SPECIALITÀ .....

Nome .....

Squadriglia ..... Reparto .....

Data .....

Perché ho deciso di conquistare questa Specialità

A cosa potrà servire

Quali sono le mie conoscenze e/o capacità attuali in questa tecnica

Quali sono le conoscenze e/o capacità su cui mi devo impegnare

scheda per ottenere la Specialità

Il mio maestro di Specialità è .....

Imprese da portare a termine — Entro...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Che cosa mi è piaciuto di più

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aspetti negativi o problemi che ho incontrato durante la conquista della Specialità

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dove potevo fare meglio

.....

.....

.....

.....

.....

.....

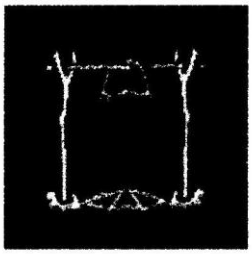
44. MAESTRO DI GIOCHI

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, scoutball, ecc.).



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.

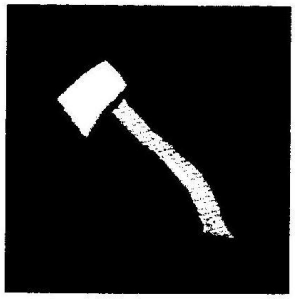
Che cosa devi saper fare?

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 preparadno 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.

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 (alzabandiera, 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.



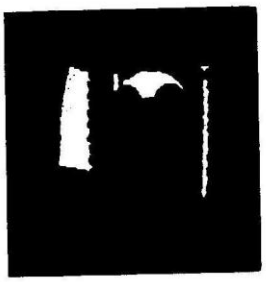
12. BOSCAIOLO

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?

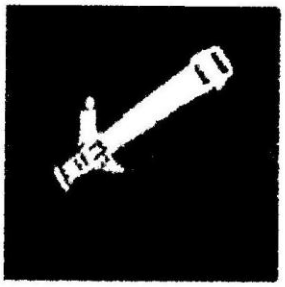
Abbattere un albero a regola d'arte e in sicurezza quindi usa gli attrezzi del mestieri con padronanza, sa affilare e custodire in sicurezza l'accetta e la sega. Realizzare un erbario dedicato ad alberi e arbusti. Partecipare a esercitazioni antincendio e quindi sapere come comportarsi in quei casi nonché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



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!*



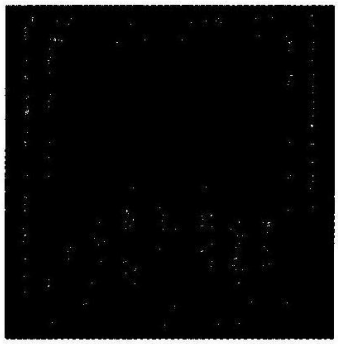
64. TOPOGRAFO

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.



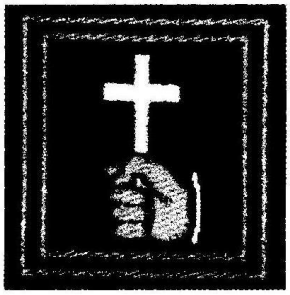
62. SERVIZIO LITURGICO

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.



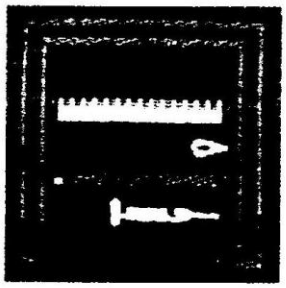
61. SERVIZIO DELLA PAROLA

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 significo 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.



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 (raccogliere 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.

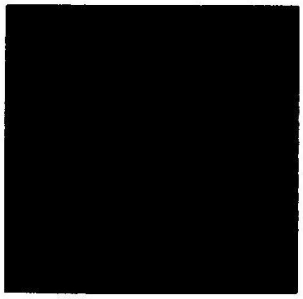
52. NATURALISTA

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.



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 addugliare 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).