un paesaggio, una persona;
- 2- Realizzare un piccolo lavoro di scultura ed un collage;
- 3- Tenere in ordine il proprio Q.d.C. ed illustrarlo con disegni.
- 4- Conoscere le note musicali e saperle leggere correttamente
- 5- Se sai suonare uno strumento devi essere in grado di eseguire una canzone scout;
- 6- Conoscere e cantare le canzoni del canzoniere scout.

## SEMPRE PRONTI



- 1) Possedere una macchina fotografica, conoscerne il funzionamento e l'uso più corretto.
- 2) Fotografare e descrivere: \*un'uscita scout \*le Vacanze di Branco \*la tua famiglia \*un animale \*un paesaggio.
- 3) Fare un cartellone con le foto fatte e descriverle.
- 4) Scrivere almeno 2 articoli per il Giornalupo.

## Collezionista



1- Collezionare qualche cosa: (francobolli, minerali, conchiglie ecc.) e saperli descrivere.

## Mani Abili



1- Saper eseguire alcuni semplici nodi scout:

\*nodo piano \*nodo parlato \*nodo bandiera

\*nodo del testatore \*nodo scorsoio semplice.

2- Realizzare un oggetto per la sede scout con le proprie mani (tecnica libera):

3- Utilizzare con il massimo risparmio di strumenti di lavoro non spendere i materiali e, infine, con il massimo l'utilizzo.

4- Cucire un bottone.

5- Avere sempre a portata di mano una custodia contenente il materiale da rattoppo (ago, filo, qualche bottone, una forbicina, una spilla di sicurezza, ecc...)

6- Aiutare sempre nei lavori di casa come apparecchiare e sparecchiare la tavola; tenere in ordine la propria stanza ed i propri vestiti, rifare il letto;

7- Cucinare la tua *"specialità"* da far assaggiare ai Vecchi Lupi e a tutto il Branco.

Per segnare tutte le tue conquiste...

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

Ho conquistato la specialità di:

\_\_\_\_\_

Il giorno: \_\_\_\_\_

Firma dei V.V. L.L.  
\_\_\_\_\_

**SEMPRE PRONTI**

## Le Specialità



artista



atleta



collezionista



fotografo



portatore di lettere



studioso



naturalista



soccorritore



spirite scout



topografo

**SEMPRE PRONTI**

**SEMPRE PRONTI**

**LA MIA PISSE OUT.ORG**

**WWW.ASSISE OUT.ORG**

**LUPETTO**

*Pubblicazione a cura della Pattuglia Nazionale Metodologica*

**SEMPRE PRONTI**

Riveduto, corretto, impaginato da Dusi Roberto  
Assiscout Abano Terme (Pd)