



A.S.C.I.

ASSOCIAZIONE SCVAVTISTICA CATTOLICA ITALIANA

LA PROGRESSIONE SCOUT

PER ESPLORATORI E GUIDE

PROVE PER LA PROMESSA



Gruppo Roma 5— Santi Urbano e Lorenzo
Vicolo di Prima Porta, 6 - 00188 Roma - Tel. 063321201

Gruppo Roma 35— Santa Maria Assunta
Via Monte Massico, 14 - 00139 Roma - Tel. 068180220

RELIGIONE

	Partecipare regolarmente alla S. Messa, conoscere le parti in cui Essa si divide e l'atteggiamento che lo scout deve tenere in ogni momento.
	Assistere ad un Battesimo e conoscere gli effetti di questo Sacramento.
	Conoscere la preghiera dell'Esploratore/Guida.

CONOSCENZA DEL MOVIMENTO

	Conoscenza la Legge, la Promessa ed il Motto degli scouts e dimostrare di capirne il significato.
	Conoscere il significato del saluto scout.
	Conoscere i distintivi e gli emblemi in uso nell'Associazione.
	Conoscere il canto della Promessa.
	Conoscere a grandi linee la vita di San Giorgio.
	Sapere perché il Giglio è stato scelto come emblema degli scout.
	Partecipare regolarmente alle attività scout.
	Indossare l'uniforme scout con proprietà e pulizia.

SERVIZIO

	Dimostrare di aver compreso il significato e l'impegno della Buona Azione.
	Saper lavare, disinfettare e fasciare una piccola ferita.

EDUCAZIONE CIVICA	
	Sapere che cosa rappresenta la bandiera Italiana e quali sono i doveri dello scout verso di essa.
	Conoscere ed applicare le regole dell'issa e dell'ammaina bandiera e saperle eseguire secondo il Cerimoniale.
	Conoscere l'Inno Nazionale.
	Conoscere le Norme di Circolazione stradale per pedoni e ciclisti.

VITA ALL'APERTO	
	Saper eseguire, sperimentandone il pratico impegno, i seguenti nodi: piano, rete (o del tessitore), margherita, parlato (o del barcaiolo), bolina (o cappio bombardiere) e otto (o savoia).
	Saper accendere un fuoco durante un'uscita e farne sparire le tracce.
	Partecipare alle uscite del Riparto possibilmente con un pernottamento.

NATURA	
	Conoscere almeno 5 fra le piante più comuni.
	Conoscere almeno 5 fra gli animali più comuni.

OSSERVAZIONE	
	Conoscere i principali segni della pista.
	Aver dato prova di spirito d'osservazione.

ESPRESSIONE

	Conoscere almeno 5 fra i canti più comuni nel Riparto.
	Aver collaborato ad un'attività di espressione realizzata dalla squadriglia.

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA

	Conoscere la bussola, il suo impiego ed i principali punti cardinali.
--	---

ATTIVITÀ FISICA E SPORT

	Saper partecipare ai giochi più in uso nella squadriglia dimostrando spirito di lealtà e disciplina.
	Nelle forme più usuali di atletica leggera conseguire risultati adeguati alla propria età.





A.S.C.I.

ASSOCIAZIONE SCOUTISTICA CATTOLICA ITALIANA

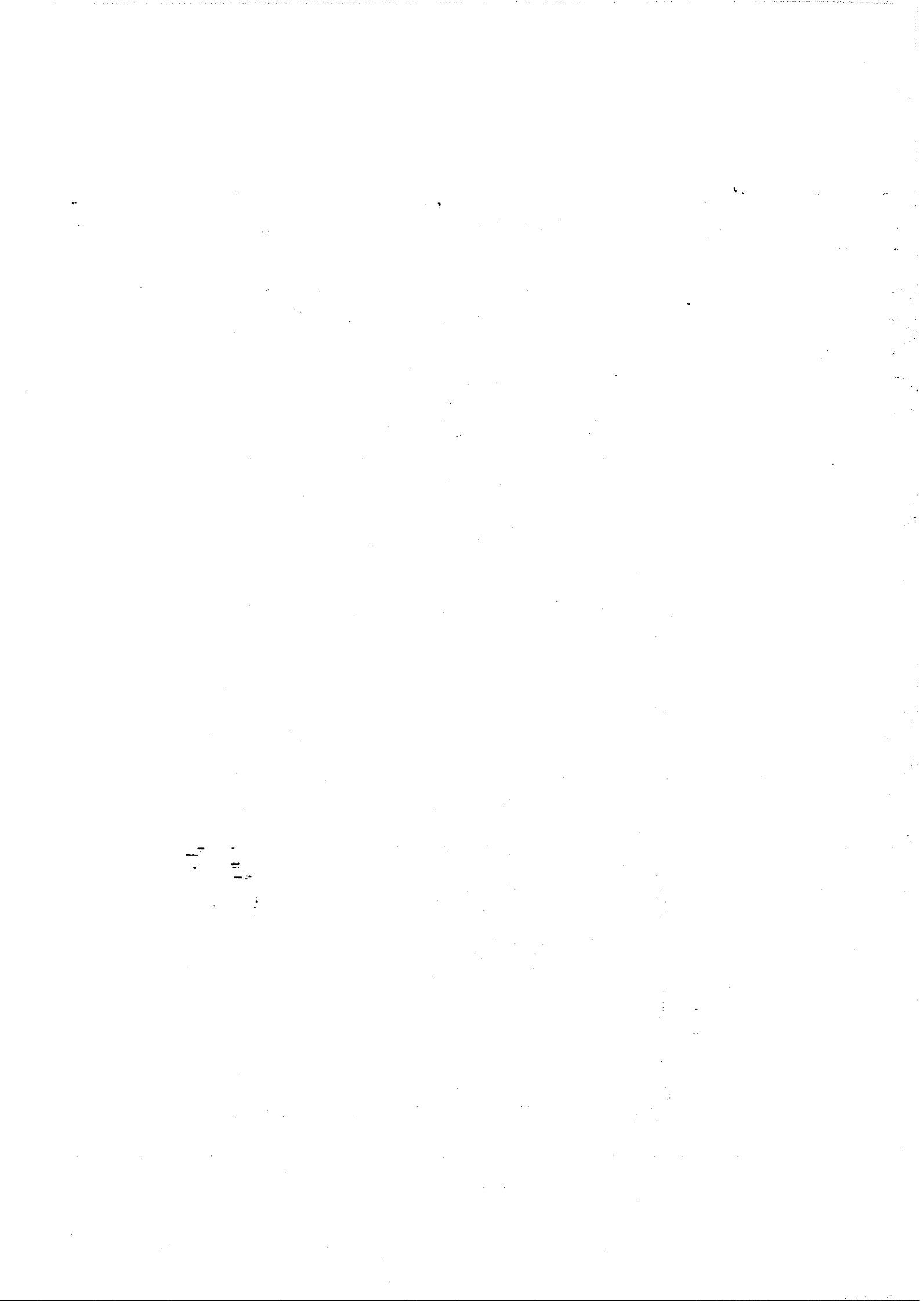
LA PROGRESSIONE SCOUT

PER ESPLORATORI E GUIDE

**PROVE PER LA
2^A CLASSE**



Gruppo Roma 35— Santa Maria Assunta
Via Monte Massico, 14 - 00139 Roma - Tel. 068180220



SENTIERO BIANCO

- ⇒ Conoscere il significato dell'Eucaristia e della Riconciliazione per la propria vita. Leggere Lc. 22, 14-30; Mt. 6, 5-15; Lc 15, 11-32.

- ⇒ Saper mostrare con degli esempi come il 6° e il 10° punto della legge scout si colleghino al vangelo ed al vecchio testamento. Leggere Lc. 12, 22-34; Genesi 1, 11-25; Isaia 1, 16-17; Mt. 23, 25-28; Genesi 2, 15 Mc. 7, 14-23.

- ⇒ Aver assicurato con competenza un regolare servizio liturgico.

- ⇒ Conoscere le feste religiose liturgiche e 4 feste della vergine.

SENTIERO ROSSO

SERVIZIO

- ⇒ Essere in grado di spiegare il significato del motto, del 3° punto della legge scout e del secondo punto della promessa anche sotto l'aspetto evangelico. Leggere Mc 13, 32-37; Lc 22, 24-27;

- ⇒ Avere nozioni fondamentali di primo soccorso per fron-

teggere i casi più usuali quali emorragie, ustioni, colpi di sole, distorsioni, ferite, svenimenti, avvelenamenti, ecc.

- ⇒ Saper eseguire una fasciatura anche se di fortuna.
- ⇒ Sapere come si interviene (soprattutto cosa non si deve fare) in caso di fuga di gas, scarica elettrica, incidente stradale.
- ⇒ Saper costruire due tipi diversi di barella e saper trasportare un ferito per almeno 100 metri.
- ⇒ Conoscere e saper approntare il materiale necessario per la cassetta di Pronto Soccorso per le attività di squadra e Riparto.
- ⇒ Conoscere l'ubicazione (indirizzo e telefono) dei vari servizi di pronto soccorso e di pronto intervento, documentandosi anche sulla loro organizzazione e sulle loro specifiche funzioni.

ATTIVITA' FISICA E SPORT

- ⇒ Saper eseguire correttamente i sei esercizi elementari di B.-P., conoscerne l'utilità e il significato. Leggere la chiacchierata 17 di "Scautismo per Ragazzi".

- ⇒ Nelle forme più usuali di atletica leggera (corsa, salto, lancio) conseguire risultati adeguati alla propria età.
- ⇒ Conoscere le regole di igiene fisica e rispettarle.
- ⇒ Aver partecipato senza eccessivo sforzo ad una marcia di almeno 10 km.
- ⇒ Conoscere alcuni esercizi ginnici o giochi sportivi da eseguirsi per far fare ginnastica al riparto, la mattina al campo.
- ⇒ Conoscere e dare dimostrazione di saper rispettare le regole di sicurezza in situazioni ambientali pericolose (sentiero di alta montagna, presenza di burroni, ripidi pendii ghiaiosi tempo cattivo ecc.).
- ⇒ Effettuare un passaggio alla marinara di almeno 5 metri.

SENTIERO VERDE

CAMPISMO E VITA ALL'APERTO

- ⇒ Costruire un fornello da campo a fuoco di legna e cucinarvi un pasto completo, tenendo presente le regole di sicurezza.
- ⇒ Saper montare la tenda di squadriglia, pulirla, piegarla e

riporla con cura. Saper scegliere il posto adatto per piantare la tenda in uscita o al campo e saper fare i canaletti quando occorre.

- ⇒ Cancellare le tracce del fuoco e della tenda.
- ⇒ Conoscere le principali regole di tutela dell'ambiente naturale in cui si agisce e quelle di rispetto dell'altrui proprietà.
- ⇒ Sapere impiegare nelle costruzioni di squadriglia le legature: quadrata, diagonale e a fascia.
- ⇒ Saper usare e conservare l'accetta conoscendo le regole di sicurezza.
- ⇒ Saper eseguire e conoscere l'uso pratico dei seguenti nodi: piano, rete, parlato, galera, bolina semplice, bolina doppio, otto.
- ⇒ Aver partecipato ad almeno due campi estivi.
- ⇒ Preparare per la squadriglia un pasto completo.
- ⇒ Aver progettato ed aiutato a costruire un impianto di

squadriglia al campo.

- ⇒ Cucinare carne e pane alla trapper.
- ⇒ Saper raccogliere la legna adatta per il fuoco e saperla trasportare e conservare.
- ⇒ Saper costruire vari fornelli da campo, secondo il tipo di terreno, le esigenze del fuoco e per la sua sicurezza.
- ⇒ Saper accendere un fuoco con un foglio di giornale e non più di tre fiammiferi.
- ⇒ Conoscere le regole del buon campeggiatore: come si dorme, come si tiene la tenda nei vari orari e nelle varie circostanze (sera, pioggia, sole, ecc.), Come si tiene in ordine lo zaino e le proprie attrezzature.
- ⇒ Saper preparare picchetti, pali e tiranti e saperli mettere in opera.

OSSERVAZIONE

- ⇒ Nelle chiacchierate 11,12,13,14 di "Scoutismo per Ragazzi", B.-P. parla dell'osservazione, delle tracce e dei pedinamenti: scegliere almeno uno dei suoi suggerimenti, metterlo in pratica, riportare i risultati sul quaderno di

caccia.

- ⇒ Nel gioco di Kim, dopo un minuto di osservazione, almeno 16 su 24 piccoli oggetti osservati.
- ⇒ Conoscere alcune regole elementari per valutare altezze, lunghezze, larghezze, distanze, tempo, velocità, numero di persone, quantità, pesi, ecc. Con meno del 20% di errore.
- ⇒ Seguire una pista naturale (di un uomo, di un animale, di un mezzo di trasporto) per 200 metri in terreno vario.
- ⇒ Saper valutare l'altitudine in base alla vegetazione.

NATURA

- ⇒ Riconoscere dalle foglie 5 alberi del bosco, il cui legno sia utile al campo per il fuoco o per le costruzioni.
- ⇒ Aver effettuato una veglia alle stelle, di notte, dopo il fuoco al campo, per circa un'ora, da solo, all'interno del terreno di campo.
- ⇒ Conoscere le principali regole per combattere un incendio in un bosco.

- ⇒ Aver preparato una xiloteca di otto alberi del bosco, con relative schede.
- ⇒ Aver fatto una carta botanica della zona avente una superficie non inferiore a 10 ettari, stabilendo la scheda di osservazione delle principali essenze.
- ⇒ Essere impegnati, in modo costante ed esemplare, non solo nella propria squadriglia ma in tutti gli ambienti, nel rispettare la natura. Insegnare ai novizi della squadriglia a non lasciare rifiuti dove si è campeggiato, non intorbidare una sorgente o corso d'acqua, non tagliuzzare le cortecce o i rami degli alberi, non rovinare i campi coltivati camminandovi in mezzo, non snidare gli uccelli o altri animali del bosco, non uccidere insetti inutilmente, ecc.

SENTIERO BLU

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA

- ⇒ Conoscere l'uso della bussola goniometrica.
- ⇒ Conoscere le principali costellazioni e saperle riconoscere praticamente.
- ⇒ Sapersi orientare servendosi dell'orologio o di altri mezzi di fortuna.
- ⇒ Saper trovare l'ora per mezzo del sole e delle stelle.

- ⇒ Aver costruito una meridiana.
- ⇒ Saper eseguire gli elementari schizzi panoramici o di itinerari realizzandoli partendo dalla carta o dal terreno.
- ⇒ Saper rilevare un azimut.
- ⇒ Conoscere l'uso e la denominazione delle carte topografiche dell'IGM; saperne leggere i segni convenzionali più usati ed identificarli sul terreno.
- ⇒ Saper orientare una carta topografica e determinare un punto date le coordinate.
- ⇒ Sapersi orientare con il sole e la stella polare.

SEGNALAZIONE

- ⇒ Conoscere lettere e numeri dell'alfabeto morse e semaforico.
- ⇒ Saper trasmettere e ricevere un messaggio, con bandierine, luce, e suono; errore tollerato: 4 lettere su 30.
- ⇒ Saper usare una piccola radio ricetrasmittente per le comunicazioni a breve distanza.

⇒ Aver segnalato col fumo, con la fiamma, con lanterne, con pannello luminoso, ecc.

ESPRESSIONE

⇒ Saper mettere in pratica l'ottavo articolo della legge nelle circostanze che lo richiedono, con giochi, canti, racconti, ecc.

⇒ Aver collaborato efficacemente ad un'attività di espressione della squadriglia.

⇒ Saper leggere con chiarezza ed intonazione giusta un brano.

⇒ Possedere nel proprio quaderno di caccia una raccolta di giochi, canti e danze.

⇒ Aver svolto almeno una volta il servizio di lettore in chiesa, con la soddisfazione di tutti.

⇒ Saper raccontare in modo umoristico un fatto comico con la soddisfazione di tutti.

⇒ Saper preparare, accendere ed alimentare il fuoco per il cerchio senza disturbare lo svolgimento.

LABORIOSITA' ED ECONOMIA

- ⇒ Saper commentare l'articolo della legge relativo, motivandolo.
- ⇒ Aver risparmiato o guadagnato una parte della quota per il campo o per altre attività impegnative.
- ⇒ Eseguire piccoli lavori e riparazioni in sede mostrando di aver acquistato il gusto del lavoro ben fatto e condotto a termine.
- ⇒ Aver fatto acquisti di materiale o viveri per la squadriglia dimostrando buon senso e competenza.
- ⇒ Aver dato dimostrazione di saper rammendare, attaccare i bottoni, ed eseguire semplici riparazioni all'equipaggio personale e di squadriglia.
- ⇒ Saper cambiare la ruota di un'automobile.
- ⇒ Aver manicato un'accetta.
- ⇒ Lavare al campo la propria biancheria.
- ⇒ Saper stirare la propria camicia e il proprio fazzoletto di

Scout.

SENTIERO GIALLO

SCOUTISMO

- ⇒ Guidare un novizio nella preparazione della promessa.
- ⇒ Aver letto le chiacchierate 20 e 21 di "Scoutsimo per Ragazzi"; saper spiegare il significato del 1°, 2° e 4° punto della legge scout.
- ⇒ Conoscere l'organizzazione dell'A.S.C.I. — Associazione Scautistica Cattolica Italiana.
- ⇒ Conoscere quali sono i distintivi dei capi e dei commissari dell'associazione.
- ⇒ Conoscere a grandi linee la vita di B.-P. e la storia dello scoutismo italiano.

CIVISMO ED EUROPEISMO

- ⇒ Eseguire correttamente, secondo le regole del cerimoniale scout, l'issa e l'ammaina bandiera e saper dare una spiegazione del significato di queste cerimonie.
- ⇒ Conoscere l'organizzazione amministrativa del comune.

- ⇒ Avere nozioni soddisfacenti sulla storia e sull'economia della propria città.
- ⇒ Saper spiegare il 5° e 7° punto della Legge scout.
- ⇒ Conoscere la storia e le origini della bandiera italiana.
- ⇒ Conoscere le principali vie di comunicazioni ed i principali centri abitati della propria provincia.



A.S.C.I.

ASSOCIAZIONE SCVAVTISTICA CATTOLICA ITALIANA

LA PROGRESSIONE SCOUT

PER ESPLORATORI E GUIDE

**PROVE PER LA
1[^] CLASSE**



Gruppo Roma 5— Santi Urbano e Lorenzo
Vicolo di Prima Porta, 6 - 00188 Roma - Tel. 063321201

Gruppo Roma 35— Santa Maria Assunta
Via Monte Massico, 14 - 00139 Roma - Tel. 068180220

SENTIERO BIANCO

- ⇒ Conoscere gli effetti e il significato della cresima e comportarsi da cristiano coerente in ogni ambiente che si frequenta.

SENTIERO ROSSO

SERVIZIO

- ⇒ Essersi documentato attorno alla vita di alcuni santi (es. San Francesco, San Giorgio, San Paolo, Santa Caterina, ecc.) O comunque di persone che hanno dedicato la loro esistenza al servizio dell'umanità.
- ⇒ Saper immobilizzare un arto fratturato, oppure lussato, in attesa del medico.
- ⇒ Conoscere la posizione delle principali arterie e i punti di pressione per frenare le emorragie.
- ⇒ Sapersi comportare nei seguenti casi di emergenza: affogamento, morso di vipera e di cane, fuga di gas, scarica elettrica, svenimento, ustione, incidente stradale.
- ⇒ Saper praticare un metodo di respirazione artificiale.
- ⇒ Possedere indirizzi e telefoni di tutti gli scout/guide del ri-

relative schede.

- ⇒ Conoscere 10 alberi del bosco, sapere se, e come, essi servono per i nostri usi: fuoco, pionieristica, ecc.

SENTIERO BLU

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA

- ⇒ In campagna saper determinare sulla carta topografica la propria posizione.
- ⇒ Saper eseguire un percorso rettificato e saperlo trasformare in rilievo topografico.
- ⇒ Saper eseguire un esatto e particolareggiato schizzo panoramico.
- ⇒ Conoscere l'uso e la denominazione delle carte topografiche IGM e delle carte stradali.
- ⇒ Saper orientare una carta e determinare un punto date le coordinate.
- ⇒ Conoscere i principali metodi di orientamento (con Orione, con la Stella Polare, con il sole con l'orologio, ecc.).

- ⇒ Eseguire una marcia all'azimuth per almeno 2 Km. sia di giorno sia di notte.
- ⇒ Avere nozioni di geografia fisica.
- ⇒ Saper eseguire vari tipi di schizzi panoramici.
- ⇒ Conoscere tutti i principali segni convenzionali delle carte topografiche e avere nozioni sulle scale grafiche e numeriche e sul loro uso.

SEGNALAZIONE

- ⇒ Trasmettere e ricevere un messaggio in condizione realistiche: in alfabeto Morse con mezzi ottici e acustici, sia di giorno sia di notte, alla velocità di almeno 20 lettere al minuto, oppure in alfabeto semaforico alla velocità di almeno 30 lettere al minuto.
- ⇒ Conoscere i segnali del codice marittimo.
- ⇒ Aver compiuto un'impresa di sqd di segnalazione a grande distanza.

ESPRESSIONE

- ⇒ Ideare e organizzare per la propria squadriglia una rappre-

sentazione adatta per il Fuoco da campo.

- ⇒ Aver svolto il ruolo di lettore sacro in diverse occasioni nella chiesa della propria Parrocchia o in un'altra chiesa.
- ⇒ Organizzare e dirigere con maestria un Fuoco da Campo.
- ⇒ Comporre un canto scout o un canto di Riparto, o un canto di Campo.
- ⇒ Ideare e dirigere una rappresentazione con ombre cinesi o uno spettacolo di marionette.

LABORIOSITA' ED ECONOMIA

- ⇒ Aver collaborato validamente alla costruzione di arredi importanti per la sede (mobili, panche, ecc.).
- ⇒ Essere responsabile della conservazione e della manutenzione del materiale e degli ambienti sqd e di Riparto.
- ⇒ Aver contribuito con i propri progetti e con il proprio lavoro alla costruzione di impianti per una manifestazione scout (San Giorgio, Festa delle Famiglie, ecc.).

- ⇒ Aver costruito un modellino di qualche costruzione pionieristica.
- ⇒ Costruire e vendere un oggetto per contribuire alla realizzazione di un'impresa di squadriglia o di Riparto.
- ⇒ Riprodurre a grande scala la pianta del proprio quartiere, segnandovi l'ubicazione di chiesa, farmacia, meccanico, Carabinieri, benzinaio, fornaio, ecc. Utilizzare ciò per la Sede.

SENTIERO GIALLO

SCOUTISMO

- ⇒ Guidare uno Scout della squadriglia al conseguimento della 2^a Classe.
- ⇒ Aver letto una buona parte dello "Scoutismo per ragazzi" di B.-P.
- ⇒ Essere in grado di spiegare, con le proprie parole, gli scopi del Movimento Scout e gli aspetti più importanti della formazione scout.
- ⇒ Conoscere un certo numero di giochi presentati da B.-P. su "Scautismo per Ragazzi" ed averli realizzati in squadri-

parto ed aver organizzato una catena di preavviso per un intervento improvviso.

- ⇒ Preparare il materiale necessario per una cassetta di pronto soccorso per un campo.

- ⇒ Aver avuto la responsabilità, o aver prestato validamente la propria opera, per assicurare il funzionamento di un posto di pronto soccorso durante un'importante manifestazione (es. Campo estivo, san Giorgio, uscita con i genitori, ecc.).

ATTIVITA' FISICA E SPORT

- ⇒ Saper dirigere i giochi di squadra in uso nel riparto.

- ⇒ Nelle forme più usuali di atletica leggera (corsa, salto, lancio) conseguire risultati adeguati alla propria età.

- ⇒ Dirigere la ginnastica mattutina al campo, per alcuni giorni, presentando esercizi e giochi adatti.

- ⇒ Aver compreso il significato dello "essere pronti" anche dal punto di vista fisico (leggere "Scautismo per Ragazzi" chiacchierata n° 17).

⇒ Conoscere almeno 10 giochi fisicamente utili da fare in squadriglia.

SENTIERO VERDE

CAMPISMO E VITA ALL'APERTO

⇒ Aver diretto la progettazione o la realizzazione degli impianti da campo della squadriglia o di un impianto generale del riparto (antenna, altare, ponte, cambusa, servizi igienici, ecc.).

⇒ Aver acquistato una notevole competenza nella cucina al campo; saper cucinare alla trapper e saper accendere il fuoco all'aperto con qualsiasi tempo.

⇒ Conoscere l'uso e la manutenzione di tutti gli attrezzi da campo: accetta, segacci, ecc.

⇒ Conoscere i vari sistemi di impiombatura delle corde: di testa, di giunzione, ad anello.

⇒ Sapere impiegare nelle costruzioni di squadriglia tutte le legature: quadrata, diagonale e a fascia.

- ⇒ Aver partecipato ad almeno tre campi estivi.

- ⇒ Aver eseguito una costruzione col sistema dei cavicchi (frossartage) od altri sistemi ad incastro.

- ⇒ Aver costruito con la squadriglia una tenda rialzata.

- ⇒ Aver dormito una notte all'addiaccio con relative precauzioni di isolamento al suolo.

- ⇒ Saper fare il pane al campo.

- ⇒ Aver costruito un forno da campo e cucinato in esso le vivande adatte.

- ⇒ Aver organizzato (dal punto di vista logistico e di programma) un'uscita di riparto.

OSSERVAZIONE

- ⇒ Seguire una traccia naturale o ricostruire un episodio elementare in base agli indizi osservati.

- ⇒ Nel gioco di Kim, dopo un minuto di osservazione, almeno 20 su 25 piccoli oggetti osservati.

- ⇒ Dimostrare con ripetute prove e in condizioni ambientali diverse di saper stimare con meno del 25% di errore altezze, lunghezze, larghezze, distanze, tempo, velocità, numero di persone, quantità, pesi, ecc.

- ⇒ Conoscere e saper descrivere i principali monumenti della propria città, saper anche predisporre a memoria un breve itinerario di visita turistica.

- ⇒ Saper disegnare a memoria una pianta del proprio quartiere.

NATURA

- ⇒ Aver scelto un piccolo territorio da esplorare ed avervi condotto una serie di osservazioni, note, schizzi, foto sul quaderno di caccia.

- ⇒ Svolgere uno studio (osservazioni personali, consultazioni, ecc.) su un insetto del bosco.

- ⇒ Aver preparato una xiloteca di 12 alberi del bosco, con

glia.

- ⇒ Conoscere a grandi linee la storia di B.-P. e la storia dello scoutismo in Italia e nel mondo che troverai nelle ultime pagine di "Scoutismo per Ragazzi".

CIVISMO ED EUROPEISMO

- ⇒ Documentarsi su un paese europeo.
- ⇒ Studiare la storia di un grande personaggio che ha avuto una grande influenza sulla vita dell'Europa (uomo di stato, scrittore, scienziato, ecc.).
- ⇒ Documentarsi su un grande italiano (missionario, scienziato, esploratore, artista, santo, soldato, ecc.).
- ⇒ Documentarsi su un grande servizio pubblico (Pompieri, Esercito, pubblica amministrazione, Polizia, Televisione).

