

Servizio della parola

È colui che, nella celebrazione della messa, proclama le letture e, nella vita di reparto, si impegna a far conoscere a tutti la Parola di Dio. Conosce la struttura della Bibbia (libri, rapporto tra Antico e Nuovo Testamento) e il modo per ricercare con facilità libri e citazioni; i personaggi e gli avvenimenti più importanti dell'Antico e del Nuovo Testamento; il sistema dei cicli delle letture per le domeniche. Sa leggere anche senza microfono, rispettando le regole della dizione e della punteggiatura. Si esercita per proclamare la Parola di Dio, sapendosi preparare anche spiritualmente. Prepara il Lezionario per la messa. Compone e propone le preghiere dei fedeli più adatte alle varie circostanze. Appunta sul quaderno di caccia tutte le citazioni e i brani utili su vari argomenti, e propone momenti di preghiera collettivi basati sulla Scrittura. Guida la sua squadriglia nella preparazione a celebrazioni liturgiche, preghiere, veglie ecc.

Servizio liturgico

È chi accompagna e serve il sacerdote durante le celebrazioni. È attento alla maggior comprensione della Messa, di cui conosce le parti e sa servire all'altare. Conosce i vasi sacri e gli abiti del sacerdote, per poterli preparare per la Messa; l'uso e il simbolismo di gesti e oggetti liturgici (pane e vino, spezzare il pane, imposizione delle mani, genuflessione, turibolo e incenso, ceri, croce ecc.); i momenti liturgici come la Via Crucis, il rosario, l'adorazione, il battesimo ecc., per prepararli con l'aiuto dell'assistente; l'anno liturgico (periodi e colori liturgici). Sa trovare i canti adatti alle varie parti della Messa e ai diversi periodi liturgici. Conosce e sa spiegare i movimenti e i gesti del sacerdote e dell'assemblea durante la messa. Guida la sua squadriglia nella preparazione a celebrazioni liturgiche, preghiere, veglie ecc. Insegna ad altri a servire la messa.

Servizio missionario

È colui che considera la diffusione del Vangelo come un compito primario della comunità ecclesiale, e si impegna a

far conoscere questa realtà. Conosce le azioni missionarie delle prime comunità cristiane raccontate negli Atti degli apostoli; le principali congregazioni e ordini missionari. Segue l'attività missionaria su riviste o in altro modo. Avvia contatti e corrispondenza in maniera costante con una zona di missione, che studia, conosce e sa presentare al reparto. Sensibilizza il reparto sul problema delle missioni e propone iniziative di solidarietà (mostre missionarie, vendita di oggetti del mercato equo e solidale, pesche di beneficenza ecc.).

Campeggiatore

Il campeggiatore è colui che conosce le astuzie necessarie per rendere comoda la vita di campo. Conosce nodi, legature e impiombature; il modo di realizzare le costruzioni di squadriglia e le installazioni più importanti al campo di reparto; l'arte di cucinare all'aperto. Sa usare correttamente tutti gli attrezzi di squadriglia, curarne la

manutenzione e provvedere alle eventuali riparazioni. Sa costruire un riparo di fortuna per la squadriglia. Sa riconoscere un luogo dove accendere un fuoco e accenderlo anche in condizioni meteorologiche avverse. Sa realizzare le costruzioni di squadriglia e di reparto. Sa dislocare le costruzioni e le tende al campo. Sa eseguire correttamente incastri. Si sa equipaggiare correttamente da solo per un campo di più giorni. Possiede nozioni di meteorologia e sa cucinare alla trappeur.

CUOCO

Il cuciniere è colui che con le sue capacità, riesce a unire la buona tavola con i principi della sana nutrizione, e nello stesso tempo non fa saltare il bilancio della squadriglia. Conosce i principali prodotti base della nostra cucina, le combinazioni migliori e le eventuali incompatibilità alimentari; tempi e modi di cottura dei prodotti, le loro diverse capacità nutritive, le dosi necessarie per persona, nonché i prezzi dei prodotti principali e la resa calorica dei vari tipi di legname. E' in grado di accendere un fuoco

e preparare un pasto caldo con qualsiasi tempo. Ha cura del materiale di cucina della propria squadriglia.

Segnalatore

È chi si interessa a tutto ciò che riguarda le comunicazioni e in particolare a tutti i tipi di segnalazioni. Le caratteristiche di un segnalatore sono un'ottima vista e una memoria ferrea. Conosce tutti i modi esistenti di segnalare; almeno un'altra lingua, oltre all'italiano. Praticare almeno tre modi diversi di segnalazione. Trasmettere e ricevere con buona velocità. In caso di necessità, riesce a realizzare dei mezzi di segnalazione visibili a distanza. Sviluppa una buona resistenza fisica.

Topografo

Il topografo conosce i principi elementari del magnetismo terrestre; la meccanica e la fisica della bussola; le coordinate terrestri, i principi di costruzione delle carte geografiche e topografiche; i segni convenzionali utilizzati nella cartografia terrestre; la misurazione di angoli, metodi di valutazione di altezze e distanze. Sa usare correttamente bussola e carte topografiche e stradali. Con bussola e cordino metrico, eseguire rilievi topografici di percorsi e aree. Sa impiegare le scale di proporzione utilizzate sulle carte per valutare le reali distanze piane e verticali sul terreno. Sa valutare i tempi di percorrenza di un percorso, partendo dalla rappresentazione sulla carta. Sa utilizzare la bussola e la carta topografica con grande competenza e senza incertezze. Sa eseguire percorsi di orientamento e marce

all'azimut e saperne organizzare per la squadriglia o il reparto.

Infermiere

L'infermiere si occupa del primo soccorso, in reparto e dovunque sia necessario. Conosce nozioni di anatomia e del funzionamento dei principali organi del corpo umano. Nozioni di base di igiene, con particolare attenzione all'igiene al campo; di prevenzione delle malattie. Sa praticare le attività di base del primo soccorso e in particolare: il controllo della situazione di salute con la rilevazione dei parametri vitali (respiro, battito cardiaco, ecc.); prime cure nelle situazioni di bisogno più comuni (ferite, contusioni, distorsioni, traumi e fratture, colpi di sole, scottature, folgorazioni); comportamento corretto in caso di incidente traumatico, asfissia, avvelenamento. Custodisce e mantiene la cassetta di pronto soccorso personale, quella di pronto soccorso di squadriglia. Controlla la situazione igienica dell'angolo di squadriglia in sede e al campo estivo.

Guida

Guida è chi sa “guidare” bene gli altri nei luoghi in cui vive, muovendosi in autonomia, e conducendovi con sicurezza piccoli gruppi. Conosce le caratteristiche del luogo in cui vivi e dintorni, sotto l’aspetto: storico, artistico, culturale e naturalistico (monumenti, musei, mostre, biblioteche, parchi ecc.); dei servizi (ospedale, polizia, uffici ecc.); dei trasporti (strade, mezzi di trasporto e principali orari); i principali collegamenti con i centri vicini. Sa leggere le carte della zona e della città. Orientarti rispetto ai principali punti di riferimento dei luoghi nei quali ti trovi, e realizzarne una mappa. Rendersi utile offrendo indicazioni a chi arriva dall’esterno e, all’occorrenza, risolvendone le difficoltà. Organizzare un percorso di visita per piccoli gruppi, sia all’interno del centro abitato sia nei dintorni.

Amico del quartiere

È chi nutre curiosità e interesse per la zona (quartiere, frazione o paese) in cui abita. Conosce notizie sulla composizione della popolazione, la mappa dei servizi pubblici o esercizi commerciali presenti, le difficoltà che devono affrontare i cittadini. Si sa orientare nella zona, sa spiegare chiaramente come raggiungere un determinato luogo a piedi, con l'automobile o con l'autobus, sa a chi rivolgersi in caso di necessità.

Interprete

L'interprete è colui che è interessato alla comunicazione e alla linguistica; conosce una lingua straniera e si mette a disposizione, quando necessario, per contatti con persone che parlano questa lingua. Conosce la grammatica, un buon vocabolario e la corretta pronuncia di una lingua estera; la storia e la cultura del paese o dei paesi in cui si parla questa lingua. Sa parlare e leggere correntemente la lingua prescelta. Sa tradurre testi da questa lingua all'italiano e viceversa. Sa intrattenere una conversazione con persone che parlano questa lingua. Organizza una mostra, una pubblicazione o un'attività riguardante i paesi della lingua prescelta. Promuove occasioni d'incontro con cittadini dei paesi dove si parla questa lingua. E' interessato ai problemi della comunicazione linguistica, alla comunità internazionale e all'uso dell'Esperanto. Conosce la storia, le regole grammaticali e i fondamenti dell'Esperanto; conosce come è organizzata l'Onu e la comunità internazionale; possiede nozioni di linguistica generale e le pubblicazioni in Esperanto. Sa scrivere correttamente e comprendere l'Esperanto. Tiene una corrispondenza in Esperanto.

Pompiere

Il pompiere è chi sa come prevenire le situazioni di pericolo, e interviene quando vi è pericolo per se stesso, per gli altri e per l'ambiente. Il pompiere è un esperto di acqua e di fuoco. Conosce le modalità di intervento per circoscrivere un principio d'incendio in casa, in sede o all'aperto; le tecniche e gli strumenti per spegnere gli incendi; le cause di scatenamento di un incendio e di sviluppo del fumo; le condizioni più favorevoli per l'accensione di un incendio e come prevenirle; i pericoli dell'acqua, ma anche la sua importanza e utilità; i modi per aiutare gli altri a scoprire i pericoli ed essere attenti ai rischi che possono nascere dalle cose comuni. Sa effettuare le varie tecniche di salvataggio e di trasporto dei feriti. Salire in maniera corretta i vari tipi di scale. Utilizzare i vari tipi di estintori, manichette e lance. Effettuare un imbracatura con la corda e riuscire a fissarla in modo sicuro.

Astronomo

È appassionato del cielo stellato e di tutti i fenomeni celesti; possiede attrezzature e supporti tecnici per realizzare osservazioni efficaci. Conosce il sistema solare,

le costellazioni, la luna e ogni altro corpo celeste; i movimenti della sfera celeste, le coordinate utilizzate in astronomia; i meccanismi che stanno alla base del succedersi delle stagioni, del giorno/notte e delle maree. Sa organizzare una veglia alle stelle; utilizzare telescopi; fotografare corpi celesti; utilizzare software specifico per osservazioni stellari; costruire meridiane, un astrolabio o un altro strumento di osservazione del cielo; sa utilizzare con competenza allineamenti e Carte stellari; riconoscere un certo numero di costellazioni; orientarsi con il cielo stellato; disegnare costellazioni e la superficie lunare nelle varie fasi.

Osservatore meteo

L'osservatore meteo è chi osserva ogni fenomeno atmosferico, possiede una minima strumentazione per eseguire l'analisi personale del tempo, e propone le proprie previsioni meteo. Conosce i principi fisici, le origini e le cause dei vari fenomeni atmosferici (nubi, precipitazioni, circolazione atmosferica ecc.); il funzionamento degli strumenti meteo, la previsione del

tempo sulla base delle osservazioni strumentali (pressione, temperatura, umidità) e dirette (Vento, nuvole, segni del cielo), tradizioni popolari (segni del cielo, comportamenti animali ecc.); i principali siti e numeri telefonici delle stazioni di rilevamento nivo-meteorologico. Sa allestire una stazione meteorologica. Costruire la strumentazione (anemometro, pluviometro, nefoscopio ecc.). Prevedere il tempo (a casa, al campo). Sa interpretare bollettini meteorologici. Tenere un taccuino con annotazioni sulle condizioni meteo della tua zona. Sa valutare le influenze del tempo sullo stato del mare. Sa riconoscere la forza del vento dai suoi effetti a terra e in mare, oltre ai segni che avvertono l'avvicinarsi di un'area depressionaria.

Osservatore

L'osservatore è colui che ha occhi e orecchie sempre aperti, attento al luogo in cui si trova, a ciò che vi è intorno. Conosce i principali ambienti: urbano (piccolo, medio e grande centro), rurale (Campagna coltivata o abbandonata) montano (turistico, protetto, naturale) lacustre e marino; i segni meteorologici fondamentali (tipi di nuvole, venti principali). Esercita con costanza i cinque sensi e dimostra di essere abituato a notare i piccoli dettagli delle situazioni.

Amico degli animali

È un appassionato della vita degli animali; li ama, e ne cura uno in particolare. Conosce le principali caratteristiche dell'animale prescelto; la struttura delle più importanti associazioni di tutela degli animali; l'indirizzo dell'ufficio veterinario più vicino del Comune in cui vive; i principali parchi regionali e nazionali. Dimostra attenzione e rispetto per l'ambiente degli animali nella vita di tutti i giorni e durante le attività scout.

Botanico

Il botanico è colui che esplora le zone verdi vicino a casa e approfondisce la propria conoscenza nel campo di fiori, arbusti e alberi. Conosce la funzione clorofilliana, la riproduzione delle piante, l'importanza ecologica delle specie vegetali nella catena alimentare, le associazioni vegetali, i periodi di fioritura. Sa riconoscere le principali specie di erbe, fiori, arbusti e alberi presenti nella provincia in cui abita. Sa utilizzare le varie piante sulla base delle loro proprietà commestibili o medicinali. Sa realizzare indagini sulla flora della zona in cui abita. Partecipa a iniziative per la salvaguardia del patrimonio boschivo (rimboschimento, lotta ai parassiti ecc.). Possiede un erbario personale con almeno una cinquantina di specie diverse. Sa prelevare campioni botanici senza danneggiare piante e ambienti. Sa redarre una carta botanica utilizzando la simbologia

professionale. Approfondisce le conoscenze botaniche sugli arbusti e alberi della propria regione.

Naturalista

Il naturalista è un esploratore di boschi, prati, spiagge e stagni, sempre alla ricerca di nuove scoperte. Ama il creato in ogni sua creatura o manifestazione. Conosce le regole che governano il mondo naturale, l'ecologia, le piante e gli animali, le formazioni geologiche e le aree fossilifere, la vita nell'acqua, l'alternarsi delle stagioni, il calendario dei cicli biologici. Sa realizzare carte tematiche (geologiche, botaniche, faunistiche ecc.) di aree che ha esplorato. Valutare la Catena alimentare di un territorio e saperne individuare i componenti. Condurre analisi sulle presenze vegetali in una data area. Scoprire la presenza animale utilizzando tracce, impronte e canti/versi. Sa programmare ricerche in ogni stagione. Conosce l'importanza della salvaguardia dell'ambiente. Scopre, registra e denuncia i casi di degrado ambientale. Ha la passione per le osservazioni del territorio e per la ricerca e la raccolta di oggetti che permettono di ricostruire la storia geologica (fossili, minerali, rocce). Conosce le formazioni ed i tipi di rocce più comuni ed i rischi naturali. Sa come comportarsi in una situazione di

rischio geologico (terremoto, alluvione ecc.). Colleziona fossili, rocce e minerali del luogo in cui vive e di quelli raggiunti in uscita o al campo.

Alpinista

Conosce e sa muoversi con sicurezza nell'ambiente montano. Conosce i principali nodi e manovre di corda, le attrezzature e i materiali utilizzati in montagna, ha nozioni di topografia, geologia, meteorologia e primo soccorso. Si sa orientare in montagna e sa valutare il tempo necessario per compiere un determinato percorso sa evitare o fronteggiare i principali pericoli delle attività in montagna, sa equipaggiare se stesso e gli altri in modo adeguato per un'uscita in montagna.

Artista di strada

Atleta

L'atleta pratica l'atletica leggera sviluppando in modo armonico tutta la muscolatura del corpo, migliorando le proprie prestazioni fisiche e allenandosi in maniera costante. Conosce le origini delle specialità dell'atletica leggera e i relativi regolamenti tecnici. Sa realizzare gesti tecnici corretti, ha appreso la tecnica di base di alcune specialità dell'atletica. Organizza le "campiadi" rivestendo il ruolo di giudice, cronometrista ecc. Conosce i cinque esercizi di B. - P. e la loro funzione per lo sviluppo del corpo. Sa fare il giudice-arbitro in almeno tre discipline di atletica. Pratica con assiduità uno sport (diverso da quelli per i quali è già prevista la specialità, cioè alpinista, ciclismo e nuoto). Conosce le origini, le caratteristiche, il regolamento tecnico e di gioco dello sport praticato; gli effetti che l'attività fisica determina sullo sviluppo fisico e motorio; le qualità che occorre sviluppare attraverso l'allenamento (forza, resistenza, velocità, mobilità articolare, coordinazione ecc.); i principi dell'alimentazione (il fabbisogno energetico in riferimento all'età e all'attività sportiva; le norme alimentari). Sa realizzare gesti tecnici corretti, ha appreso i fondamentali individuali dello sport praticato (ad esempio palleggiare, tirare, passare, lanciare, schiacciare, stoppare ecc.). Sa applicare la tattica di gioco. Migliora, rispetto ai livelli di partenza, le sue prestazioni. All'occorrenza sa organizzare tornei, arbitrare partite nello sport praticato. Favorisce il gioco di squadra della sua squadriglia.

Ciclista

Il ciclista è colui che utilizza la bicicletta in percorsi su strada o su pista, per cicloturismo o in fuoristrada (ciclocross, mountain-bike, bmx). Conosce le origini storiche del ciclismo. I sistemi per mantenere in efficienza la bicicletta (pulizia del telaio e dei freni, catena, cambio, ruote, gomme, pedali, sella, guarnizioni ecc.); la corretta posizione sulla bicicletta; l'alimentazione prima, durante e dopo un'uscita in bicicletta; come equipaggiarsi e come equipaggiare la bicicletta per percorsi di più giorni; come allenarsi (tempo, distanza, rapporti, frequenza di pedalata, ritmo cardiaco). Sa dimostrare padronanza della bicicletta ed equilibrio, resistenza su una lunga distanza, velocità su una breve distanza. Sa effettuare anche in uscita le principali riparazioni. Sa organizzare una gimcana ciclistica e un'uscita in bicicletta. Leggere correttamente le carte topografiche e stradali.

Danzatore

Hebertista

L'hebertista segue un metodo naturale di educazione fisica per lo sviluppo completo delle qualità motorie della persona, attraverso l'utilizzo dei gesti tipici della specie umana (marcia, corsa, quadrupedia, salto, arrampicata, equilibrio, trasporto, lancio, lotta e nuoto); non ricerca però lo sviluppo fisico fine a se stesso, ma la preparazione

di persone che si mettano al servizio degli altri in quanto robuste e preparate. Il motto dell'hebertismo è «essere forti per essere utili», in linea con il motto scout «siate preparati». Conosce chi era Georges Hébert; le dieci “famiglie” e la conduzione di un plateau; nozioni di igiene e corretta alimentazione. Si sente responsabile della sua salute, si allena quotidianamente cercando di sviluppare le sue capacità e abilità. Conduce sane e corrette abitudini igieniche e alimentari. Sa realizzare la propria scheda antropometrica che aggiorna periodicamente. Sa organizzare un percorso Hébert in natura sfruttando le risorse che l'ambiente offre. Organizzare le campiadi. Organizzare giochi scout.

Maestro dei giochi

Il maestro dei giochi è chi conosce e sa organizzare, animare e arbitrare giochi. Conosce come si organizza, si anima e si gestisce un gioco; lo scopo del gioco (apprendere abilità, condividere emozioni positive, imparare a vivere insieme ecc.); la storia e il significato di alcuni tra i giochi più comuni, popolari o sportivi; le regole di un numero significativo di giochi, in particolare di grandi giochi e giochi scout. Sa tenere e aggiornare un quaderno di giochi con regole, modalità organizzative e

necessità logistiche (materiale da utilizzare, spazi di gioco ecc.). Sa organizzare e gestire un grande gioco di reparto, in occasione di un'uscita, San Giorgio, Campo estivo, Campo invernale. Sa organizzare, spiegare e arbitrare i tradizionali giochi scout (palla scout, roverino, alce rossa, scalpo ecc.). Proporre e animare giochi in squadriglia e nel reparto. Dimostra in più occasioni di saper far giocare "di squadra" la propria squadriglia. Ha inventato almeno un nuovo gioco ed lo ha utilizzato con la squadriglia o il reparto.

Nuotatore

È chi ha una buone conoscenze e pratica del nuoto e del salvamento, e sa metterle a disposizione attraverso attività di prevenzione degli infortuni in acqua ed è preparato a intervenire in caso di necessità. Conosce le origini del nuoto; alcuni stili (ad esempio il crawl, il dorso, la rana e il delfino); la correzione degli errori più comuni in riferimento ai diversi stili; gli effetti del movimento in acqua, il modo di alimentarsi, di allenarsi (in palestra e in vasca); i pericoli in acqua, la prevenzione dei malori che possono capitare nuotando e le principali tecniche di liberazione dalle prese di un annegando e di trasporto fino a riva; nozioni di primo soccorso in caso di

annegamento. Sa nuotare almeno in due stili e con sufficiente resistenza. Tuffarsi e recuperare un oggetto ad alcuni metri di profondità. Lanciare con precisione una Ciambella di salvataggio. In caso di necessità, trasportare un annegando. Si prende cura delle eventuali dotazioni di sicurezza in acqua del reparto.

Pescatore

Il pescatore è chi riesce a catturare pesci di cui può cibarsi, attraverso l'utilizzo di tecniche riconosciute. Possiede nozioni di base di idrologia e biologia acquatica (marina e fluviale); le esche, le specie ittiche, il modo corretto per utilizzare l'attrezzatura da pesca; le abitudini dei pesci che vuoi catturare; il funzionamento di base delle principali tecniche di pesca, individuale e di gruppo, approfondendone e specializzandoti almeno in una; come si conservano, preparano e cucinano i vari tipi di pesce. Possiede e conserva in modo corretto un'attrezzatura personale da pesca. Sa fare i nodi e armare la canna da pesca, il bolentino, il palamito o l'attrezzatura di pesca che intendi approntare, sia essa nassa, rete, o altro. Sa praticare la pesca in acqua dolce o in mare. Pulire e preparare i pesci per cucinarli.

Archeologo

Si occupa della ricerca delle tracce dei popoli e degli eventi del passato. Conosce le origini del posto dove abita e, almeno a grandi linee, la storia dei popoli antichi che hanno vissuto nella regione di appartenenza. Sa progettare un'osservazione o una ricerca e sa diffondere in vari modi le scoperte compiute.

Attore

L'attore è colui che sa esprimersi con diverse tecniche, davanti agli altri, comunicando un messaggio o delle sensazioni. Conosce le principali tecniche espressive (mimo, recitazione, coro parlato, ombre cinesi e quadri fissi); i vari tipi di fuochi scout (di campo, di bivacco, di gioia, veglia ecc.); i principali canoni e canti scout; i vari tipi di trucco e travestimento; elementari nozioni di storia del teatro e di scenografia. Sa recitare una parte teatrale complessa, gestire con disinvoltura un piccolo spettacolo e un fuoco serale. Sa predisporre adeguatamente l'area del fuoco e sa disporre i partecipanti secondo il tipo di evento. Sa preparare un programma per l'animazione espressiva al campo estivo, realizzare una Cassa di espressione di squadriglia o di reparto. Sa preparare costumi e travestimenti con l'utilizzo di poco materiale. Possiede una buona dizione e capacità di improvvisazione davanti al pubblico.

Cantante

Il cantante è colui che ama il canto e lo studia; approfondisce la conoscenza del repertorio scout e promuove il canto nel reparto e nella squadriglia. Possiede un ampio repertorio di canti e canoni scout e di canti liturgici; conosce i rudimenti di tecnica vocale e l'estensione dei diversi tipi di voce, sapendo scegliere la tonalità adatta per ciascun canto. Sa insegnare e lanciare un canto. Insegna al reparto alcuni semplici canti polifonici. Sa curare la formazione nel reparto di un repertorio di base di canti (liturgici o per altre occasioni di squadriglia o reparto). Sa realizzare un canzoniere di reparto o di squadriglia. Sa approfondire le origini di alcuni canti scout (Circostanza in cui sono stati scritti, autore ecc.). Sa intonare e guidare la squadriglia o il reparto nei canti.

Collezionista

Il collezionista è un raccoglitore e un conoscitore del valore culturale e comunicativo della moneta e dei francobolli.

Per essere un buon raccoglitore di monete non è necessario possedere monete costose: all'inizio può essere ugualmente valido raccogliere le impronte delle monete più costose o rare (in calco di gesso o cera, in riproduzione con la mina della matita su carta). Conosce i paesi che hanno emesso le monete che raccoglie, i relativi periodi e circostanze storico-geografiche di emissione; il potere di acquisto del tempo. Sa utilizzare un catalogo per il riconoscimento e la classificazione delle monete. Sa allestire una mostra numismatica.

Per essere un buon raccoglitore di francobolli, oltre a raccogliere tutti i francobolli possibili, li ordina e cerca di conoscerne gli aspetti legati. Conosce i diversi tipi di dentelli, filigrana, stampa, gomma e carta utilizzata per realizzare i francobolli; la distinzione tra un timbro filatelico e uno usato per spedire una lettera o una cartolina per posta; le buste primo giorno e cartoline maximum, libretti o foglietti; il modo di procurarsi, al più basso costo possibile, "oggetti postali" usati in occasioni o in condizioni particolari; la storia della filatelia scout. Sa utilizzare un catalogo di francobolli e capire perché e quando un francobollo è stato emesso, da quali paesi contemporaneamente, in quali condizioni e per commemorare quali avvenimenti. Sa allestire una piccola mostra filatelica.

Corrispondente

Un buon corrispondente è colui che è aperto alla conoscenza e alla comunicazione con altre persone, ed è sempre disponibile a rispondere a tutti. Conosce correttamente la lingua in cui corrisponde e il maggior numero possibile di mezzi di scrittura e comunicazione esistenti e il loro uso. Sa tenere una corrispondenza prolungata e regolare con un numero consistente di persone. Conserva uno schedario aggiornato con i dati di ogni amico di penna e uno scadenziario per organizzare le risposte alle lettere. Raccoglie notizie sul folclore, le tradizioni, le bellezze artistiche e paesaggistiche dei luoghi dove risiedono i propri amici di penna.

Corrispondente radio

Il corrispondente radio è colui che conosce la natura delle onde radio, la loro diffusione e l'importanza delle

comunicazioni senza fili. Conosce le autorizzazioni rilasciate dal Ministero delle comunicazioni per apparati CB e 43 MHz; almeno due tipi di ricetrasmittitori; il linguaggio usato dai radioamatori; alcuni tipi di antenna e i cavi di alimentazione; la struttura di una maglia radio per l'emergenza.

Disegnatore

Il disegnatore è colui che, avendo una particolare abilità nel disegno e nelle arti grafiche, dà la sua disponibilità ogni volta sia necessario produrre cartelloni, disegni, murali, scenografie e tutte quelle attività che hanno a che fare con colori, pennelli e matite. Conosce le

tecniche del disegno dal vero, l'uso corretto dei materiali per disegno (acquarello, tempera, acrilico ecc.) e la loro resa. Sa riprodurre con buona fedeltà la realtà, sa miscelare i tre colori primari per ottenere gli altri, diluire i colori (almeno tempere e acrilici) per ottenere la giusta consistenza.

Europeista

L'europeista è interessato alla storia e alla cultura europea. Conosce le linee generali della storia europea, in particolare la geopolitica delle nazioni europee; le tradizioni e le culture più importanti; le strutture politiche e organizzative dell'Europa (in particolare dell'Unione Europea); una lingua straniera europea. Tiene una corrispondenza con persone di un altro stato europeo è in grado di preparare mostre o attività che

presentino la cultura europea, un fuoco a tema o una pubblicazione che parli di una nazione europea.

Esperto del computer

L'esperto del computer è colui che sa utilizzare un personal computer, conosce l'utilizzo dei principali componenti di un computer: tastiera, mouse, video, cd/dvd, masterizzatore, sistema audio ecc.; i componenti principali del sistema operativo in uso; il significato di file, cartelle, collegamenti, dischi; i principali tipi di file generali e quelli specifici per il sistema operativo utilizzato; un programma di editoria elettronica e almeno un altro programma d'impiego specifico; l'uso delle principali periferiche di un computer. Sa mantenere in efficienza un computer con manutenzione hardware e software. Sa installare, utilizzare e tenere aggiornato almeno un programma antivirus. Sa comprimere e decomprimere un archivio. Gestire le principali operazioni sulle e-mail e usare un browser. Utilizzare un programma di

elaborazione testi o editoria elettronica per realizzare una relazione per un'impresa, un giornalino di squadriglia, di reparto ecc. Utilizzare un programma di database per gestire piccoli archivi (materiale di squadriglia o reparto, indirizzario ecc.). Sa utilizzare e-mail/news/forum per tenere i contatti con scout di altri reparti e nazioni ed eseguire una ricerca sul web per degli argomenti utili ad un'attività scout, ecc.

Sa usare la stenografia, cioè il metodo di scrittura che serve a trascrivere velocemente un discorso. Conosce i segni convenzionali; almeno uno dei due metodi stenografici, a sua scelta. Sa leggere e scrivere correttamente un brano stenografato. Sa stenografare un discorso con la velocità di almeno quaranta parole al minuto.

Si occupa di dare la forma più corretta e adatta, a seconda degli scopi, a un qualsiasi testo da dattiloscivere. Conosce tutte le funzioni della tastiera; i formati dei principali testi, la divisione in capitoli e paragrafi di un testo; le tabelle; l'utilizzo dei diversi caratteri a seconda dei contenuti dei testi; le principali impostazioni di stampa; l'uso della fotocopiatrice.

Folclorista

Il folclorista si interessa delle tradizioni in particolare dei luoghi in cui vive, ma anche di altre località. Conosce i concetti di tradizione, usanza, cultura; la storia locale della sua regione e dell'Italia; le principali ricorrenze e festività, con il loro significato e la loro storia; i principali canti e danze tradizionali; le nozioni di base di dialetti e lingue, oltre alle diverse culture ed etnie, del territorio in cui ha sede il gruppo. Sa spiegare e raccontare le tradizioni più significative del luogo in cui ha sede il gruppo, anche attraverso manifesti, piccole pubblicazioni, attività espressive. Sa prendere contatto con gli organi e le associazioni che preservano le realtà culturali del territorio (assessorati alla cultura, enti provinciali e regionali per il turismo, associazioni Pro loco ecc.).

Cantare e insegnare canti tradizionali popolari. Insegnare una danza tradizionale.

Giocattolaio

Il giocattolaio è chi sa costruire giocattoli utilizzando vari materiali, anche di recupero. Conosce nozioni sulla storia del giocattolo, tradizioni e giocattoli locali; elementi di base sui materiali e sugli attrezzi utilizzati per costruire giocattoli. Sa costruire giocattoli con i materiali più comuni (legno, cartapesta, creta, stoffa, cuoio ecc.) o con materiali di recupero (vecchie bottiglie, tappi, oggetti di plastica ecc.). Compiere piccole riparazioni di giocattoli rotti.

Grafico

Modellista

Il **modellista navale** è appassionato di navi e imbarcazioni in miniatura. Conosce le varie tecniche di esecuzione dei modelli di navi e imbarcazioni e la relativa terminologia; l'evoluzione della tecnica costruttiva delle navi nel corso dei secoli e i principi elementari della costruzione delle navi. Sa costruire un modello statico "per ordinate" o "a pane e burro", rifinito in tutti i suoi particolari.

L'**aereomodellista** sa riprodurre le caratteristiche e i dettagli di diversi tipi di velivolo. Conosce la storia del volo umano e dell'aeronautica, i vari tipi e modelli di velivolo. Conosce le nozioni fondamentali dell'aerodinamica. Sa costruire e far volare almeno un modello di aereo. Riconoscere in volo i tipi più noti di aerei

Musicista

Il musicista ama la musica, la studia, e promuove nel reparto e nella squadriglia attività musicali, stimolando e coinvolgendo tutti. Conosce nozioni di base sulla notazione musicale, sulla storia della musica e sulle varie categorie di strumenti musicali; alcune conoscenze sulla musica liturgica; un piccolo repertorio proprio di toni per il canto dei salmi; l'estensione dei diversi tipi di voce e la scelta della tonalità adatta a ciascun canto. Sa leggere il pentagramma, avendo almeno nozioni basilari di solfeggio parlato e cantato. Scrivere su rigo musicale una successione ritmica ascoltata. Suonare almeno uno strumento e utilizzarlo, per quanto possibile, durante le attività. Realizzare piccole composizioni, canti, canoni ecc. Organizzare e dirigere un piccolo coro (di squadriglia, di reparto...). Organizzare e dirigere un piccolo gruppo strumentale per accompagnare i canti e le danze. Costruire almeno un piccolo strumento musicale.

Redattore

Redattore è colui che raccoglie informazioni e notizie, tiene memoria storica dei fatti ed è in grado di raccontarli. Non soltanto ha il talento della scrittura, ma anche della comunicazione. Sa scrivere in maniera semplice per essere capito. Conosce le basi della teoria delle comunicazioni, le varie tipologie di media e le loro differenti modalità comunicative; le parti in cui è suddiviso il giornale; i ruoli che ci sono nella redazione; le fasi di lavorazione del giornale; le tecniche giornalistiche. Sa scrivere un articolo, condurre un'intervista, impostare un'inchiesta è in grado di valutare criticamente una notizia, confrontandone le versioni date da vari media.

Regista

Şcenografo

Allevatore

L'allevatore ama veder crescere gli animali che segue con impegno quotidiano, conosce le principali caratteristiche dell'animale che alleva e l'alimentazione più adatta per la sua crescita, sa curare la progettazione o manutenzione del luogo dove vive, sa somministrare prodotti per la cura degli animali, sa compilare una scheda sanitaria degli

animali che alleva e conosce le prescrizioni dell'ufficio veterinario del Comune.

Boscaiolo

Il boscaiolo conosce l'ambiente bosco dopo averlo approfondito in teoria su libri e manuali e per conoscenza diretta, anche grazie all'aiuto di persone competenti (Guardia forestale, associazioni escursioniste e ambientaliste ecc.). Conosce i diversi tipi di bosco, il funzionamento del loro ecosistema, le specie vegetali e animali presenti; le principali norme di comportamento e di tutela dei boschi; i diversi tipi di legno adatti per le costruzioni; la distinzione tra un albero malato e sano;

l'epoca più adatta per il taglio delle piante. Sa abbattere un albero a regola d'arte e in sicurezza. Sa realizzare un erbario dedicato ad alberi ed arbusti. Partecipare a esercitazioni antincendio. Sa realizzare una xiloteca.

Coltivatore

È interessato a tutto ciò che riguarda la vita dei campi. Conosce le principali lavorazioni in ogni mese dell'anno; le più importanti avversità delle piante, la rotazione delle colture e gli elementi che caratterizzano l'agricoltura biologica. Sa usare i principali attrezzi presenti in un'azienda agricola. È in grado di seminare, piantare e aver cura di piante di diverso tipo. Riesce a gestire un piccolo orto in campagna o nel giardino di casa, coltiva le principali piante da orto nelle varie stagioni. Conosce il calendario delle semine dell'orto; le principali piante da orto (insalate, pomodori, zucchine, patate, cipolle ecc.) e i terreni adatti per la loro crescita; elementari

conoscenze sulle irrigazioni; alcune nozioni sulla concimazione (naturale e chimica). Sa preparare un letto di semina. Seminare e successivamente trapiantare ogni pianta da orto. Usare i più comuni attrezzi da orto (vanghe, zappe, ecc.). Realizzare una piccola serra, con legno, plastica, ferro o altri materiali. Valutare la più idonea qualità del seme e la concimazione giusta per ogni coltura. Curare le varie malattie delle piante da orto.

Giardiniere

Il giardiniere ama coltivare fiori, arbusti e piante per l'ornamento delle case e dei giardini e segue con grande precisione il ciclo vitale delle varie piante. Conosce un discreto numero di fiori o piante decorative le principali malattie delle piante da fiore e i rimedi per curarle; almeno due tipi di innesto e la pratica delle principali potature; i più comuni concimi da giardinaggio presenti sul mercato. Sa piantare semi e bulbi; distinguere la riproduzione di piante per talea, propaggine e margotta; coltivare e potare le rose, miscelare i prodotti antiparassitari che comunemente vengono usati nei giardini. Crea una piccola biblioteca con testi di giardinaggio e riviste del settore.

Artigiano

L'artigiano è esperto nelle arti di maglierista, canestraio e ceramista.

Riesce a immaginare in un gomitolo di lana o cotone degli oggetti da realizzare con l'uncinetto o con i ferri da maglia. Conosce il giusto spessore dei ferri da maglia o uncinetto per la lana che vuol lavorare; almeno tre punti diversi; l'interpretazione delle istruzioni delle riviste per realizzare il lavoro prescelto. Sa iniziare e portare a termine un oggetto che può essere personale come sciarpa, cuffia, maglia, borsa ecc. o per la squadriglia, come delle presine per le pentole ecc.

Sa intrecciare fibre di origine naturale o sintetica, per ricavarne oggetti utili. Sa applicare la teoria a partire dalla progettazione degli oggetti, le diverse possibilità d'intreccio e il relativo corretto utilizzo. Sa creare forme e oggetti diversi secondo necessità e fantasia. Possiede l'attrezzatura necessaria per la lavorazione e l'intreccio delle fibre.

Progetta e costruisce oggetti di ceramica. Conoscere le regole di composizione e di cottura dei principali tipi di pasta per ceramica. Saper fabbricare e usare almeno uno dei coloranti. Applicare tali tecniche, attraverso la sua fantasia e le sue capacità artistico-manuali, realizzando manufatti di ceramica.

Elettricista

Conosce le leggi fisiche che regolano la corrente elettrica e tutti i fenomeni collegati a essa; i pericoli connessi all'utilizzo della corrente; le principali norme di prevenzione. Sa eseguire piccoli lavori di manutenzione elettrica (sostituzione lampade, starter ecc.). Realizzare semplici circuiti elettrici. Collegare prese, spine, interruttori. Dimensionare una linea elettrica in base all'assorbimento degli utilizzatori.

Electronico

Falegname

Il falegname sa utilizzare il legno come materia prima per costruire oggetti. Conosce i vari tipi di legno e il loro corretto utilizzo, i tempi di stagionatura necessari, i modi per conservare correttamente il legname, i tipi diversi di colla e procedure utilizzate nell'incollaggio del legno, i principali strumenti di lavoro portatili e fissi, il modo corretto di tagliare, forare, piegare il legno, la corretta verniciatura del legno e la preservazione dall'attacco di agenti esterni. Sa realizzare un progetto rispettando le giuste proporzioni in funzione del suo utilizzo. E' in grado di:

- Segare, levigare, forare, intagliare correttamente i diversi tipi di legno
- Affilare uno scalpello e una pialla
- Praticare incastri solidi e ben fatti
- Avvitare, incollare due pezzi di legno
- Realizzare un semplice mobile di uso comune
- Mantenere in ordine ed efficienza gli strumenti utilizzati

Fatutto - Omnia

Il fa tutto, noto anche come OMNIA è uno specialista del “fai da te”. Sa cavare nel risolvere piccole difficoltà in sede, in casa o al campo. Conosce l’uso dei più comuni attrezzi che possono servire nelle lavorazioni e riparazioni in sede e in casa. Conosce le principali tecniche di primo soccorso in caso di incidenti domestici. Sa dove sono i principali artigiani e negozi vari nei pressi di casa e della sede. Riesce a risolvere i problemi che sorgono. E' in grado di:

- fare piccoli lavori di carpenteria
- ripulire il sifone di un lavandino
- montare un fornello a gas con tubo e attacco per la bombola
- Cambiare la serratura di una porta
- sostituire una tapparella
- sostituire una lampadina
- mantenere in ordine ed efficienza gli strumenti utilizzati
- Verniciare correttamente una porta o altro oggetto casalingo
- imbiancare una parete
- sostituire un vetro rotto
- costruire elementi dell’arredo dell’angolo di squadriglia della sede di reparto

Fotografo

Il fotografo conosce i principi della fotografia e documenta fotograficamente i momenti importanti della vita di squadriglia, del reparto o del gruppo. Conosce gli

elementi di tecnica fotografica (esposizione, profondità di campo, obiettivi ecc.); le tecniche di inquadratura e di ripresa; le tipologie della fotografia (paesaggio, ritratto, reportage ecc.); la scelta e l'uso di pellicole fotografiche (diapositive e negative, sensibilità della pellicola ecc.); la diaproiezione; lo sviluppo fotografico. Sa tenere un album o un archivio delle foto. Organizzare una mostra fotografica, una diaproiezione, un reportage.

Idraulico

Lavoratore in cuoio

Il lavoratore in cuoio è colui che sa utilizzare il cuoio per la realizzazione di oggetti. Conosce le principali regole di conceria e della lavorazione del cuoio; la cucitura, il taglio e la tintura del cuoio, utilizzando gli strumenti per la lavorazione. Sa disegnare e incidere il cuoio a scopo ornamentale.

Meccanico

Il meccanico è colui che riesce a far ripartire e riparare qualsiasi motore o pompa dell'acqua o generatore di energia. Conosce le regole fondamentali dei principi fisici della meccanica; i principi di funzionamento di un motore; i guasti a cui sono maggiormente soggetti motori a scoppio; i vari tipi di chiavi e attrezzi che usano i meccanici. Sa eseguire piccole riparazioni su motori a scoppio e piccoli lavori con ferro e altri materiali ferrosi. Saper riparare piccoli attrezzi. Segue la manutenzione di motori o organi in movimento (cinghie, olio, candele ecc.).

Muratore

Il muratore è chi sa realizzare semplici opere in muratura e piccole riparazioni edilizie. Conosce i diversi tipi di materiali, la loro origine e la loro composizione (cemento, calce, gesso, laterizi, piastrelle, marmi ecc.); l'uso e la manutenzione degli attrezzi (badile, martello, livella, filo a piombo, scalpello, cazzuola, squadra ecc.); le norme di sicurezza da osservare durante questa attività. Sa impastare il cemento a mano e con la betoniera e fare una piccola gettata. Compiere piccole riparazioni quali la sostituzione di piastrelle, il rifacimento di un intonaco, la sistemazione di tegole ecc. Allestire un piccolo ponteggio. Realizzare una semplice parete in muratura oppure saper tamponare correttamente un foro o un vano nel muro.

Sarto

Il sarto è sa rimediare agli strappi e trasforma un pezzo di stoffa in un costume per il fuoco di bivacco o abiti. Conosce i vari punti e il loro utilizzo; il giusto tipo di stoffa (spessore e resistenza) a seconda della riparazione da eseguire. Porta sempre con se una busta con il necessario per cucire (aghi, fili, spille da balia, forbici, bottoni, e qualche pezzetto di stoffa di spessore diverso per realizzare delle toppe). Sa attaccare i bottoni e fare gli orli. Mettere le sue abilità a disposizione del reparto e della squadriglia (bandierine, sacche per cancelleria o materiale vario, costumi di scena ecc.). Sa utilizzare la macchina per cucire.

Battelliere

Il battelliere è lo specialista delle imbarcazioni che non vanno a vela: barca a remi e canoe. Conosce i termini marinareschi relativi alle imbarcazioni a remi e gli ordini di voga, sa come eseguirli a seconda dei diversi ruoli sulla barca (timoniere, prodiere e vogatore); conosce le dotazioni di sicurezza di un'imbarcazione a remi. Sa manovrare una piccola imbarcazione a remi puntando, sciando e vogando. Sa accostare e scostare da riva, da un pontile e da un'altra imbarcazione. Sa eseguire i più comuni nodi marinari e lanciare bene una sagola e una ciambella di salvataggio. Sa dare e prendere rimorchio. Sa nuotare.

Canoista

Carpentiere navale

Il Carpentiere navale è colui che sa compiere le più comuni riparazioni alle imbarcazioni del reparto e, all'occorrenza, è capace di costruire un piccolo natante. Conosce gli elementi costitutivi di un'imbarcazione di legno e i materiali per le costruzioni marine; i più comuni attrezzi di Carpenteria (trapano, viti, sega, ascia e carta vetrata); le norme di sicurezza nell'uso di utensili elettrici. Sa svolgere alcuni lavori di riparazione e rimessa in armamento di uno scafo, con l'utilizzo di vari materiali, tra cui corda e pece per calafatare e vetroresina. Sa costruire un kayak o una piccola imbarcazione.

Guida marina

Guida marina è l'esperto della propria costa, la persona a cui può rivolgersi chiunque navighi per avere tutte le informazioni utili del luogo. Conosce la costa della località in cui vive: gli approdi, porti e servizi (rifornimento di carburante, di acqua, collegamenti con le altre località, Guardia costiera, sanità marittima ecc.); la fauna e la flora della zona costiera (a terra e in acqua) e i rischi che corre; le fonti delle informazioni meteorologiche locali; le persone a cui rivolgersi in caso di emergenza in acqua. Sa rendersi utile qualora ce ne fosse bisogno, offrendo ogni tipo di informazione a chi naviga nella zona. Sa leggere una carta nautica e interpretare la profondità dei fondali, fari e fanali, punti di approdo, tratti in cui non si può navigare e ogni altra indicazione utile. Sa individuare le coordinate di un punto al largo con l'uso della carta, e fornire indicazioni per raggiungerlo. Sa usare una barca a remi e conoscere l'uso di una radio Vhf e le norme per comunicare.

Maestro dei nodi

Il pennese è chi si occupa di cime (corde e funi per i non nautici), nodi e manutenzione delle vele. Conosce la

fattura e i materiali con cui si costruiscono le cime e le caratteristiche tecniche delle diverse cime. In quali occasioni e per quali nodi è preferibile l'uso di un materiale o di un tipo di lavorazione piuttosto che un altro. Sa come addugiare e riporre in ordine le cime in modo che chiunque le possa utilizzare senza faticare troppo a sciogliere nodi e nodini. Sa realizzare una discreta quantità di nodi, la legatura quadra, a croce e a testa di Capra e l'impiombatura di una cima. Sa costruire una rete, un'amaca o una scala di corde. Sa riparare una vela o una tenda strappata.

Velista

Il velista è lo specialista della barca a vela, colui che ha una buona dimestichezza con il navigare a vela anche se non è ancora in grado di assumere stabilmente il comando di un'imbarcazione per un'attività intera. Conosce l'uso delle vele, le andature, i

venti e gli ordini di manovra; le norme di precedenza in mare e le dotazioni di sicurezza di una barca a vela; nozioni di meteorologia, carteggio e orientamento con le stelle; la rilevazione del punto nave con la bussola per seguire una rotta assegnata. Sa eseguire gli ordini di manovra in tutti i ruoli della barca a vela e collaborare alle manovre di recupero di uomo in mare. Dare e prendere rimorchio, ancoraggio, ormeggio e partenza da pontile/molo, spiaggia, gavitello/boa. Raddrizzare la barca dopo la scuffia. Lanciare una ciambella di salvataggio e issare a bordo il recuperato.