

SPECIALITA' E/G

1. ALLEVATORE

Che cosa devi conoscere?

Le principali caratteristiche dell'animale che si alleva; l'alimentazione più adatta per la sua crescita; i tempi e le caratteristiche della riproduzione della specie allevata; le patologie a esso collegate; le varie specie dell'animale allevato.

Che cosa devi saper fare?

Programmare un'alimentazione bilanciata per l'ottimale crescita dell'animale allevato. Curare la progettazione o la manutenzione dei luoghi (stalle, ovili, pollai, gabbie ecc.) dove vivono gli animali. Saper somministrare prodotti per la cura degli animali. Compilare una scheda sanitaria degli animali conoscendo le prescrizioni dell'ufficio veterinario del Comune.

2. ALPINISTA

Che cosa devi conoscere?

Le tappe più importanti della storia dell'alpinismo, i principali nodi e manovre di corda, le attrezzature e i materiali utilizzati in montagna; nozioni fondamentali di topografia, geologia, meteorologia e primo soccorso.

Che cosa devi saper fare?

Orientarti con la carta in montagna e valutare bene il tempo necessario per compiere un determinato percorso. Evitare o fronteggiare i principali pericoli delle attività in montagna. Saper equipaggiare te stesso e gli altri in modo adeguato per un'uscita in montagna con o senza pernottamento, in tutte le stagioni (provviste, materiale, scarpe, vestiario). Affrontare un percorso alpinistico (ghiacciaio o via ferrata o via di roccia...) con una persona esperta.

3. AMICO DEGLI ANIMALI

Che cosa devi conoscere?

Le caratteristiche di più specie animali, approfondendo la conoscenza di quelle che si trovano nella zona in cui vivi (habitat, alimentazione, caratteristiche, ecc). La struttura delle più importanti associazioni di tutela degli animali presenti in Italia e nel mondo (Wwf, Lipu ecc.); l'indirizzo dell'ufficio veterinario del Comune in cui vivi; il numero telefonico della guardia medica veterinaria e della guardia forestale; la dislocazione dei principali parchi regionali e nazionali presenti in Italia e la fauna in essi protetta.

Che cosa devi saper fare?

Dimostrare attenzione e rispetto per l'ambiente degli animali nella vita di tutti i giorni e durante le attività scout. Soccorrere un animale ferito seguendo le procedure e le norme in vigore. Alimentare e curare l'animale che preferisci secondo le sue caratteristiche. Osservare e fotografare animali nel loro ambiente naturale; creare un piccolo "catalogo" personale con fotografie e descrizione degli animali del luogo.

4. AMICO DEL QUARTIERE

Che cosa devi conoscere?

Notizie sulla composizione della popolazione: famiglie numerose o no, benestanti, povere o di ceto medio, prevalenza di bambini o anziani e così via; mappa dei servizi pubblici o esercizi commerciali presenti (farmacie, scuole, associazioni sportive, uffici postali, trasporti ecc.); le difficoltà che devono affrontare i cittadini: traffico, microcriminalità, disoccupazione, assenza di spazi verdi ecc.

Che cosa devi saper fare?

Saperti orientare nella zona, cioè conoscere le strade e dove queste conducono, dove sono i servizi più importanti per la cittadinanza (poste, uffici comunali, polizia, carabinieri, pronto soccorso, chiese ecc.). Descrivere efficacemente il quartiere (storia, caratteristiche, problemi ecc.) e sapere quali strutture offre alla popolazione (centri anziani, doposcuola, centri commerciali, biblioteche ecc.). Spiegare chiaramente come raggiungere un determinato luogo a piedi, con l'automobile o con l'autobus. Sapere a chi rivolgersi in caso di necessità. In almeno un'occasione aver messo a disposizione di altri le tue capacità e conoscenze (ad esempio nell'accompagnare scout o altri in visita alla città o al quartiere ecc.).

5. ARCHEOLOGO

Che cosa devi conoscere?

Le origini del posto dove abiti: tramite testimonianze personali (cercando di farti dare riferimenti su quello che si è conservato e su ciò che è andato distrutto), attraverso l'osservazione e la lettura delle tracce di quanto è restato, attraverso letture e ricerche su libri e documenti; nozioni di storia dell'arte. Almeno a grandi linee la storia dei popoli antichi che hanno vissuto nella tua regione.

Che cosa devi saper fare?

Progettare un'osservazione o una ricerca. Diffondere in vari modi le scoperte compiute (esposte nell'angolo di Squadriglia o riportate nell'Albo d'oro della Squadriglia o del Reparto; inserite in un sito web, o su quello della rete civica). Almeno in un'occasione aver compiuto un rilievo personale di un ambiente (monumento, luogo antico significativo) documentandolo con originalità (foto, diapo, CD, disegni...).

6. ARTIGIANO

Che cosa devi conoscere?

La differenza tra arte e artigianato. La dislocazione delle botteghe artigiane della tua città in relazione anche alle particolarità culturali del territorio in cui vivi. Alcuni materiali nello specifico e le relative tecniche di impiego (caratteristiche del materiale, fasi e metodi di lavorazione, attrezzi impiegati, un po' di storia del materiale, ecc). Esempi di materiali e tecniche: argilla e terracotta, legno, vetro, carta, metallo, filati e ricamo.

Che cosa devi saper fare?

Creare oggetti di uso comune con materiali originali che possano essere utilizzati anche nella vita di tutti i giorni. Scegliere un materiale e realizzare oggetti utili per la Squadriglia o per il Reparto al campo o alle attività. Organizzare e realizzare un'attività di mani abili per la Squadriglia.

P.S. Alcune delle tecniche necessitano di un aiuto esterno, in qualche laboratorio delle vicinanze, non solo per curare l'aspetto di conoscenza tecnica, ma soprattutto per vigilare nei momenti di realizzazione e di uso di materiali e strumenti tendenzialmente pericolosi!

7. ARTISTA DI STRADA

Che cosa devi conoscere?

Conoscere le tecniche basilari di recitazione della clownerie, del teatro di figura, della pantomima e del mimo. Conoscere come usare, in un teatro di strada, l'espressione del corpo, la mimica facciale, la dizione e l'impostazione del tono di voce. Conoscere le principali tecniche di giocoleria con l'uso di oggetti specifici quali: palline, cerchi, birilli, diablo, ecc. Sapere quali sono le principali tecniche: di acrobatica, di trucco e costumistica per spettacoli di strada.

Che cosa devi saper fare?

Costruire trampoli e attrezzi di scena; utilizzare la tecnica espressiva della clownerie, del mimo e della pantomima per la presentazione di scenette nell'animazione di fuochi di bivacco; inventare e rappresentare sketch di Squadriglia prendendo spunto da favole famose e da storie raccontate in barzellette o aneddoti popolari; allestire la cassa di sq. e/o il magazzino di Reparto con attrezzi, costumi e strumenti di supporto alle tecniche di animazione di strada e di piazza.

8. ASTRONOMO

Che cosa devi conoscere?

Il sistema solare, le costellazioni, la Luna e ogni altro corpo celeste; i movimenti della sfera celeste, le coordinate utilizzate in astronomia; le principali pubblicazioni sulle osservazioni astronomiche (effemeridi, almanacchi); i meccanismi che stanno alla base del succedersi delle stagioni, del giorno/ notte e delle maree. Nozioni di base sui meccanismi di fisica generale che governano i corpi celesti.

Che cosa devi saper fare?

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; utilizzare con Competenza allineamenti e carte stellari; riconoscere senza esitazione un certo numero di costellazioni; orientarti con il cielo stellato; disegnare costellazioni e la superficie lunare nelle varie fasi. Aver partecipato più volte a veglie alle stelle utilizzando efficacemente il taccuino di caccia. Aver visitato almeno una volta un osservatorio o un planetario, documentandolo con efficacia agli altri.

9. ATLETA

Che cosa devi conoscere?

Le caratteristiche di alcuni sport (origini, regolamento tecnico, abbigliamento, ecc); la differenza tra sport e disciplina; le principali funzioni del corpo umano (respirazione, circolazione, nutrizione, apparato muscolare, ...); i principi dell'alimentazione (il fabbisogno energetico in riferimento all'età e all'attività sportiva; le norme alimentari).

Che cosa devi saper fare?

Praticare uno sport in modo corretto e saperne applicare la tattica di gioco. Favorire il gioco di squadra della tua Squadriglia puntando molto sul fair play. Migliorare, rispetto ai livelli di partenza, le tue prestazioni.

Organizzare le "scoutiadi" (gare di corsa, salti e lanci) o un torneo per il Reparto rivestendo il ruolo di giudice, cronometrista ecc. Saper fare il giudice-arbitro di una partita (in Reparto o in altre occasioni).

10. ATTORE

Che cosa devi conoscere?

Le principali tecniche espressive (mimo, recitazione, coro parlato, ombre cinesi, quadri fissi, ecc.); i vari tipi di fuochi scout (di campo, di bivacco, di gioia, veglia, ecc.); i vari tipi di trucco e travestimento; elementari nozioni di storia del teatro e di scenografia; rudimenti di dizione. Conoscere i principali teatri della tua città. La scaletta da utilizzare per un fuoco al campo estivo.

Che cosa devi saper fare?

Predisporre adeguatamente l'area del fuoco e la disposizione dei partecipanti secondo il tipo di evento. Imparare e recitare in più di un'occasione una parte teatrale complessa. Saper improvvisare davanti al pubblico. Gestire con disinvoltura un piccolo spettacolo singolo, di Squadriglia o di Reparto. Saper gestire un fuoco serale. Realizzare una cassa di espressione di Squadriglia o di Reparto. Preparare costumi e travestimenti con l'utilizzo di poco materiale. Saper improvvisare davanti al pubblico.

11. BATTELLIERE

Che cosa devi conoscere?

I termini marineschi relativi alle imbarcazioni a remi e gli ordini di voga, sapendo come eseguirli a seconda dei diversi ruoli sulla barca (timoniere, prodiere e vogatore), le dotazioni di sicurezza di un'imbarcazione a remi, conoscere le regole di navigazione, conoscere i venti principali della propria zona e la scala Beaufort, per valutarne la forza.

Che cosa devi saper fare?

Manovrare una piccola imbarcazione a remi puntando, sciando e vogando. Accostare e scostare da riva, da un pontile e da un'altra imbarcazione. Eseguire i più comuni nodi marinari e lanciare bene una sagola e una ciambella di salvataggio. Saper dare e prendere rimorchio. Saper calcolare distanze e tempi di navigazione, tracciare e mantenere una rotta, avere familiarità con il nuoto.

12. BOSCAIOLO

Che cosa devi conoscere?

Riconoscere i diversi tipi di albero più diffusi nella zona nonché i diversi tipi di bosco, il funzionamento dell'ecosistema bosco e le specie vegetali e animali presenti; le principali norme di tutela dei boschi e di comportamento; conoscere l'uso e le caratteristiche dei diversi tipi di legname e quindi riconoscere quelli più adatti per le costruzioni; la distinzione tra un albero malato e un altro in buone condizioni; l'epoca più adatta per il taglio delle piante.

Che cosa devi saper fare?

Abbatte un albero a regola d'arte e in sicurezza quindi usa gli attrezzi del mestiere con padronanza, sa affilare e custodire in sicurezza l'accetta e la sega. Realizzare un erbario dedicato ad alberi e arbusti. Partecipare a esercitazioni antincendio e quindi sapere come comportarsi in quei casi nonché prevenzione antincendio e saperlo spegnere. Realizzare una xiloteca.

13. BOTANICO

Che cosa devi conoscere?

Possedere nozioni generali sulla vita delle piante quali: la funzione clorofilliana, la nutrizione, la respirazione e la riproduzione delle piante, l'importanza ecologica delle specie vegetali nella catena alimentare, le associazioni vegetali, i periodi di fioritura. Conoscere le suddivisioni sistematiche delle piante.

Che cosa devi saper fare?

Riconoscere le principali specie di erbe, fiori, arbusti e alberi presenti nella tua provincia. Utilizzare le varie piante sulla base delle loro proprietà commestibili o medicinali. Realizzare indagini sulla flora della tua zona. Partecipare a iniziative per la salvaguardia del patrimonio boschivo (rimboschimento, lotta ai parassiti ecc.). Possedere un erbario personale con almeno una cinquantina di specie diverse. Saper prelevare campioni botanici senza danneggiare piante e ambienti. Redigere una carta botanica della tua zona utilizzando la simbologia professionale. Approfondire le conoscenze botaniche sugli arbusti e alberi della tua regione.

14. CAMPEGGIATORE

Che cosa devi conoscere?

Nodi (soprattutto quelli più utili alla vita da campo), legature e piombature; il modo di realizzare le costruzioni di Squadriglia e le installazioni più importanti al campo di Reparto (alza-bandiera, docce, portale, ecc.); conoscere il materiale necessario alla Squadriglia e l'equipaggiamento personale utile per affrontare il campo di Reparto. L'arte di cucinare all'aperto. Le norme di prevenzione di incendi nei boschi e il numero della guardia forestale. Conoscere i segni naturali che consentono di prevedere il tempo.

Che cosa devi saper fare?

Usare correttamente tutti gli attrezzi di Squadriglia, curarne la manutenzione e provvedere alle eventuali riparazioni. Costruire un riparo di fortuna per la Squadriglia. Riconoscere un luogo dove accendere un fuoco e accenderlo anche in condizioni meteorologiche avverse. Montare, pulire e piegare correttamente la tenda di Squadriglia. Progettare e realizzare le costruzioni di Squadriglia e di Reparto. Saper dislocare le costruzioni e le tende al campo e partecipare alla progettazione di un'installazione del campo estivo. Aver cucinato, almeno una volta, un pasto completo alla trappeur. Aver dormito in tenda almeno 5 volte.

15. CANOISTA

Che cosa devi conoscere?

Le caratteristiche costruttive delle canoe (canadesi!) e dei kajak (eschimesi e simili!). Le regole di sicurezza per quanto riguarda equipaggiamento e navigazione sia in mare che in acqua dolce. I metodi di voga nei due tipi di imbarcazione.

Che cosa devi saper fare?

In canoa: le tecniche di voga, sia a prua che a poppa, nel caso di più rematori, o di poppa se da solo. L'uso della pagaia singola in canoa e doppia sui kajak. Per canoa e kajak: le manovre di ormeggio/partenza dalla riva /pontile; la sistemazione a terra; il modo corretto di salire/scendere dall'imbarcazione; le azioni da compiere in caso di ribaltamento; saper sistemare dei carichi a bordo (zaini e simili). Saper calcolare distanze e tempi di navigazione, avere familiarità con il nuoto.

16. CANTANTE

Che cosa devi conoscere?

I rudimenti di tecnica vocale e l'estensione dei diversi tipi di voce, sapendo scegliere la tonalità adatta per ciascun canto. Un ampio repertorio di canti, bans e canoni scout e di canti liturgici. La storia e l'evoluzione della musica e delle varie tipologie di canto. Approfondire le origini di alcuni canti scout (circostanza in cui sono stati scritti, autore ecc.).

Che cosa devi saper fare?

Saper insegnare e lanciare un canto e un ban adatti all'occasione. Intonare e guidare la Squadriglia o il Reparto nei canti quando richiesto. Riconoscere le parti in cui si divide una canzone (strofa, ritornello, special, ecc) e saperne creare una semplice. Insegnare al Reparto alcuni semplici canti polifonici. Realizzare un canzoniere di Reparto o di Squadriglia, magari in visione del campo estivo. Conoscere almeno 5 canti a memoria utili al Reparto. Creare una canzone ad hoc che rispecchi il Reparto di cui si è parte.

17. CARPENTIERE NAVALE

Che cosa devi conoscere?

Gli elementi costitutivi di un'imbarcazione in legno e i materiali per le costruzioni marine nonché la relativa terminologia nautica; i più comuni attrezzi di carpenteria (trapano, viti, sega, ascia e carta vetrata); le norme di sicurezza nell'uso di utensili elettrici.

Che cosa devi saper fare?

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. Costruire un kayak o una piccola imbarcazione, rendendola impermeabile con l'uso delle vernici apposite, conoscendone le caratteristiche.

18. CICLISTA

Che cosa devi conoscere?

Le origini storiche del ciclismo. Caratteristiche tecniche e sistemi per mantenere in efficienza la bicicletta (pulizia del telaio e dei freni, catena, ecc.); la corretta posizione sulla bicicletta; l'alimentazione adatta a 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); il codice della strada e il dislocamento del percorso ciclabile della tua città.

Che cosa devi saper fare?

Dimostrare padronanza della bicicletta ed equilibrio, resistenza su una lunga distanza, velocità su una breve distanza. Effettuare anche in Uscita le principali riparazioni. Saper sostituire anche la camera d'aria. Leggere correttamente le carte topografiche e stradali. Organizzare una gimcana ciclistica e un'Uscita in bicicletta. Recuperare un vecchio velocipede e rimetterlo in sesto.

19. COLLEZIONISTA

Che cosa devi conoscere?

L'importanza della collezione che curi, nelle sue caratteristiche storiche, economiche, commerciali, ludiche, di costume, di svago, di interesse scientifico e/o naturalistico, di vario interesse, ecc. Della collezione devi conoscere notizie e curiosità, di ogni genere, sui singoli esemplari che la compongono, in modo tale da dimostrare il loro valore intrinseco e la validità della loro presenza nella raccolta.

Che cosa devi saper fare?

Possedere una collezione di qualsiasi genere di oggetti (dai francobolli, ai soldatini, alle tessere telefoniche, ecc. ecc.). Saper consultare cataloghi per la classificazione dei tuoi reperti e saper raccogliere documentazione esistente su di essi. Saper dove, e come, acquisire nuovi pezzi per la tua raccolta (luoghi, eventi, riviste specializzate ed altro). Mantenere la collezione in maniera ordinata, curata e classificata secondo precisi parametri da te scelti. Organizzare una mostra, o una semplice chiacchierata, per trasmettere agli altri il perché del tuo interesse per il tema della collezione ed il valore, anche materiale, della stessa, illustrando tutto ciò che hai appreso curandola ed ampliandola.

20. COLTIVATORE

Che cosa devi conoscere?

Le coltivazioni tipiche e più comuni della tua zona. Le principali lavorazioni in ogni mese dell'anno: la preparazione del terreno, il calendario delle semine, la messa a dimora delle piante da frutto; i vari tipi di concimazione (organica e chimica), le tecniche di irrigazione e gli innesti principali; le più importanti avversità delle piante, funghi e fitofagi; infine, la rotazione delle colture e gli elementi che caratterizzano l'agricoltura biologica, in particolare in relazione alle principali coltivazioni della propria terra.

Che cosa devi saper fare?

Usare i principali attrezzi presenti in un'azienda agricola, specialmente gli attrezzi manuali (vanghe, zappe, ecc.). Preparare un letto di semina per le piante ortive. Essere in grado di seminare e piantare piante di diverso tipo; saper potare le varie piante da frutto. Preparare un equilibrato schema di concimazione per ogni coltura nell'arco dell'anno. Realizzare una piccola serra, con legno, plastica, ferro o altri materiali. Conoscere e applicare le tecniche agronomiche per almeno un prodotto tipico della tua terra (ad esempio conoscere la coltivazione della vite e saper come ottenere il vino; l'ulivo e l'olio, il pomodoro...).

21. CORRISPONDENTE

Che cosa devi conoscere?

La lingua in cui corrispondi in modo chiaro e corretto, scritta e parlata; il maggior numero possibile di mezzi di scrittura e comunicazione esistenti e il loro uso. Conoscere anche qualche nozione di folclore della tua zona nonché la storia e le tradizioni del luogo in cui abiti in modo di poterle condividere e scambiare coi tuoi amici di penna.

Che cosa devi saper fare?

Tenere una corrispondenza prolungata e regolare con un numero consistente di persone. Conservare uno schedario aggiornato con i dati di ogni amico di penna e uno scadenziario per organizzare le risposte alle lettere. Raccogliere notizie sul folclore, le tradizioni, le bellezze artistiche e paesaggistiche dei luoghi dove risiedono i propri amici di penna. Immaginare e pensare strumenti diversi da quelli tradizionali che permettano al corrispondente una conoscenza a 360° della propria realtà (fotografia, cartoline, piccoli oggetti).

22. CORRISPONDENTE RADIO

Che cosa devi conoscere?

Le autorizzazioni rilasciate dal Ministero delle comunicazioni per apparati CB e 43 MHz; almeno due tipi di ricetrasmittitori (CB e 43 MHz) e il loro utilizzo per comunicazioni radio; buona parte del linguaggio usato dai radioamatori; alcuni tipi di antenna e i cavi di alimentazione; la struttura di una maglia radio per l'emergenza.

Che cosa devi saper fare?

Realizzare comunicazioni radio al campo fra Squadriglie. Mantenere sempre in perfetto stato gli apparati radio e sempre cariche ed efficienti le batterie. Costruire piccoli circuiti elettronici ed effettuare piccole riparazioni sulle antenne. In caso di emergenza, costruire antenne con materiale trovato sul posto. Devi inoltre essere consapevole che tutte le comunicazioni possono essere ascoltate da chiunque, essere discreto e riservato su tutto ciò che ascolti, e non essere prepotente durante le trasmissioni radio, permettendo a tutti di parlare.

23. CUOCO

Che cosa devi conoscere?

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 medi dei prodotti principali; la resa calorica dei vari tipi di legname; le ricette base (paste, carni, contorni), nonché un certo numero di ricette da utilizzare nelle varie attività di Squadriglia e Reparto. Come rendere potabile l'acqua. Norme igieniche alimentari e conservazione dei cibi.

Che cosa devi saper fare?

Saper cucinare, anche i piatti utili alla vita da campo e alla trappeur. Essere in grado di accendere un fuoco e preparare un pasto caldo con qualsiasi tempo. Aver cura del materiale di cucina della propria Squadriglia e saper gestire il momento del pasto al campo estivo preparando entro l'ora prestabilita il pranzo. Progettare e realizzare almeno tre tipi di menù: per un'Uscita di Squadriglia, per la gara di cucina, per una festa dei genitori. Collaborare alla stesura del menù per il campo estivo. Aver fatto in più occasioni la spesa viveri (per la famiglia e per la Squadriglia). Progettare e realizzare una cucina da campo.

24. DANZATORE

Che cosa devi conoscere?

Nozioni di base sulla notazione musicale, sulle varie categorie di strumenti musicali utilizzati per accompagnamento; le diverse tipologie di danze e le loro caratteristiche ma anche alcune conoscenze di base sulla musica e danza liturgica in uso presso culture specifiche; un piccolo repertorio di danze da fuoco da campo, l'utilizzo di alcuni strumenti a percussione per stimolare la ritmicità nel gruppo. Conoscere le origini e la storie di alcune tipologie di danze (magari della propria zona).

Che cosa devi saper fare?

Organizzare una semplice arena da danza in qualsiasi situazione: in un fuoco da campo, in sede, durante un'Impresa in cui la presentazione dei risultati venga fatta con una coreografia. Saper utilizzare bonghi, maracas o tamburello come accompagnamento alla danza. Realizzare piccole coreografie ed essere in grado di inserirsi in quelle proposte da altri. Sapere insegnare agli altri qualche danza tipica nonché fornire informazioni relative alla storia di quel tipo di ballo.

25. DISEGNATORE

Che cosa devi conoscere?

Le tecniche del disegno dal vero: la prospettiva, le proporzioni, le ombre; la teoria del colore: i colori primari, la sintesi additiva, la sintesi sottrattiva; l'uso corrente dei materiali per disegno (acquarello, tempera, acrilico ecc.) e la loro resa. Conoscere alcune di tecniche di disegno "innovative" quale lo stencil ma conoscere anche le diverse tipologie di colori (acquarelli, tempere, colori ad olio, colori acrilici...)

Che cosa devi saper fare?

Riprodurre con buona fedeltà la realtà (persone, nature morte, paesaggi). Miscelare i tre colori primari per ottenere gli altri. Diluire i colori (almeno tempere e acrilici) per ottenere la giusta consistenza, senza sprechi. Mantenere in buon ordine il materiale di cancelleria e conservare le vernici, pulire i pennelli ecc. Realizzare in più occasioni cartelloni o altre realizzazioni grafiche per attività di Squadriglia o Reparto (magliette per il campo estivo, la grafica del giornalino del campo...).

26. ELETTRICISTA

Che cosa devi conoscere?

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. Conoscere i principali segni convenzionali usati negli schemi. Conoscere gli effetti fisiologici della corrente sul corpo umano.

Che cosa devi saper fare?

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. Fare una pianta di casa con rappresentato l'impianto elettrico di casa.

27. ELETTRONICO

Che cosa devi conoscere?

La distinzione di massima tra l'elettronica e l'elettrotecnica; conoscenze di base sulla tensione, corrente e resistenza; i componenti di base per realizzare un circuito elettronico e saperli riconoscere fisicamente; saper decifrare le taglie di: resistenze, condensatori, diodi, transistor; saper leggere lo schema di un circuito stampato; conoscere il procedimento per realizzare un piccolo circuito stampato; sapere dove reperire, nella tua zona, il necessario per realizzare un circuito elettronico.

Che cosa devi saper fare?

Saper utilizzare integralmente una stazione saldante e il saldatore classico; saper saldare con lo stagno i componenti elettronici e le relative accortezze per una ottimale saldatura; saper dissaldare i componenti elettronici; progettare e realizzare piccoli circuiti elettronici (es. pila a led per la tenda di Sq. con batteria o a carica manuale); realizzare piccoli alimentatori in corrente continua (es. piccoli caricabatterie).

28. ESPERTO DEL COMPUTER

Che cosa devi conoscere?

L'utilizzo dei principali componenti di un computer: tastiera, mouse, video, cd/dvd, masterizzatore, (floppy), 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; il programma di editoria elettronica e almeno un altro programma d'impiego specifico; l'uso delle principali periferiche di un computer.

Che cosa devi saper fare?

Mantenere in efficienza un computer, con manutenzione hardware e software. Installare, utilizzare e tenere aggiornato almeno un programma antivirus. 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.). Saper utilizzare forum per tenere i contatti con scout di altri Reparti e nazioni oppure un forum di Reparto ed eseguire una ricerca sul web per degli argomenti utili a un'attività scout ecc.

29. EUROPEISTA

Che cosa devi conoscere?

Le linee generali della storia europea, in particolare la geopolitica delle nazioni europee; le tradizioni e le culture più importanti europee; le strutture politiche e organizzative dell'Europa (in particolare dell'Unione Europea) nonché degli organismi del paese; una lingua straniera europea. Le tappe fondamentali quindi le date e gli avvenimenti più importanti dell'unità europea nonché le linee principali del suo programma.

Che cosa devi saper fare?

Tenere una corrispondenza con persone di un altro stato europeo quindi scambiarsi informazioni relative a tradizioni e usanze per poi essere in grado di preparare mostre o attività che presentino la cultura e la storia europea. Curare una collezione o svolgere ricerche su elementi specifici che riguardano la comunità europea. Preparare un fuoco a tema o una pubblicazione che parli di una nazione europea.

30. FALEGNAME

Che cosa devi conoscere?

I vari tipi di legno e il loro corretto utilizzo; i tempi di stagionatura necessari; i modi per conservare correttamente il legname; 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.

Che cosa devi saper fare?

Saper realizzare un progetto rispettando le giuste proporzioni in funzione del suo utilizzo. Essere in grado di segare, levigare, forare, intagliare correttamente i diversi tipi di legno. Mantenere in efficienza gli strumenti di lavoro. Praticare incastri solidi e ben fatti. Realizzare un semplice mobile di uso comune (panca, cassa, sedia.. .)utile alla Squadriglia o al Reparto. Piccole manutenzioni a casa come in sede. Ricoprire con l'impiallacciatura un pannello di legno e applicare i bordi.

N.B.: attenzione a non confondere la Specialità di falegname con quella di artigiano e viceversa.

31. FA TUTTO

Che cosa devi conoscere?

L'uso dei più comuni attrezzi che possono servire nelle lavorazioni e riparazioni in sede e in casa (pinza, giravite, chiave inglese, taglierino, pennelli...); le principali tecniche di primo soccorso in caso di incidenti domestici (folgorazione, ustione ecc.). L'ubicazione delle botteghe artigiane e dei negozi di ferramenta, materiale elettrico ecc. nei pressi di casa e della sede.

Che cosa devi saper fare?

Risolvere i problemi, quotidiani e non, che sorgono a casa, in sede, al campo ecc. 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 almeno un elemento dell'arredo dell'angolo di Squadriglia della sede di Reparto.

32. FOLCLORISTA

Che cosa devi conoscere?

I concetti di tradizione, usanza, cultura; la storia locale della tua regione e dell'Italia; la storia e le tradizioni di un'altra regione o di un'altra nazione; le principali ricorrenze e festività locali, con il loro significato e la loro storia; i principali canti e danze tradizionali locali e della tua regione; le nozioni di base di dialetti e lingue, oltre alle diverse culture ed etnie, del territorio in cui ha sede il gruppo.

Che cosa devi saper fare?

Spiegare e raccontare le tradizioni più significative del luogo in cui ha sede il gruppo, della sua provincia e della sua regione, anche attraverso manifesti, piccole pubblicazioni, attività espressive. Indicare le date delle feste tradizionali locali. Preparare un costume tradizionale. Raccogliere in un album fotografie o disegni dei costumi e delle ricorrenze locali. Animare attività espressive che abbiano un legame con le tradizioni e la cultura locali. 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.

33. FOTOGRAFO

Che cosa devi conoscere?

Gli elementi di tecnica fotografica (tempi di 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 e le parti che compongono una macchina fotografica. Nozioni di storia della fotografia e le diverse tipologie di macchine fotografiche.

Che cosa devi saper fare?

Tenere un album o un archivio delle tue foto per poter organizzare una mostra fotografica, una diaproiezione, un reportage di un'Uscita di Squadriglia, di Reparto, di un'attività di zona. Documentare più volte con tue foto o diapositive le attività di Squadriglia e Reparto.

34. GIARDINIERE

Che cosa devi conoscere?

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 e antiparassitari da giardinaggio presenti sul mercato. Conosce le diverse tecniche di coltivazione di fiore e piante nonché conosce le caratteristiche dei diversi tipi di giardino: quello all'italiana, all'inglese...

Che cosa devi saper fare?

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. Saper curare per un periodo stabilito un terreno a scelta coltivandovi con successo specie di fiori e di piante da giardino. Creare una piccola biblioteca con testi di giardinaggio e riviste del settore.

35. GIOCATTOLAIO

Che cosa devi conoscere?

Nozioni sulla storia del giocattolo, tradizioni e giocattoli locali; elementi di base sui materiali e sugli attrezzi utilizzati per costruire giocattoli. Conosce i diversi tipi di giocattolo ed è in grado di definire le situazioni e le età per le quali sono maggiormente idonei.

Che cosa devi saper fare?

Costruire giocattoli e giochi con più elementi nonché con i materiali diversi tipi di materiali: i più comuni (legno, cartapesta, creta, stoffa, cuoio ecc.) ma anche quelli di recupero (vecchie bottiglie, tappi, oggetti di plastica ecc.). Compiere piccole riparazioni di giocattoli rotti. Saper creare con fantasia e con pochi mezzi a disposizione momenti di gioco per altri ragazzi o bambini.

36. GRAFICO

Che cosa devi conoscere?

I criteri per rendere interessante ed attraente un messaggio grafico, fatto di testi ed illustrazioni. L'importanza dell'abbinamento di colori diversi. Come sistemare testi ed illustrazioni su un manifesto o depliant. Le caratteristiche dei vari tipi di caratteri usati nella composizione dei testi. Le nozioni di base per il disegno (prospettive, ingrandimenti, ecc.). I processi di stampa professionali ma soprattutto quelli più semplici che puoi utilizzare da solo (serigrafia, ciclostile, fotocopiatrici, stampanti) per le tue realizzazioni.

Che cosa devi saper fare?

Dimostrare di saper mettere in pratica le conoscenze sopra citate. Utilizzare con Competenza tutti gli strumenti (taglierini, gomme, colle, matite, penne, chine, colori, pennelli, ecc.) per realizzare opere grafiche (tabelloni, volantini, locandine, ecc.). Allo stesso scopo utilizzare anche un software grafico sia nella fase di progettazione che in quella di stampa. Realizzare con Competenza pannelli espositivi e materiale promozionale (logo, striscioni, avvisi, ecc.) per una mostra a tema (il campo, la Promessa, lo scoutismo, il rione, ecc.), coordinando la sistemazione del materiale raccolto da Squadriglia e/o Reparto.

37. GUIDA

Che cosa devi conoscere?

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.

Che cosa devi saper fare?

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. Renderti 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. Creare un prontuario con orari e numeri di telefono utili per il tuo gruppo scout. Organizzare un'attività per la Squadriglia di riscoperta della zona e del quartiere.

38. GUIDA MARINA

Che cosa devi conoscere?

La costa della tua località, gli approdi, i porti e i suoi 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.

Che cosa devi saper fare?

Renderti utile qualora ce ne fosse bisogno, offrendo ogni di tipo di informazione a chi naviga nella zona. 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. Individuare le coordinate di un punto al largo con l'uso della carta, e fornire indicazioni per raggiungerlo. Usare una barca a remi e conoscere l'uso di una radio Vhf e le norme per comunicare.

39. HEBERTISTA

Che cosa devi conoscere?

Chi era Georges Hébert; le dieci "famiglie" e la conduzione di un plateau; nozioni di igiene e corretta alimentazione. Le principali funzioni del corpo umano (respirazione, circolazione, nutrizione, apparato muscolare, ...);

Che cosa devi saper fare?

Sentirti responsabile della tua salute, allenarti quotidianamente cercando di sviluppare le tue capacità e abilità. Condurre sane e corrette abitudini igieniche e alimentari. Essere in grado di costruire gli strumenti utili per un percorso Hébert. Realizzare una tua scheda antropometrica, da aggiornare periodicamente. Condurre un plateau. Organizzare un percorso Hébert in natura sfruttando le risorse che l'ambiente offre. Organizzare le scutiadi (gare di corsa, salto e lancio).

40. IDRAULICO

Che cosa devi conoscere?

Qualche principio fisico di idraulica. La struttura ed il funzionamento dell'impianto idraulico di casa, in tutti i suoi componenti principali (caldaia, termosifoni, lavandini, vaschetta del WC, rubinetti vari, bidet, doccia, scarichi per acque sporche, ecc.) Le caratteristiche e l'uso dei seguenti attrezzi e materiali: chiave inglese, pinza regolabile (a pappagallo), guarnizioni diverse, nastro di teflon, stoppa, pasta sigillante, fascette per stringere.

Che cosa devi saper fare?

Intervenire per piccole riparazioni prendendo tutte le precauzioni per lavorare in sicurezza. Eliminare le perdite ai rubinetti, sia con il cambio delle guarnizioni che con il dedicato rettificatore. Sturare lo scarico di un lavandino (con ventosa o filo flessibile). Saper ripulire un sifone di lavandino intasato. Saper sostituire lo spruzzatore, ed il cavo di raccordo, della doccia. Preparare una gomma per annaffiare il giardino (con raccordi, guarnizioni, attacchi, ecc)

41. INFERMIERE

Che cosa devi conoscere?

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; sulle malattie (infettive, congenite, cardiocircolatorie, respiratorie ecc.). L'uso dei principali medicinali (almeno quelli della cassetta di pronto soccorso. Numeri di emergenza del Pronto Soccorso e dell'ambulanza.

Che cosa devi saper fare?

Praticare le attività di base del primo soccorso e in particolare: il controllo della situazione di salute con la rilevazione dei parametri vitali; prime cure nelle situazioni di bisogno più comuni (ferite, contusioni, distorsioni, traumi e fratture, colpi di sole, scottature, folgorazioni, morsi di vipera); comportamento corretto in caso di incidente traumatico, asfissia, avvelenamento. Custodire e mantenere la cassetta di pronto soccorso di Squadriglia. Consigliare al Reparto attività e comportamenti utili a prevenire le malattie. Saper trasportare correttamente (da solo o con altri) un infortunato. Creare una barella con mezzi di fortuna. Immobilizzare un arto fratturato e bloccare un'emorragia.

42. INTERPRETE

Che cosa devi conoscere?

Le regole grammaticali, una discreta conoscenza dei vocaboli e la corretta pronuncia di una lingua estera prescelta. La storia e la cultura del paese o dei paesi in cui si parla questa lingua. Si richiede anche una conoscenza basilare della grammatica e dei fondamenti dell'Esperanto. Nozioni sull'Onu, sull'Unione Europea e sulla comunità internazionale in generale.

Che cosa devi saper fare?

Leggere, scrivere, parlare e comprendere correntemente la lingua prescelta e/o l'Esperanto. Tradurre testi da questa lingua all'italiano e viceversa. Tenere una corrispondenza in lingua o in Esperanto. Rendersi disponibili a operazioni di traduzione simultanea o di aiuto per le persone straniere che parlino questa lingua. Organizzare un'attività o una mostra riguardo le culture dei paesi della lingua prescelta e promuovere occasioni d'incontro con cittadini stranieri.

43. LAVORATORE/CE IN CUOIO

Che cosa devi conoscere?

Le principali regole di conceria e della lavorazione del cuoio; la cucitura, il taglio, l'incisione e la tintura del cuoio, utilizzando gli strumenti per la lavorazione. Gli strumenti per la lavorazione e la loro applicazione.

Che cosa devi saper fare?

Disegnare, tagliare e incidere il cuoio a scopo ornamentale. Applicare le tecniche acquisite per costruire utili oggetti in cuoio per la Squadriglia o per il Reparto (es: copertina per il quaderno di caccia, per l'albo d'oro; copri accetta). Organizzare un'attività per la Squadriglia o per il Reparto di mani abili.

44. MAESTRO DI GIOCHI

Che cosa devi conoscere?

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.

Che cosa devi saper fare?

Proporre e animare giochi in Squadriglia e nel Reparto. Dimostrare in più occasioni di saper far giocare "di squadra" la propria Squadriglia. Aver inventato almeno un nuovo gioco e averlo utilizzato con la Squadriglia o il Reparto. Tenere e aggiornare un carnet di giochi con regole, modalità organizzative e necessità logistiche (materiale da utilizzare, spazi di gioco ecc.). Organizzare e gestire un grande gioco di Reparto. Organizzare, spiegare e arbitrare i tradizionali giochi scout (roverino, alce rossa, scout ball, ecc.).

45. MAESTRO DEI NODI

Che cosa devi conoscere?

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, e come addugiare e riporre in ordine le cime in modo che chiunque le possa utilizzare senza faticare troppo a sciogliere nodi e nodini.

Che cosa devi saper fare?

Realizzare una discreta quantità di nodi, la legatura quadra, a croce e a testa di capra e la piombatura di una cima e di due o più pali. Scegliere per la Squadriglia le cime più utili per l'utilizzo che se ne dovrà fare. Costruire una rete, un'amaca o una scala di corde. Riparare una vela o una tenda strappata. Nelle situazioni più comuni al campo (rottura di un tirante della tenda, ecc.), devi sapertela cavare con abilità nell'arte dei nodi. Creare un pannello con i principali nodi (soprattutto quelli utili al campo).

46. MECCANICO

Che cosa devi conoscere?

Le regole fondamentali dei principi fisici della meccanica; i principi di funzionamento di un motore (con differenze tra due tempi e quattro tempi, Diesel e benzina); i guasti a cui sono maggiormente soggetti motori a scoppio; i vari tipi di chiavi e attrezzi che usano i meccanici.

Che cosa devi saper fare?

Eseguire piccole riparazioni su motori a scoppio e piccoli lavori con ferro e altri materiali ferrosi. Saper riparare piccoli attrezzi. Seguire la manutenzione di motori o organi in movimento (cinghie, olio, candele ecc.). Saper cambiare la ruota forata con quella di scorta.

47. MODELLISTA

Che cosa devi conoscere?

I principi fisici generali legati al modellino che si realizza. Gli eventi fondamentali della storia, legati al modellino e i relativi modelli e tipologie, passati e recenti. Le varie tecniche di esecuzione dei modelli e la relativa terminologia; l'evoluzione della tecnica costruttiva degli oggetti reali che i modelli rappresentano nel corso dei secoli e i principi elementari della loro costruzione.

Che cosa devi saper fare?

Costruire o montare alcuni tipi di modelli, colorarli e rifinirli. Utilizzare il modello e all'occorrenza, essere in grado di compiere le necessarie riparazioni. Conoscere e riconoscere gli oggetti reali più noti che il modello rappresenta.

48. MURATORE

Che cosa devi conoscere?

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.

Che cosa devi saper fare?

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. Saper tamponare correttamente un foro o un vano nel muro. Realizzare una piccola cucina da campo con i mattoni e magari allestire un'attività ad hoc per il Reparto.

49. MUSICISTA

Che cosa devi conoscere?

Nozioni di base sulla notazione musicale, sulla storia della musica e sulle varie categorie di strumenti musicali; alcune conoscenze di base sulla musica liturgica; l'estensione dei diversi tipi di voce e la scelta della tonalità adatta a ciascun canto. Metodi di scrittura musicale.

Che cosa devi saper fare?

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. Creare un metodo originale per la notazione musicale (iconografico con segni convenzionali per la Squadriglia) 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 con materiale poveri e non.

52. NATURALISTA

Che cosa devi conoscere?

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 quindi i tempi e le stagioni di fioritura di alberi e piante piuttosto che la maturazione di frutti e verdure. Scoprire cioè i segreti dell'ambiente che ti circonda e i legami che uniscono animali e ambienti vegetali.

Che cosa devi saper fare?

Realizzare carte tematiche (geologiche, botaniche, faunistiche ecc.) di aree che hai 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. Saper gestire con Competenza la conoscenza della vita marina. Programmare ricerche in ogni stagione. Conosce l'importanza della salvaguardia dell'ambiente. Scoprire, registrare e denunciare i casi di degrado ambientale.

51. NUOTATORE

Che cosa devi conoscere?

Le origini di questo sport; alcuni stili di nuoto (almeno 4); 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.

Che cosa devi saper fare?

Nuotare almeno in 3 stili e con sufficiente resistenza. In caso di necessità, trasportare un annegando. Prenderti cura delle eventuali dotazioni di sicurezza in acqua del Reparto. Tuffarti e recuperare un oggetto ad alcuni metri di profondità. Lanciare con precisione una ciambella di salvataggio. Organizzare giochi in acqua per il Reparto o la Squadriglia con lo scopo di rafforzarne il fisico. Creare un vademecum di accortezze per l'esercizio fisico in acqua.

52. OSSERVATORE

Che cosa devi conoscere?

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). Riconoscere in quale situazione, ambiente, luogo ti trovi e dedurne le opportunità, le occasioni utili a te e al gruppo, i pericoli. Ricordare gli elementi essenziali dell'ambiente, della situazione, del gruppo in cui ti trovi.

Che cosa devi saper fare?

Esercitare con costanza i cinque sensi e dimostrare di essere abituato a notare i piccoli dettagli delle situazioni. Vedere (le cose, le persone, gli edifici, la natura, il profilo dell'orizzonte, il cielo, i colori ecc.). Ascoltare (le voci, i versi degli animali, i suoni esterni, i rumori, saper restare in silenzio). Toccare (il profilo degli oggetti, la superficie delle pareti, delle mura, dei sassi, dei tronchi, delle foglie, riconoscendo i tessuti e i vari materiali al tatto). Odorare (annusare l'aria, il vento, le foglie, le erbe, gli interni, i luoghi aperti ecc.). Gustare (riconoscere gli ingredienti principali di un cibo; distinguere i gusti principali: il dolce, il salato, l'acido ecc. Annotare o riprodurre con piccoli schizzi l'ambiente osservato o la situazione vissuta. Saper valutare distanze, altezze e superfici sul terreno.

53. OSSERVATORE METEO

Che cosa devi conoscere?

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.

Che cosa devi saper fare?

Allestire una stazione meteorologica. Costruire la strumentazione (anemometro, pluviometro, nefoscopio ecc.). Prevedere il tempo (a casa, al campo). Interpretare bollettini meteorologici. Tenere un taccuino con annotazioni sulle condizioni meteo della tua zona. Valuta le influenze del tempo sullo stato del mare. Riconoscere la forza del vento dai suoi effetti a terra e in mare, oltre ai segni che avvertono l'avvicinarsi di un'area depressionaria.

54. PESCATORE

Che cosa devi conoscere?

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.

Che cosa devi saper fare?

Possedere e conservare in modo corretto un'attrezzatura personale da pesca. 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. Praticare la pesca in acqua dolce o in mare. Pulire e preparare i pesci per cucinarli. Organizzare una gara di pesca per il Reparto con relativa cena finale a base di pesce.

55. POMPIERE

Che cosa devi conoscere?

I modi 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 modi per aiutare gli altri a scoprire i pericoli ed essere attenti ai rischi che possono nascere dalle cose comuni. Conoscere il numero di telefono del comando dei vigili del fuoco.

Che cosa devi saper fare?

Impiegare 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. Organizzare per la Squadriglia un'attività di simulazione circa il salvataggio e il trasporto dei feriti. Progettare e realizzare una cucina da campo in sicurezza per evitare propagarsi di incendi.

56. REDATTORE

Che cosa devi conoscere?

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 (copertina, prima pagina, sommario, editoriale ecc.); i ruoli che ci sono nella redazione (redattore, disegnatore, correttore di bozze, segretario di redazione ecc.); le fasi di lavorazione del giornale (piano redazionale, progetto grafico, cucina redazionale ecc.); le tecniche giornalistiche (l'articolo, l'intervista, l'inchiesta, il reportage, la cronaca).

Che cosa devi saper fare?

Scrivere un articolo (raccolgere notizie dalle fonti, escogitare il titolo, l'attacco, il finale, dare un'informazione chiara, completa e attendibile ecc.). Condurre un'intervista (stilare la scaletta delle domande, formulare domande appropriate e chiare ecc.). Impostare un'inchiesta (approfondire un argomento, prendere contatto con le fonti della notizia ecc.). Essere in grado di valutare criticamente una notizia, confrontandone le versioni date da vari media.

57. REGISTA

Che cosa devi conoscere?

Conosce le principali tecniche espressive e le basi della storia del teatro e dello spettacolo. Conosce le nozioni di basi sulle tecniche di illuminazione, per disporre un palcoscenico e organizzare l'allestimento di un angolo per il fuoco di bivacco. Conosce le nozioni di base sull'uso di amplificazioni sonore, registrazioni audio e video. Avere nozioni di base sull'uso delle tecniche multimediali.

Che cosa devi saper fare?

Organizzare e mettere in scena recite di Squadriglia o di Reparto, sia utilizzando copioni già disponibili che inventandone di nuovi. Sa ideare una sceneggiatura, scrivere un copione o un canovaccio per la recita a soggetto. Sa distribuire gli incarichi e i ruoli avendo cura lo sviluppo complessivo di uno spettacolo. Compone e aggiorna un quaderno delle realizzazioni in cui annota le rappresentazioni eseguite, secondo lo schema dell'Impresa: ideazione, progettazione, realizzazione e verifica.

58. SARTO

Che cosa devi conoscere?

I vari punti e il loro utilizzo; il giusto tipo di stoffa (spessore e resistenza) a seconda della riparazione da eseguire. Devi saper prendere le misure.

Che cosa devi saper fare?

Portare sempre con te 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). Attaccare i bottoni e fare gli orli. Mettere le tue abilità a disposizione del Reparto e della Squadriglia (bandierine, sacche per cancelleria o materiale vario, costumi di scena ecc.). Se ne hai la possibilità, imparare a utilizzare la macchina per cucire.

59. SCENOGRARO

Che cosa devi conoscere?

Le principali tecniche di pittura e di disegno, avere nozioni di base di falegnameria, di illuminotecnica e di musica oltre che impostare l'allestimento di impianti elettrici. Conoscere le nozioni di profondità e prospettiva ma anche saper spiegare al Reparto come funziona una scenografia attraverso l'ausilio di modellini scenografici.

Che cosa devi saper fare?

Saper disegnare o dipingere un fondale per uno spettacolo teatrale. Saper realizzare delle quinte, tagliando ed assemblando legno, cartone, metallo o altro materiale. Saper essere in grado di tagliare pezzi di tessuti, anche di grandi dimensioni e di saperli fissare su superfici diverse. Saper utilizzare basi musicali (di generi diversi), amplificatori, microfoni e computer. Saper inoltre disporre le luci per illuminare la scena e realizzare un piccolo impianto.

60. SEGNALATORE

Che cosa devi conoscere?

Tutti i modi esistenti di segnalare; almeno un'altra lingua, oltre all'italiano, a un buon livello.

Che cosa devi saper fare?

Praticare almeno tre modi diversi di segnalazione (per lo meno morse a suono e a luce). Trasmettere e ricevere con buona velocità. In caso di necessità, riuscire a realizzare dei mezzi di segnalazione visibili a distanza. Sviluppare una buona resistenza fisica. Organizzare per la Squadriglia o per il Reparto un'attività di segnalazione, magari costruendo anche lo strumento per la segnalazione (bandierine, ecc...). Costruire uno strumento per la segnalazione utile a tutto il Reparto.

61. SERVIZIO DELLA PAROLA

Che cosa devi conoscere?

La struttura della Bibbia (libri, rapporto tra Antico e Nuovo testamento) e il modo per ricercare con facilità libri e citazioni; i personaggi, gli avvenimenti e i luoghi più importanti dell'Antico e del Nuovo Testamento; il sistema dei cicli delle letture per le domeniche. Conoscere le suddivisioni dell'anno liturgico e il significato dei colori dei paramenti liturgici. upazione, assenza di spazi verdi ecc.

Che cosa devi saper fare?

Leggere anche senza microfono, rispettando le regole della dizione e della punteggiatura. Esercitarti per proclamare la Parola di Dio, sapendoti preparare anche spiritualmente. Preparare il lezionario per la messa. Comporre e proporre le preghiere dei fedeli adatte alle varie circostanze. Appuntare sul quaderno di caccia tutte le citazioni e i brani utili su vari argomenti, e proporre momenti di preghiera collettivi basati sulla Scrittura. Guidare la tua Squadriglia nella preparazione a celebrazioni liturgiche, preghiere, veglie ecc.

62. SERVIZIO LITURGICO

Che cosa devi conoscere?

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).

Che cosa devi saper fare?

Trovare i canti adatti alle varie parti della messa e ai diversi periodi liturgici. Conoscere e spiegare i movimenti e i gesti del sacerdote e dell'assemblea durante la messa. Guidare la tua Squadriglia nella preparazione a celebrazioni liturgiche, preghiere, veglie ecc. Devi saper servire la messa e quindi devi saper insegnare ad altri come servirla.

63. SERVIZIO MISSIONARIO

Che cosa devi conoscere?

A grandi tratti, le azioni missionarie delle prime comunità cristiane raccontate negli Atti degli apostoli; le principali congregazioni e ordini missionari nonché quelle della propria parrocchia e/o della diocesi quindi conoscerne le attività e le proposte per poi trovare il modo di coinvolgimento del Reparto alle loro proposte.

Che cosa devi saper fare?

Seguire l'attività missionaria su riviste o in altro modo. Avviare contatti e corrispondenza in maniera costante con una zona di missione, che studi, conosci e sai presentare al Reparto. Sensibilizzare il Reparto sul problema delle missioni e proporre iniziative di solidarietà (mostre missionarie, vendita di oggetti del mercato equo e solidale, pesche di beneficenza ecc.). Con il supporto dell'assistente, proporre e sollecitare iniziative per le missioni (veglie, momenti di preghiera, partecipazione in parrocchia alla Giornata missionaria mondiale), coinvolgendo anche altre realtà parrocchiali.

64. TOPOGRAFO

Che cosa devi conoscere?

I principi elementari di 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. Le scale di proporzione utilizzate sulle carte per valutare le reali distanze piane e verticali sul terreno.

Che cosa devi saper fare?

Usare correttamente bussola e carte topografiche e stradali. Valutare i tempi di percorrenza di un percorso, partendo dalla rappresentazione sulla carta. Saperti orientare di giorno e di notte anche senza la bussola.. Essere molto attento nel valutare tutte le indicazioni contenute nella carta che usi. Saper utilizzare percorsi rettificati. Con bussola e cordino metrico, eseguire rilievi topografici di percorsi e aree. Eseguire percorsi di orientamento e marce all'azimut e saperne organizzare per la Squadriglia o il Reparto. Caratteristiche e nomenclatura di una barca a vela, con particolare riguardo alle derive.

65. VELISTA

Che cosa devi conoscere?

Le vele: dalle regolazioni alle andature, conoscere i nodi utili alle manovre di una barca a vela. I venti. Le norme di sicurezza sia per la navigazione che per le dotazioni. Le regole delle precedenza in mare. Nozioni elementari di meteorologia e carteggio.

Che cosa devi saper fare?

Saper armare/disarmare l'imbarcazione. Saper partire/ormeggiare da spiaggia, molo, gavitello. Eseguire tutte le necessarie manovre con le vele. Raddrizzare l'imbarcazione dopo la scufia. Saper dare/prendere rimorchio. Saper recuperare un uomo in mare e lanciare una ciambella di salvataggio. Sapere dove e come consultare le previsioni meteo prima di partire, avere familiarità con il nuoto.