

Allegato

Le prove di classe nell'ASCI e nell'AGI

Come testimonianza storica, abbiamo ritenuto di riunire in questo testo alcuni stralci delle normative ASCI e AGI che contenevano le prove di classe. Si tratta di un utile contributo per ripensare al punto di partenza della PPU, nonché per capire un'idea di Scouting e di identità dello Scout e della Guida forse non del tutto tramontata (e ...perché no ... per raccogliere anche qualche spunto per l'oggi).

1. Le prove di classe nell'ASCI

ASCI - Direttive 1923

Lupetti

Lupetto semplice. (Wolf Cub) – E' il fanciullo tra gli 8 ed i 12 anni che abbia dimostrato al suo Istruttore di conoscere il saluto dei Lupetti ed i segni dello scouting. Egli deve fare la seguente Promessa:

Prometto di fare del mio meglio

Per compiere il mio dovere verso Dio, verso la Patria e verso l'Associazione

Per fare una buona azione a vantaggio di ciascuno ogni giorno.

Dopo ciò egli è Lupetto Semplice, deve seguire la Legge dei Lupetti che si riassume nel “fare a modo del suo superiore e non a modo suo”, e può portare il distintivo sull'uniforme e sull'abito borghese. (...)

Lupetto ad una stella – Dopo non meno di tre mesi di buon servizio, il Lupetto semplice può essere promosso alla prima stella mediante un esame sulle seguenti materie:

Catechismo (vedi n. 3). Nozioni elementari sulla bandiera italiana. Saper fare con una cordicella sei nodi elementari e conoscere il loro uso speciale. Eseguire correttamente due esercizi complementari di ginnastica a corpo libero. Saper fare dei caprioli ed il “salto alla quaglia” su un collega della sua altezza, saltellare su un piede intorno ad una figurazione alquanto complicata. Trarre una palla con mano destra, e poi con sinistra, in modo che 4 su 5 volte possa essere presa da un ragazzo a 15 metri di distanza. Conoscere lo scopo degli esercizi a corpo libero. Sapere come e perché si tengono le unghie ben tagliate, i denti ben puliti e si respira attraverso il naso.

Distintivo: una stella gialla ricamata sotto la testa di lupo in fronte al berretto, da consegnarsi come al n. 18.

Lupetto a due stelle – Dopo meno di sei mesi di buon servizio come Lupetto ad una stella, questi può passare nella classe delle due stelle con un esame sulle presenti prove:

Catechismo e religione (vedi n. 3). Conoscere l'alfabeto Morse o il Semaforico e saper spedire e leggere correttamente tre lettere su quattro. Conoscere otto punti della bussola. Avere almeno una lira sul libretto di risparmio. Presentare un lavoretto eseguito tutto da sè, in legno, o in metallo, o in cartapesta, o in creta o un oggetto a maglia o a rete, o intagliato o intrecciato, o una serie di almeno 8 schizzi a colori di bandiere, o di nastri o di fiori, con i loro nomi chiaramente scritti. Pulire bene un paio di scarpe. Disporre ed accendere un fuoco di legna. Pulire bene i propri vestiti. Portare di corsa o in bicicletta un messaggio verbale di non meno di 15 parole correttamente, percorrendo una data strada; o nettare una strada con buon metodo, asportandone cartacce, erbacce o altre immondizie. Eseguire i 5 esercizi ginnici regolamentari a corpo libero e conoscerne gli scopi

igienici. Saper pulire e fasciare un taglio ad un dito, coprire una scottatura o bruciatura; capire i pericoli della sporcizia su una graffiatura.

Distintivo: Una seconda stella simmetrica alla prima, consegnata come al n. 18, su proposta di esaminatore indipendente nominato d'accordo tra il Commissario Locale ed il Direttore di Riparto. (...)

Esploratori e Seniori

Esploratore aspirante – Per entrare nella ASCI ed in un suo qualunque Riparto come Aspirante, il giovane che abbia non meno di 11 e non più di 18 anni deve sostenere le seguenti prove: Catechismo (vedi al n. 3). Nozioni generali sull'Associazione, sui distintivi, sui segni e sul saluto scout. Conoscenza particolareggiata ed illustrazione dei 10 articoli della Legge scautistica.

(...)

L'aspirante scout deve avere anche delle nozioni generiche sulla bandiera italiana e su quella dell'Associazione ed eseguire uno o due nodi elementari.

Avuta la sufficienza in queste prove, il giovane entra come aspirante ed è autorizzato ad indossare il Distintivo sull'uniforme e sull'abito borghese. (...)

Esploratore di 2.a classe – Per essere ammessi nella categoria degli Esploratori di 2.a classe gli aspiranti debbono: 1) avere almeno un mese di buon servizio come aspiranti e dar prova di conoscere tutto il "Catechismo della Dottrina Cristiana"; 2) avere una nozione elementare dei primi soccorsi e bendaggi; 3) Conoscere tutte le lettere dell'alfabeto Morse o del Semaforico; 4) seguire una traccia di un chilometro in 35 minuti; o, se in città, descrivere soddisfacentemente il contenuto di una mostra di negozio scelta tra quattro esaminate per un minuto ciascuna; o rammentarsi di sedici su ventiquattro piccoli oggetti assortiti, dopo averli osservati per un minuto, ordinatamente disposti; 5) percorrere 1500 metri a passo scout (20 passi di marcia alternati con 20 passi di corsa) in 10 minuti; 6) Comporre all'aperto un fuoco di legna ed accenderlo con non più di due fiammiferi; 7) Cuocere cento grammi di carne e due patate senza altri utensili che la gavetta, possibilmente su fuoco da campo, all'aperto; 8) avere almeno 2 lire di risparmio; 9) conoscere i 16 punti principali della bussola; 10) Conoscere i vari usi del bastone scout; 11) presentare, possibilmente, un compagno istruito all'esaminatore nella maggior parte delle nozioni richieste ad un aspirante.

La promozione da Aspirante a Scout di 2.a classe si fa con cerimonia solenne perché porta l'investitura.

Esploratori di 1.a classe – L'esploratore di 2.a classe per essere promosso alla 1.a classe oltre l'esame di religione (vedi al n. 3) deve sostenere le prove seguenti:

- 1) Nuotare per 50 metri; se questo non si può fare, tale prova è rimpiazzata dal conseguimento del distintivo di una delle specialità seguenti: Ambulanza, Pompieristica, Tiro a segno, Guida, Segnalazione; 2) Avere un risparmio da almeno 5 lire; 3) Spedire e ricevere un dispaccio semaforico con 20 lettere per minuto, o sistema Morse, con 16 lettere per minuto; 4) fare a piedi, od in barca, solo od accompagnato da altro Scout, un percorso di 10 km, andata e ritorno; oppure in vettura od a cavallo – non in ferrovia – un percorso di 20 km., andata e ritorno, redigendo un breve rapporto sul viaggio; 5) Descrivere il miglior modo di condursi in due dei seguenti sinistri, scelti dagli esaminatori: incendio, annegamento, veicolo in fuga, asfissia, rottura di ghiacci, colpi di elettricità; bendare un ferito o richiamare a vita un asfittico privo di sensi; 6) Cuocere bene su un fuoco da campo, possibilmente all'aperto, uno dei piatti seguenti: minestra, maiale, stufato; oppure spennare e cuocere un uccello; oppure fare un dolce; 7) Leggere correttamente i segni convenzionali di una carta topografica e disegnare uno schizzo intelligibile di topografia. Indicare una direzione della bussola senza l'aiuto della bussola; 8) con la scure abbattere un albero o ripulire del legname leggero; oppure presentare un lavoro da carpentiere, falegname, metallaro, confezionato soddisfacentemente da sé; 9) stimare la distanza, l'area, il volume, l'altezza, il peso; è ammesso l'errore fino al quarto della verità; 10) presentare, se possibile, un fanciullo istruito tanto da poter divenire Esploratore di 2.a classe.

(...)

Esploratore scelto – E' lo Scout di 1.a classe che abbia tenuto una condotta scautistica tale da renderlo meritevole di essere distinto tra gli altri, abbia contemporaneamente il distintivo di "Guida" e sia approvato in tre delle seguenti specialità: Ambulanza, Pompieristica, Ciclismo, Tiro a segno, Salvataggio, Segnalazione. (...)

Asci, Norme Direttive, 1923 , pp. 17-25

Asci - Norme Direttive - 1949

Prove per zampa tenera

- 1) Aver frequentato assiduamente le adunate del Branco per almeno tre mesi
- 2) Saper fare il segno della Croce e la genuflessione; conoscere le principali preghiere del cristiano; sapere in quale giorno fu battezzato ed in quale Chiesa; conoscere gli effetti del battesimo; sapere qual è la propria parrocchia; conoscere l'indirizzo dell'Assistente Ecclesiastico del Branco;
- 3) Conoscere la Legge, la Promessa, la Parola Maestra ed il saluto ed averne compreso il significato;
- 4) Sapersi presentare ad un Capo e conoscere i distintivi di grado e di classe della Branca Lupetti;
- 5) Aver compiuto gioiosamente delle Buone Azioni;
- 6) Eseguire correttamente il Grande Urlo ed almeno una delle Danze Giungla;
- 7) Sapersi annodare il fazzoletto ed allacciare le scarpe;
- 8) Scrivere correttamente il proprio nome ed indirizzo e conoscere quelli di Akela, del proprio Capo e Vicecaposestiglia.

Prove per lupetto ad una stella

- 1) Aver frequentato assiduamente il Branco per almeno tre mesi come Zampa Tenera;
- 2) Raccontare la vita di Gesù (nascita ed infanzia); sapersi confessare bene; dire cosa rappresentino le grandi ricorrenze cristiane: Natale, Epifania, Pasqua, Ascensione e Pentecoste, Assunzione; raccontare un episodio della vita di San Francesco;
- 3) Disegnare correttamente i colori della bandiera italiana, dire cosa rappresenti, sapere come e quando la si saluti;
- 4) Saper cantare almeno due canzoni Lupetto;
- 5) Sapersi lavare bene specialmente le mani, piedi, ginocchia, collo, orecchie, unghie e denti, e dire il perché si deve respirare con il naso;
- 6) Piegare correttamente e spazzolare i propri vestiti e prenderne cura. Pulirsi le scarpe da sé.
- 7) Scrivere correttamente e conoscere l'orologio;
- 8) Fare i seguenti nodi e conoscerne l'uso: nodo piano, nodo alla rete, nodo galera;
- 9) Fare la capriola in avanti. Fare il salto alla quaglia. Scavalcare agilmente una staccionata. Saltellare su di un piede solo lungo un tracciato. Lanciare la palla con la mano destra e quindi con la mano sinistra in modo che un compagno posto a 10 metri di distanza possa prenderla 4 volte su 6 senza muoversi dal suo posto. Acchiappare 4 volte su 6 una palla lanciata a 10 metri di distanza. Fare 15 salti sulla corda girata da due compagni. Saper raccontare una storia della Giungla. Conoscere le Massime.

Prove per lupetto a due stelle

- 1) Avere almeno sei mesi di anzianità come Lupetto ad una stella, ed avere frequentato assiduamente
- 2) Raccontare la vita di Gesù (qualche episodio del Vangelo; morte e resurrezione). Conoscere una o due parabole; sapere cosa fa il sacerdote nei

principali momenti della Santa Messa (Vangelo, Offertorio, Consacrazione, Comunione) e quello che debbono fare i fedeli; sapersi servire di un libro di preghiere; saper preparare il corpo e l'anima per ben comunicarsi; Raccontare la vita di San Francesco.

- 3) Presentare ad Akela alcuni disegni illustranti un episodio di storia patria;
- 4) Pulire e fasciare un dito ferito; aver compreso i pericoli della sporcizia su di un graffio o una ferita, trattare una scottatura leggera; saper leggere un termometro;
- 5) Cucire correttamente da sé la seconda stella sul berretto e sul maglione; attaccare un bottone;
- 6) Presentare un lavoro soddisfacentemente eseguito tutto da sé in qualsiasi materiale (legno, carta, creta ecc.); oppure una serie di cinque disegni della Giungla;
- 7) Dare prova di sapere e voler risparmiare con l'aver depositato in un libretto i propri risparmi personali per un periodo non inferiore a sei mesi;
- 8) Preparare ed accendere una stufa a legna od un caminetto (eventualmente in mancanza di stufa e caminetto, preparare ed accendere un fuoco da campo, sotto stretta sorveglianza);
- 9) Conoscere l'uso ed eseguire i seguenti nodi: nodo margherita, nodo da barcaiolo, cappio da bombardiere;
- 10) Conoscere gli otto punti principali della bussola e le ore in cui il sole vi si trova. Saper riconoscere la Stella Polare;
- 11) Portare a piedi o in bicicletta, percorrendo un determinato itinerario un messaggio verbale di almeno 15 parole e ripeterlo correttamente dopo mezz'ora;
- 12) Dirigere una danza od una scena mimica cui prenda parte almeno tutta la Sestiglia;
- 13) Disegnare o descrivere sul Diario del Branco un evento importante della vita del Branco stesso;
- 14) Eseguire abitualmente e correttamente i due esercizi ginnastici indicati sul Manuale dei Lupetti di B.-P.;
- 15) Saltare un fosso od un ruscelletto di circa 1,20 metri di larghezza; saltare giù da un muretto alto circa un metro; arrampicarsi su un albero scelto opportunamente; fare 25 salti alla corda; a piedi uniti e sulle punte tenendo le ginocchia leggermente piegate, girando la corda dall'avanti all'indietro. (...)

Prove per l'Esploratore semplice

Le prove richieste sono le seguenti:

- 1) Tirocinio: aver compiuto quale Novizio non meno di quattro mesi di buon servizio con piena soddisfazione dei propri capi ed aver ottenuto il giudizio favorevole della Corte d'Onore.
- 2) Religione: spiegare cosa vuol dire essere cristiano, sapere esattamente come si fa il Segno della Croce e quando è bene farlo. Sapere a memoria le usuali preghiere del cristiano, la preghiera dell'Esploratore, il Credo, il Decalogo ed i Cinque precetti della Chiesa. Saper battezzare.
- 3) Patriottismo: conoscere la storia della bandiera italiana, che cosa rappresenta e quali sono i doveri dell'Esploratore al riguardo; conoscere e saper applicare le modalità per corretta esecuzione dell'issa e dell'ammaina bandiera.
- 4) Conoscenza del movimento: sapere che cosa è lo scoutismo e che cosa vuol dire essere Giovane Esploratore; spiegare perché il giglio è stato scelto come distintivo degli scouts; avere qualche nozione generale sull'ASCI; sapere a memoria la Legge, la Promessa, il Motto degli scouts e dimostrare di capirne il significato; conoscere l'organizzazione

- degli scout, gli emblemi e i distintivi nell'ambito del Riparto; conoscere il significato del saluto scout e saperlo eseguire correttamente.
- 5) Servizio: sapere cosa è la Buona Azione e praticarla abitualmente; saper disinfettare una ferita e fare una fasciatura;
 - 6) Vita all'aperto: saper eseguire bene i nodi: piano, da tessitore (o della rete), da muratore (o dal paletto), margherita, del boscaiolo, di bolina (o cappio del bombardiere);
 - 7) Osservazione: conoscere i principali segni della pista. (...)

Prove per Esploratore di seconda classe

Per ottenere il passaggio alla Seconda Classe l'Esploratore Semplice che sia ritenuto idoneo, in base ad una valutazione generale che terrà particolare conto della sua esperienza di vita all'aperto, deve aver superato le seguenti prove:

- 1) Tirocinio: avere almeno sei mesi di buon servizio come Esploratore semplice ed ottenere giudizio favorevole dalla Corte d'Onore, tenuto conto della buona volontà dimostrata nell'adempimento dei propri doveri nella vita di famiglia, di scuola, di lavoro, di Riparto.
- 2) Religione: Esporre qualche fatto della vita di Gesù e della fondazione della Chiesa; sapere preparare l'altare per la S. Messa al campo, saper servire la S. Messa (con l'uso facoltativo di un libro) e la Benedizione Eucaristica; mostrare di conoscere chiaramente che cosa si deve intendere per buona coscienza: stato di grazia; peccato (suoi elementi e gradi); Sacramento della Penitenza.
- 3) Conoscenza de movimento: Conoscere la storia del movimento scoutistico in Italia; conoscere l'organizzazione dell'ASCI in tutte le sue categorie, gradi e distinzioni.
- 4) Servizio: Avere nozioni fondamentali di pronto soccorso.
- 5) Vita all'aperto: Conoscere i sedici punti della bussola e saperla usare per orientarsi; saper eseguire ed impiegare a regola d'arte altri tre nodi (del pescatore, d'arresto ecc.), la legatura quadrata, quella diagonale ed una impiombatura; dimostrare praticamente di conoscere l'impiego del bastone scout; disporre ed accendere un fuoco di legna all'aperto non adoperando più di due fiammiferi; cucinarvi cento grammi di carne e due patate senza altri utensili che la propria gamella.
- 6) Osservazione: seguire una traccia per un km. in trenta minuti; descrivere soddisfacentemente una vetrina di negozi fra quattro osservate per un minuto ciascuna; nel giuoco di Kim ricordare 16 su 24 piccoli oggetti assortiti dopo un minuto di osservazione.
- 7) Trapasso delle nozioni: guidare un compagno (possibilmente da lui presentato) nella preparazione delle prove di Esploratore semplice oppure dimostrare in qualche modo di essere capace di farlo.
- 8) Segnalazioni: conoscere tutte le lettere ed i numeri dell'alfabeto Morse e sapere ricevere e trasmettere correntemente un messaggio.
- 9) Laboriosità ed economia: aver aperto un proprio conto di risparmio a una Banca o alla Cassa di Squadriglia ed aver dimostrato con la regolarità dei versamenti di saper risparmiare. Saper fabbricare un oggetto utile.
- 10) Igiene e cultura fisica: dare prova di eseguire regolarmente i cinque esercizi fondamentali e capirne l'utilità; percorrere 2 km a passo scout in 15 minuti senza far uso dell'orologio per determinare il tempo.

Superate queste prove, e sentito il parere della Corte d'Onore, l'Esploratore viene promosso alla Seconda classe dal suo Capo Riparto, che in speciale adunata, comunica la promozione, e consegna il distintivo di seconda classe.

Prove per Esploratore di Prima Classe

L'Esploratore di Seconda Classe che abbia superato le seguenti prove può ottenere il passaggio alla Prima Classe:

- 1) Tirocinio: ottenere il giudizio favorevole della Corte d'Onore; avere sei mesi di ottimo servizio come Esploratore di Seconda Classe e la conseguente preparazione tecnica.
- 2) Religione: commentare a sua scelta qualche parabola di Gesù; aver preparato alla prova di religione per Esploratore Semplice qualche ragazzo del Riparto; conoscere bene una Chiesa, poter spiegare le particolarità che ne fanno la casa di Dio, conoscere la vita del Santo cui è dedicata e qualche cenno sugli altri santi che vi si venerano; dar prova di conoscere sufficientemente cosa è la vita della grazia e le sorgenti che l'alimentano e la sviluppano (preghiere, sacramenti).
- 3) Servizio: possedere nozioni usuali di pronto soccorso; conoscere le regole fondamentali di assistenza a un ammalato; conoscere la posizione delle principali arterie; arrestare emorragie; riconoscere ed immobilizzare fratture; descrivere un buon metodo da tenersi nelle emergenze seguenti proposte dal Capo: incendio, affogamento, veicolo in fuga, rottura di ghiaccio, scarica elettrica, fuga di gas; richiamare ai sensi un apparente asfittico.
- 4) Vita all'aperto: cucinare bene (su un fuoco da campo all'aperto) pastasciutta e stufato o carne alla cacciatora; o scuoiare e cuocere un coniglio o spennare e cuocere un volatile; così pure fare una pagnottella o un "twist" arrotolato su un grosso bastone; leggere correntemente su una carta topografica i segni convenzionali e disegnare uno schizzo topografico intelligibile; indicare una direzione senza aiuto della bussola, sia di giorno che di notte; con la scure abbattere e dirozzare un albero, oppure, se questo non è possibile, fabbricarsi un oggetto in legno o metallo.
- 5) Osservazione: seguire una traccia naturale e ricostruire un episodio elementare sulla base degli indizi osservati; identificare e rilevare cinque impronte diverse di animali; dimostrare con ripetute prove, in località, ambienti e condizioni di luce diverse, di aver raggiunto l'attitudine ed apprezzare con meno del 25% di errore: distanza e lunghezza; altezza; peso; numero di persone.
- 6) Trapasso delle nozioni: aver presentato un nuovo ragazzo al Riparto; aver guidato un compagno nella preparazione alla maggior parte delle prove per Esploratore di Seconda classe.
- 7) Segnalazione: conoscere tutti i segnali Morse e semaforici (lettere, numeri, interpunzioni, chiamata, errore, ecc.); trasmettere e ricevere un messaggio morse, di giorno, di notte, con il fischio, con le bandiere, la luce a distanza non inferiore a 300 metri con una velocità di almeno 16 lettere al minuto, e un messaggio semaforico con la velocità di almeno 20 lettere al minuto.
- 8) Laboriosità ed economia: aver risparmiato il denaro occorrente per partecipare al campo; condurre a termine un lavoro che frutti un provento per la cassa di Squadriglia.
- 9) Cultura fisica: nuotare per 50 metri: se tale prova, per seri motivi non si può fare, può essere sostituita dal conseguimento di un brevetto in una delle seguenti specialità: ambulanza, pionieristica, guida, segnalazione.
- 10) Esplorazione: compiere a piedo o vogando in barca, preferibilmente da solo o al massimo con un altro scout, un percorso complessivo di almeno 20 km, oppure a cavallo o in bicicletta (senza motore) un percorso di almeno 40 km. Scrivere un breve rapporto del viaggio, con speciale attenzione agli argomenti che possono essere stati richiesti dal Capo (natura delle coltivazioni, industrie, località per campeggi, risorse economiche ecc.). Il viaggio durerà circa 24 ore, con un pernottamento sotto la tenda o un ricovero naturale. I pasti dovranno essere

cucinati personalmente dallo scout; il posto dell'accampamento deve essere scelto dallo scout, ma non in luogo dove altri scout abbiamo già campeggiato. Il Capo può indicare la strada e suggerire il luogo approssimativo del campo, ma non la posizione esatta. Questa normalmente è la prova finale per raggiungere la prima classe.

Asci, Norme Direttive, Fiordaliso, 1949, pp. 25-27; 48-53

Asci - Norme Direttive - 1964

Prove per zampa tenera

- 1) Aver frequentato assiduamente le adunate del Branco per almeno tre mesi
- 2) Saper fare il segno della Croce e la genuflessione; conoscere le principali preghiere del cristiano; sapere in quale giorno fu battezzato ed in quale Chiesa; conoscere gli effetti del battesimo; sapere qual è la propria parrocchia; conoscere il decalogo;
- 3) Conoscere la Legge, la Promessa, la Parola Maestra ed il saluto ed averne compreso il significato;
 - 1) Sapersi presentare ad un Capo e conoscere i distintivi della Branca Lupetti;
 - 5) Aver compiuto gioiosamente delle Buone Azioni;
 - 6) Eseguire correttamente il Grande Urlo ed almeno una delle Danze Giungla;
 - 7) Sapersi vestire da solo ed allacciare le scarpe;
 - 8) Scrivere correttamente il proprio nome ed indirizzo e conoscere quelli dei Vecchi Lupi e del proprio Caposestiglia.

Prove per lupetto ad una stella

- 1) Aver frequentato assiduamente il Branco per almeno quattro mesi come Zampa Tenera ed essere seriamente in possesso della formazione relativa
- 2) Raccontare la vita di Gesù (nascita ed infanzia); sapere come si fa una buona confessione; dire cosa rappresentino le grandi ricorrenze cristiane (Natale, Epifania, Pasqua, Ascensione e Pentecoste, Assunzione, i Santi Patroni d'Italia); raccontare un episodio della vita di San Francesco;
- 3) Disegnare correttamente i colori della bandiera italiana, dire cosa rappresenti, sapere come e quando la si saluti, saper partecipare all'issa e all'ammaina bandiera, saper cantare l'inno nazionale italiano;
- 4) Saper cantare almeno due canzoni Lupetto;
 - 2) lavarsi abitualmente bene e conoscere i pericoli della sporcizia;
 - 3) Piegare correttamente e spazzolare i propri vestiti e prenderne cura. Pulirsi le scarpe da sé.
 - 7) Scrivere correttamente, saper leggere l'ora, conoscere i punti cardinali fondamentali, sapere telefonare, conoscere le principali norme della circolazione stradale dei pedoni
 - 8) fare i seguenti nodi e conoscerne l'uso: nodo piano, nodo alla rete, nodo muratore;
 - 9) Fare la capriola in avanti. Fare il salto alla quaglia. Scavalcare agilmente una staccionata o altro simile ostacolo. Saltellare su di un piede solo lungo un tracciato. Lanciare la palla con la mano destra e quindi con la mano sinistra in modo che un compagno posto a 10 metri di distanza possa prenderla 4 volte su 6 senza muoversi dal suo posto. Prendere 4 volte su 6 una palla lanciata a 10 metri di distanza. Fare 15 salti sulla corda girata da due compagni.
 - 10) partecipare attivamente ad una scenetta ed a due danze giungla, conoscere i popoli della giungla e gli episodi più significativi della vita di Mowgli e conoscere le Massime della giungla.

11) superare qualche prova di allenamento sensi e conoscenza della natura, far germogliare grano o legumi su cotone spugna o in sabbia, eseguire calchi di foglie o di altri oggetti.

Prove per lupetto a due stelle

- 1) Avere almeno otto mesi di anzianità come Lupetto ad una stella, ed avere frequentato assiduamente le attività del Branco in detto periodo, ed essere seriamente in possesso della formazione di prima stella;
- 2) raccontare la vita di Gesù (qualche episodio della vita pubblica, morte e resurrezione). Conoscere una o due parabole; una o due storie del Vecchio Testamento e la vita di San Francesco. Sapere cosa fa il sacerdote nei principali momenti della Santa Messa (Vangelo, Offertorio, Consacrazione, Comunione) e quello che debbono fare i fedeli. Sapersi servire di un libro di preghiere. Saper come ci si prepara bene e si fa una Santa Comunione.
- 3) Presentare alcuni disegni illustranti episodi di storia patria o conquiste della tecnica, della scienza, del genio e del pensiero italiano, conoscere le date delle feste nazionali ed il loro significato;
- 4) Pulire e fasciare un dito ferito; aver compreso i pericoli della sporcizia su di una abrasione o ferita; trattare una ustione leggera; saper leggere un termometro;
- 5) Cucire correttamente da sé un distintivo ed attaccare un bottone;
- 6) Presentare un lavoro soddisfacentemente eseguito tutto da sé in qualsiasi materiale (legno, cartone, creta ecc.); oppure una serie di cinque disegni della Giungla;
- 7) Dare prova di sapere e voler risparmiare con l'aver depositato in un libretto propri risparmi personali per un periodo non inferiore a sei mesi;
- 8) Preparare ed accendere una stufa a legna od un caminetto (eventualmente in mancanza di stufa e caminetto, preparare ed accendere un fuoco da campo, sotto stretta sorveglianza);
- 9) Saper eseguire i seguenti nodi: nodo margherita, nodo da barcaiolo, cappio da bombardiere e conoscerne l'uso;
- 10) Conoscere gli otto punti principali della bussola e le ore in cui il sole vi si trova. Saper riconoscere la Stella Polare; Aver superato con successo qualche prova di allenamento sensi e conoscenza della natura, in ambiente familiare (oltre quello della prima stella come esempio riconoscere dieci tra alberi, piante e fiori, avere osservato l'aspetto e le abitudini di qualche insetto o animale, riuscire bene in almeno 3 giochi di memoria o attenzione
- 11) Saper usare un telefono pubblico e riferire un messaggio: conoscere le principali norme per la circolazione delle biciclette;
- 12) Dirigere una danza od una scena mimica cui prenda parte almeno una Sestiglia;
- 13) Disegnare o descrivere sul Diario del Branco un evento importante della vita del Branco stesso;
- 14) Eseguire abitualmente e correttamente i due esercizi ginnastici e conoscere i quattro consigli per crescere sani e forti indicati sul Manuale dei Lupetti di B.-P.;
- 15) Saltare un fosso od un ruscelletto di circa 1,20 metri di larghezza; saltare giù da un muretto alto circa un metro; arrampicarsi su un albero scelto opportunamente; fare 25 salti alla corda; a piedi uniti e sulle punte tenendo

le ginocchia leggermente piegate, girando la corda dall'avanti all'indietro, a braccia tese.

Prove per l'Esploratore Semplice

Per conseguire la qualifica di Esploratore semplice ed essere ammesso alla Promessa, il ragazzo deve aver compiuto, quale novizio del Riparto, un tirocinio di almeno quattro mesi (che la Corte d'Onore può ridurre anche alla metà per i provenienti dal Branco, specie se insigniti del distintivo di Lupetto Anziano) con piena soddisfazione del Capo Riparto e dell'Assistente Ecclesiastico, ed aver ottenuto il giudizio favorevole della Corte d'Onore.

Le prove richieste sono le seguenti:

- 1) Religione: possedere nozioni di catechismo secondo la propria età e cultura, a giudizio dell'Assistente Ecclesiastico. Conoscere il significato del Segno della Croce. Conoscere le preghiere usuali del cristiano, la preghiera dell'Esploratore e quella a San Giorgio. Saper battezzare e sapere quando si ha il dovere di farlo; conoscere gli effetti del Battesimo. Conoscere i punti principali del S. Sacrificio e quale è il contegno da tenere nei vari momenti della S. Messa.
- 2) Conoscenza del movimento: avere qualche nozione generale sull'ASCI e sulla grande fraternità scout nel mondo. Spiegare perché il giglio è stato scelto come distintivo degli Scouts; sapere a memoria la Legge, la Promessa, il Motto degli scouts e dimostrare di capirne il significato cristiano; conoscere l'organizzazione degli scout, gli emblemi e i distintivi nell'ambito del Riparto e del Gruppo; conoscere il significato del saluto scout e saperlo eseguire correttamente. Conoscere l'inno dell'ASCI ed il canto della Promessa.
- 3) Educazione civica: attraverso un lavoro di ricerca personale conoscere la storia della bandiera italiana e disegnarne o riprodurne i vari tipi che si sono susseguiti nella storia. Sapere cosa rappresenta la bandiera italiana e quali sono i doveri dell'Esploratore verso essa; conoscere e saper applicare le regole dell'issa e dell'ammaina bandiera e saperla eseguire secondo il cerimoniale dell'ASCI. Conoscere l'inno nazionale Ricercare ed illustrare un particolare interessante (opera d'arte, monumento, cimelio, ecc.) legato alla storia antica o moderna della propria città. Conoscere le norme di circolazione per pedoni o ciclisti.
- 4) Servizio: dimostrare di aver compreso il significato e l'impegno della Buona Azione; conoscere i numeri telefonici e gli indirizzi dei principali servizi di pubblica utilità (es. Croce Rossa, Vigili del Fuoco, Carabinieri, Polizia, Sacerdote, medico, autopubbliche, ecc.). Saper lavare e disinfettare una piccola ferita e fare una fasciatura, anche se di fortuna;
- 5) Vita all'aperto: saper eseguire bene, sperimentandone il pratico impiego, i seguenti nodi: piano, da tessitore (o della rete), da muratore (o dal paletto), margherita, del barcaiolo, di bolina (o cappio del bombardiere). Saper accendere un fuoco durante una uscita; cuocervi sopra almeno un uovo. Spento il fuoco far sparire le tracce. Aver partecipato ad almeno tre uscite, possibilmente con un pernottamento.
- 6) Natura: Aver fatto una serie di osservazioni sulla natura (note, schizzi, foto, ecc.) personali e sufficientemente frequenti, con le quali avviare il proprio "quaderno di caccia".
- 7) Osservazione: conoscere i principali segni della pista. Aver dato prova di spirito di osservazione (es. descrivere una scena, una serie di oggetti, un avvenimento, un percorso seguito, delle persone incontrate, ecc.).
- 8) Espressione: Aver collaborato ad un'attività di espressione realizzata dalla Squadriglia (fuoco da campo, mostre, canto corale, abbellimento dell'angolo di Squadriglia, ecc.) Esprimersi chiaramente nella narrazione di un racconto.
- 9) Orientamento e topografia: conoscere il pratico impiego della bussola e i suoi punti principali.

10) Attività fisica e sport: Nelle forme più usuali di atletica leggera (corsa, salto, arrampicata) conseguire risultati adeguati alla propria età). Saper partecipare ad almeno un gioco di squadra fra i più noti (palla a mano, pallacanestro, scout-ball, palla a volo, ecc.).

Durante il periodo di noviziato e non prima che siano trascorsi tre mesi, la Corte d'onore può autorizzare il novizio, non proveniente dal Branco, il quale abbia superato la maggior parte delle prove, in particolare quelle inerenti alla Legge ed alla Promessa, ad indossare l'uniforme senza distintivi. Il novizio sarà poi ammesso a fare la Promessa ed a ricevere l'investitura quando, compiuto il noviziato, ne verrà ritenuto degno dalla stessa Corte d'Onore.

La cerimonia della Promessa, preceduta – come nella tradizione – dalla “Veglia d'armi”, si svolgerà secondo quanto previsto dal Cerimoniale ASCI.

Con l'investitura il novizio diventa Esploratore ed ha il diritto di portare i distintivi sull'uniforme ed il giglio quando è in borghese.

Prove per Esploratore di seconda classe

Per ottenere il passaggio alla Seconda Classe il ragazzo deve avere compiuto almeno sei mesi di buon servizio come Esploratore Semplice con piena soddisfazione dei Capi e dell'Assistente Ecclesiastico, ed aver ottenuto il giudizio favorevole della Corte d'Onore in base ad una valutazione generale. Per essere idoneo al passaggio l'Esploratore:

- sa che il suo dovere di Scout incomincia a casa;
- nella scuola e nel lavoro raggiunge risultati proporzionati alle sue possibilità;
- ha compreso il valore dell'amicizia con Gesù nella vita di ogni giorno e sa ricorrere, perciò regolarmente ai Sacramenti della Penitenza e dell'Eucarestia,
- fa del suo meglio per adempiere i doveri verso il Riparto, acquistando, in particolare, esperienza di vita all'aperto.

Le prove richieste sono le seguenti:

- 1) Religione: illustrare qualche articolo della Legge con un fatto del Vangelo a scelta dell'Assistente Ecclesiastico. Seguire con profitto il corso di religione svolto in Riparto o, eventualmente un corso della Parrocchia o dell'Istituto. Conoscere i misteri del Rosario, saperlo recitare, possedere la “corona scout”. Conoscere le principali parabole sulla Misericordia che si trovano nel Vangelo, saper come fare una buona confessione. Possedere il Messalino e saperlo usare. Saper preparare l'altare per la S. Messa e conoscere i paramenti sacerdotali. Saper servire la S. Messa e la Benedizione Eucaristica. Conoscere la vita di un Santo, preferibilmente quella di uno dei Patroni d'Italia, oppure della propria città o parrocchia.
- 2) Conoscenza de movimento: conoscere almeno a grandi linee la vita di B.-P. e la storia del movimento scout in Italia; conoscere l'organizzazione dell'ASCI in tutte le sue categorie, gradi e distinzioni nell'ambito regionale.
- 3) Educazione civica: conoscere l'organizzazione amministrativa del proprio Comune. Riconoscere almeno 10 bandiere di nazioni europee. Attraverso il Gonfalone comunale e le sue origini storiche, conoscere nelle sue grandi linee la storia della propria città o del proprio paese. Conoscere almeno le principali caratteristiche (specializzazioni, insegne, distintivi, ecc.), i corpi militari aventi sede nella propria zona. Conoscere i principali cartelli della segnaletica stradale.
- 4) Servizio: Avere nozioni fondamentali di primo intervento per fronteggiare razionalmente i casi più usuali di emorragie, ustioni, colpo di sole, distorsioni, ferite, corpi estranei nell'occhio, ecc. Saper eseguire vari tipi di fasciatura, anche di fortuna

e saper costruire una barella. Conoscere e saper approntare il materiale necessario per la cassetta di Pronto Soccorso di squadriglia.

- 5) Vita all'aperto: saper eseguire ed impiegare a regola d'arte altri quattro nodi, oltre quelli previsti per Esploratore semplice; saper impiegare nelle costruzioni di squadriglia la legatura quadrata e diagonale. Costruire un fornello da campo a fuoco di legna e cucinarvi un pasto completo. Saper usare e conservare l'accetta. Saper montare, smontare e ripiegare la tenda di squadriglia. Aver partecipato al campo estivo.
- 6) Natura: Avere il quaderno di caccia e servirsene abitualmente, come strumento primo e fondamentale delle proprie osservazioni. Aver fatto una serie di osservazioni natura (note, schizzi, foto, ecc.) personali, regolari e sufficientemente frequenti per tre mesi. A scelta dello scout realizzare una delle seguenti piccole imprese: aver scelto un proprio territorio di caccia (piccola valle, bosco, stagno, dintorni di una sorgente, angolo di fiume, giardino ecc.) ed avervi condotto una serie di esplorazioni, note, schizzi, foto ecc. sul proprio quaderno di caccia. Aver approfondito le proprie conoscenze su un determinato argomento (minerali, alberi e piante, insetti, uccelli, animali selvatici o domestici, ecc.) e averne riportato una serie di osservazioni, note, schizzi, foto, ecc. sul proprio quaderno di caccia. Aver costruito almeno due strumenti da servire alle osservazioni natura; essersene servito riportando sul quaderno di caccia le proprie osservazioni, note, schizzi, ecc. nonché gli schizzi e la relazione circa la costruzione degli apparecchi. Aver fatto una carta botanica della zona avente una superficie non inferiore a 10 ettari, stabilendo la scheda di osservazione delle principali essenze (almeno 5). Presentare una raccolta di 10 insetti diversi, con le schede di osservazione per ognuno di essi sul proprio quaderno di caccia. Presentare una serie di osservazioni personali su una pianta coltivata in casa o in giardino, o su un animale domestico o selvatico, con note, schizzi, foto ecc. sul proprio quaderno di caccia. Aver disegnato una carta essenziale del cielo o una carta della luna su osservazioni personali. Può ritenersi valida anche una piccola impresa equivalente a scelta dello Scout e approvata dal Capo Riparto.
- 7) Osservazione: seguire in 20' una pista tracciata su un percorso di un km. Aver conseguito buoni risultati in un gioco d'osservazione (es. la descrizione della vetrina di un negozio fra quattro osservate per un minuto ciascuna). Nel giuoco di Kim ricordare, dopo un minuto di osservazione, almeno 16 su 24 piccoli oggetti osservati; oppure nelle classiche varianti dello stesso gioco ricordare una uguale proporzione di oggetti, colori, odori sapori ecc. Conoscere le proprie misure personali (altezza, larghezza del palmo, apertura delle braccia, lunghezza del passo ecc.) e sapersene servire come riferimento per semplici misurazioni.
- 8) Espressione: saper eseguire una rappresentazione mimica, oppure un canto od una danza tipica. Conoscere almeno 5 canzoni scout oppure suonare con qualsiasi strumento 5 motivi di canzoni scout.
- 9) Orientamento e topografia: conoscere l'uso e la denominazione delle carte topografiche. Saperne leggere i segni convenzionali più usati. Saper orientare una carta e determinare un punto date le coordinate. Sapersi orientare anche con il sole attraverso la conoscenza delle principali costellazioni.
- 10) Attività fisica e sport: conoscere i sei esercizi elementari di B.-P. , conoscerne l'utilità ed il significato e dare prova di eseguirli regolarmente. Sviluppare le proprie capacità atletiche, proseguendo quanto già iniziato per Esploratore Semplice, per conseguire almeno i risultati del "livello base di allenamento" previsti dalle tabelle di capacità fisica (vedi Libro di Caccia). Saper andare in bicicletta.

- 11) Segnalazione: conoscere tutte le lettere ed i numeri dell'alfabeto Morse. Saper formulare un messaggio; trasmettere e ricevere con detto sistema in condizioni realistiche, con bandierine, luce, suono.
- 12) Laboriosità ed economia: aver aperto il proprio conto di risparmio presso una Banca o alla Cassa di Riparto o di Squadriglia ed aver dimostrato con la regolarità dei versamenti e l'uso coscienzioso del denaro, di apprezzare il valore del risparmio. Saper fabbricare un oggetto utile o eseguire piccoli lavori e riparazioni (in sede o in casa), mostrando di aver acquisito il gusto del lavoro ben fatto e condotto a termine.
- 13) Trapasso delle nozioni: guidare un compagno (possibilmente da lui presentato) nella preparazione delle prove di Esploratore semplice oppure dimostrare in qualche modo di essere capace di farlo.

Prove per Esploratore di Prima Classe

Per conseguire la Prima Classe il ragazzo deve aver compiuto sei mesi di ottimo servizio come Esploratore di Seconda Classe, con piena soddisfazione dei Capi e dell'Assistente Ecclesiastico ed ottenere il giudizio favorevole della Corte d'Onore, anche in base alle specialità conseguite. Egli ha dimostrato di tener fede agli impegni già presi nell'adempimento dei propri doveri nella sua vita di famiglia, scuola e lavoro.

L'Esploratore di Prima classe rappresenta il tipo completo dello Scout, che realizza con coerenza la sua vocazione cristiana. Ha compreso il valore della preghiera e la alimenta con la lettura quotidiana di un passo del Vangelo o di un libro di meditazione; ha dimostrato di comprendere l'utilità della Comunione frequente e della direzione spirituale.

Le prove richieste sono le seguenti:

- 1) Religione: seguire con profitto il corso di Religione del Riparto o, eventualmente, un corso svolto in Parrocchia o nell'Istituto. Aver letto un Vangelo e gli Atti degli Apostoli, dando prova di conoscerli. In particolare saper trarre dal Vangelo i principali insegnamenti di Gesù sulla preghiera e i passi più importanti riguardanti l'Eucarestia, l'istituzione della Chiesa e delle sue gerarchie. Conoscer il ciclo dell'anno liturgico. Aver insegnato a servire Messa ad un altro scout.
- 2) Conoscenza del Movimento: conoscere tutta l'organizzazione dell'ASCI, nelle sue categorie, gradi e distinzioni. Conoscere, almeno a grandi linee, l'organizzazione, lo sviluppo e la storia dello scautismo nel mondo. Essere in corrispondenza con altri Scout italiani o esteri ed aver messo insieme una efficace documentazione sui Jamborees, o sullo scautismo M.T. o sullo scautismo estero, ecc.
- 3) Educazione civica: conoscere, almeno a grandi linee, la Costituzione, l'ordinamento dello Stato italiano e gli organismi nei quali si concretizza l'idea europea. Ricerare l'ubicazione e conoscere gli scopi delle principali istituzioni assistenziali, nonché dei servizi di pubblica utilità, esistenti nella propria zona. Sapersi disimpegnare da sé e per gli altri in evenienze usuali (ad es.: spedizione bagaglio, piccola operazione bancaria, richiesta di certificati, compilazione di ccp, consultazione orario ferroviario ecc.).
- 4) Servizio: conoscere le regole fondamentali di assistenza ad un ammalato, misurarne la temperatura, rilevarne il polso, ecc. Saper immobilizzare un arto possibilmente fratturato, oppure lussato, in attesa del medico. Conoscere la posizione delle principali arterie ed i punti di pressione per frenare le emorragie; Sapere come comportarsi in casi di emergenza quali: descrivere un buon metodo da tenersi nelle emergenze seguenti proposte dal Capo: scarica elettrica, fuga di gas, affogamento, morso di vipera e di cane, incidenti stradali, ecc. Saper praticare un metodo di respirazione artificiale. Possedere un piccolo astuccio personale di Pronto Soccorso.

- 5) Vita all'aperto: conoscere le regole di buona manutenzione delle tende e delle corde, e saper eseguire le fasciature ed i vari tipi di impiombatura (giunzione, anello e testa). Accendere un fuoco all'aperto in condizioni atmosferiche avverse. Cucinare bene, su fuoco da campo, un pasto completo per tutta la squadriglia (anche se alla trappeur) oppure scuoiare e cuocere un coniglio o spennare e cuocere un volatile. Saper fare il pane con il forno da campo o arrotolato su un bastone. Saper usare bene l'accetta, il segaccio da boscaiolo e la trivella, nella vita da campo. Essere capace di costruire una capanna o altro ricovero e di fortuna ed aver validamente collaborato alle costruzioni della Squadriglia al campo.
- 6) Natura: sulla base di quanto previsto per la seconda classe, aver proseguito le osservazioni natura sul proprio quaderno di caccia con regolarità e buona frequenza. Aver realizzato altre due piccole imprese natura fra quelle indicate per la seconda classe, o equivalenti, a scelta dello Scout e con l'approvazione del Capo Riparto. A richiesta dello Scout e d'intesa col proprio Capo Riparto, le due piccole imprese sopra previste possono essere sostituite dalla conquista di un brevetto di specialità natura.
- 7) Osservazione: seguire una traccia naturale e ricostruire un episodio elementare sulla base degli indizi osservati; identificare e rilevare i calchi di cinque impronte diverse di animali o di orme di scarpe o ruote di veicoli. Dimostrare con ripetute prove, in località, ambienti e condizioni di luce diverse, di aver raggiunto l'attitudine ad apprezzare con meno del 25% di errore: distanze e lunghezze; altezze; pesi; numero di persone; velocità. Saper usare la macchina fotografica. Saper calcolare la velocità di un corso d'acqua. Conoscere le targhe automobilistiche di almeno 30 provincie italiane e di 15 Stati Esteri.
- 8) Espressione: ideare, preparare e dirigere per la propria Squadriglia, una presentazione adatta per il fuoco da campo o circostanza analoga; oppure, aver validamente collaborato in modo originale a qualche aspetto di tale realizzazione (scena, costumi, suoni, ecc.)
- 9) Orientamento e topografia: saper eseguire un percorso rettificato e saperlo trasformare in rilievo fotografico. Saper eseguire uno schizzo panoramico. Saper calcolare la pendenza tra due punti, ricavandola dalla osservazione delle curve di livello. Eseguire una marcia all'azimut per almeno un chilometro sia di giorno che di notte, da solo o con un compagno. In campagna saper determinare sulla carta topografica la propria posizione ("fare il punto").
- 10) Attività fisica e sport: migliorare le proprie capacità atletiche in proporzione a quanto già fatto per la seconda classe, fino a conseguire almeno il livello "medio" previsto per le tabelle di capacità fisica (vedi Libro di Caccia). Nuotare per nuotare per 50 metri: se tale prova, per seri motivi non si può fare, può essere sostituita dal conseguimento di un brevetto in una delle specialità del gruppo sport. Saper dirigere almeno un gioco di squadra.
- 11) Segnalazione: Conoscere tutti i segni dell'alfabeto semaforico (lettere e numeri, segnali di servizio). Trasmettere e ricevere un messaggio in condizioni realistiche: a) in alfabeto Morse con mezzi ottici e acustici, sia di giorno che di notte, alla velocità di almeno 20 lettere al minuto; b) alfabeto semaforico: alla velocità di almeno 30 lettere al minuto.
- 12) Laboriosità ed economia: mantenere l'abitudine al risparmio in modo da poter far fronte, almeno in parte, alle necessità della propria attività scout (equipaggiamento personale, quota censimento, quota campo ecc.). Saper manicare un'accetta o riparare un altro attrezzo da campo. Aver eseguito un lavoro o curato un'attività che frutti un provento per la Cassa di Squadriglia

oppure, aver eseguito altro lavoro manuale, la cui effettiva utilità sia riconosciuta dal Capo Riparto.

- 13) Trapasso delle nozioni: aver presentato un nuovo ragazzo al Riparto o ad un'altra unità del Gruppo. Aver guidato un compagno di squadriglia nella preparazione alla maggior parte delle prove per Esploratore di Seconda classe.
- 14) Esplorazione: a conclusione delle prove di prima classe, eseguire, dietro breve preavviso del Capo Riparto, preferibilmente da solo o con un altro scout, un'uscita di almeno 24 ore, che risponda alle seguenti caratteristiche: marcia da piedi di circa 20 km, o proporzionalmente con altri mezzi (bicicletta senza motore, imbarcazione a remi, cavallo); pernottamento in tenda di tipo personale o in ricovero naturale o in ricovero costruito appositamente; vitto cucinato individualmente. Presentare entro il termine massimo di 48 ore dal rientro una relazione dettagliata dell'uscita comprendente almeno: un sintetico diario di marcia, un rapporto sulla missione particolare affidata dal Capo (natura, coltivazioni, industrie, località di campo), un percorso rettificato di 1 km, uno schizzo panoramico.

Gli Esploratori di prima classe realizzano integralmente lo stile di vita scout, completando e perfezionando la loro formazione con l'acquisto di nuove specialità. In particolare approfondiscono lo studio della natura e si dedicano sempre più frequentemente e in maniera più rude alla vita all'aperto, migliorando le loro qualità di campeggiatori. In tal modo si preparano a passare nella Branca Rover quando avranno raggiunto l'età prevista.

Esploratore scelto

E' l'Esploratore di prima classe che – per spirito, stile, ed effettiva capacità di servizio al prossimo – si riconosce dai suoi Capi meritevole di una particolare distinzione. Oltre la prima Classe, egli dovrà aver conseguito le specialità di: Ambulanzieri – una del gruppo di Religione (a scelta) – ed altre due fra le seguenti: Guida, Segnalatore, Campeggiatore, Battelliere, Amico della natura, Cercatore di tracce, Interprete, Europeista, Nuotatore, Amico della strada, Pioniere.

La nomina ad Esploratore scelto sarà deliberata dal Commissariato Centrale, su proposta inoltrata dal Capo Riparto, per via gerarchica.

Asci, Norme Direttive, Fiordaliso, 1964, pp. 40-43; 69-82

2. Le prove di classe nell'AGI

AGI - Direttive di Branca per le Coccinelle 1956

Sentiero del Prato – *Obbedienza e ordine* – Il primo sentiero è la base di partenza della formazione armoniosa della Coccinella. Su questo sentiero la Coccinella che cerca la gioia si mette nello stato di poterla trovare. Per arrivare a possedere la gioia, si passa necessariamente per il cammino dell'ordine, perché, come ciascuno sperimenta in se stesso, non c'è possibilità di gioia dove non regna l'armonia. I grandi valori educativi non penetrano nei bambini che partendo dall'esterno. Per arrivare ad un ordine interiore, sorgente della vera gioia, che raggiungerà la sua pienezza nel secondo sentiero, la Coccinella impara prima l'Ordine Esteriore, premessa necessaria e immagine stessa dell'Ordine Interiore. Dei 4 punti fondamentali del metodo educativo di Baden-Powell, questo sentiero tende a svilupparne principalmente due "salute ed abilità manuale" che significano proprio ordine e padronanza di sé.

E' in questo spirito che ogni Capo deve ripensare ogni prova prevista per il primo sentiero.

- Ordine di sé e delle proprie cose: sapersi lavare e pettinare; aver cura degli oggetti personali (saper attaccare un bottone e fare un orlo, tenere in ordine la cartella)
- Padronanza del proprio corpo, che significa attività ordinata: saper fabbricare con le proprie mani un piccolo oggetto; saper apparecchiare la tavola
- Coscienza del proprio posto nel mondo: situarsi tra i figli di Dio conoscendo il primo segno del Cristiano, il Segno della Croce; situarsi nel mondo conoscendo il segno dell'Italia che colpisce subito gli occhi: la bandiera; Situarsi nella patria, sapendo il nome della capitale e quello della propria regione; situarsi nella città in cui si vive, sapendo bene il proprio indirizzo; situarsi nel Movimento, conoscendo il significato del segno scout che per primo colpisce gli occhi: il saluto.
- Nozione dell'ordine nella creazione: osservare la vita degli insetti, le caratteristiche dei fiori, il ciclo stagionale del prato.
- Disciplina personale, che vuol dire prendere delle abitudini.

Tutte le conoscenze che esigiamo dalle coccinelle, con queste prove, diventano discipline personali quando la coccinella compie uno sforzo per prenderne l'abitudine.

(...)

Le prove sono facili, lo spirito è difficile. Questo primo sentiero, dunque, domanda alla coccinella uno sforzo reale di perseveranza e alla Capo una certa esigenza. Su queste basi ordinate la gioia cercata potrà allora trovarsi nel secondo sentiero.

Sentiero del Mughetto – *Verità e gioia* - Il secondo sentiero è la parte più importante del Metodo, perché mentre il primo è una preparazione e il terzo la conclusione normale, questo secondo ne è proprio il centro, il cuore.

Le abitudini del sentiero del Prato restano acquisite. Le possibilità di sforzo si orientano allora verso l'ordine interiore, verso la verità, verso la vera gioia. Tutto questo, che la coccinella deve realizzare in sé, si concretizzerà in tre elementi principali della "formazione del carattere":

- una sensibilità ordinata (padronanza del cuore).
- un giudizio sano (padronanza del cervello)
- una coscienza chiara (padronanza dell'animo)

Lo spirito di questo sentiero più che uno sforzo fisico richiede uno sforzo dell'intelligenza. Ogni prova deve portare la Coccinella a osservare, a riflettere, a scegliere.

E' in questo spirito che dobbiamo ripensare le prove del secondo sentiero.

C'è un modo intelligente di dare la cera alle scarpe e un modo di scopare con intelligenza. Saper ornare la tavola implica scelta e un buon gusto in confronto al saperla semplicemente apparecchiare, come nel primo sentiero, dove significava soltanto saper mettere al loro posto le posate, i bicchieri, ecc.

Fare un lavoro e costruire un giocattolo con plastilina e altro materiale, o con mezzi che offre la natura, sviluppa l'intelligenza, l'osservazione, il saper scegliere. E' evidente quanto servano allo sviluppo di uno spirito di osservazione e induzione, il gioco di Kim, i segni di pista, il riconoscere impronte di animali, distinguere le caratteristiche del bosco nel suo ciclo stagionale.

Bisogna essere capaci di osservare, di riflettere e di scegliere per conoscere i propri difetti e sapersi confessare. E' appunto lungo questo sentiero che la coccinella impara ad accostarsi a questo sacramento di Comunione, alla sorgente dell'Amore e della Gioia.

Gli episodi della vita di S. Francesco d'Assisi l'aiuteranno a capire il profondo significato della "Perfetta Letizia", della vera gioia che esso ha trovato.

E' lo spirito di questo sentiero che esige dalla coccinella la lealtà e la coscienza di vivere la sua Legge anche negli altri ambienti fuori da Cerchio: la casa e la scuola.

Avendo cercato di acquistare questa sensibilità ordinata, questo giudizio sano, questa coscienza chiara, la coccinella sa che la vera gioia si trova eroicamente e ogni giorno:

- nella vita giornaliera ben vissuta
- nel dovere di stato ben fatto
- nell'amore di ciò che la circonda
- nella semplice casa che abita.

Questa casa meravigliosa e simile a nessun'altra, che è la casa propria, che ripara la sua vita quotidiana, il suo dovere di stato, i suoi affetti più cari, sarà la prima a ricevere il raggio luminoso della gioia che nel terzo sentiero la coccinella imparerà a donare.

Sentiero della Genziana – Amore e servizio del prossimo- Tutte le cose non raggiungono la loro pienezza che a partire dal momento in cui sono “date”. Questa è una delle grandi lezioni che ispirano tutti gli elementi del bosco, dal seme che si nasconde nella terra e muore per poter donare le sue sostanze vitali e germogliare, alla grande quercia che tende i suoi rami a ogni vita animale e vegetale che prospera per suo merito. La gioia non sfugge a queste leggi di vita: essa non è totale, non è veramente piena e realizzata che dal momento in cui è “data”.

Abbiamo trovato nel secondo sentiero il germe della gioia in ciascuna piccola cosa di tutti i giorni “e il germe va coltivato. Quello sì, puoi afferrarlo con le tue azioni come il giardiniere può tenere fra le mani la sementa. Il germe ti appartiene, non così il fiore e il frutto. Il fiore è dei tuoi fratelli il frutto è di Dio” (D’Hellencourt – “Il Gioco della Gioia”).

Tutte le conoscenze acquistate sui due primi sentieri saranno messe a servizio del prossimo. Si attua così in questo terzo sentiero l'ultimo punto di B.-P.: “Il Servizio”. Gli sforzi fisici del primo sentiero, gli sforzi intellettuali del secondo sentiero, prendono in questo terzo sentiero il loro significato, perché sono messi al servizio dell'amore. Una creatura disordinata e indisciplinata non può dar niente agli altri perché non si possiede essa stessa. Solo chi è passato per il cammino dell'ordine può avere dell'amore da dare.

E' in funzione del dono di sé, del dono della gioia posseduta, è in funzione dell'amore (quello di Dio e quello del prossimo incluso nella parola carità) che devono essere ripensate le prove del terzo sentiero.

Aiuto portato all'attività collettiva del Cerchio

La coccinella del terzo sentiero acquista una competenza fisica che le da una maggiore abilità, una specializzazione in certi esercizi; questo incoraggerà e trascinerà le altre coccinelle e renderà i giuochi più interessanti. Le prove di natura, di canti e di danze, di abilità manuale, condurranno la coccinella ad acquistare una competenza artistica e manuale. Queste prove le saranno presentate in vista dell'aiuto che potrà portare alle altre coccinelle quando si svolgeranno queste attività. Sarà la Coccinella della Genziana che, conoscendo i segreti della natura, farà nascere nelle altre l'entusiasmo delle piccole scoperte, quando il Cerchio fa un'uscita.

Così, per esempio, i canti del Cerchio, riusciranno meglio perché le coccinelle della Genziana, magari munite di un quaderno di canti, li sapranno cantare correttamente per intero.

Responsabilità delle più piccole del Cerchio

La Coccinella del terzo sentiero è quasi sempre Capo sestiglia. Con la sua iniziativa può aiutare la Capo a prevedere ed evitare gli incidenti: per esempio il pericolo dello sporco in una graffiatura, la mancanza di rispetto in un giardino pubblico, ecc. E' capace di interessare le coccinelle del suo cerchio raccontando una storia di un abitante del bosco.

Servizio del prossimo specialmente in casa

Nella sua casa, in cui aveva trovato col secondo sentiero la gioia della vita quotidiana, la coccinella del terzo sentiero deve saper portare il sorriso e la serenità. Per questo bisogna saper mantenere la casa pulita (prove di abilità casalinga) e pensare a tutto ciò che può rendere felici

coloro che la abitano (preparare il tè e il caffè, disporre i fiorni in un vaso, rallegrare una festa preparando un lavoretto per augurio).

Amare il proprio paese

La conoscenza e l'amore del proprio paese si estendono; si allarga la nozione e l'interesse comunitario. La coccinella si interessa delle caratteristiche della sua regione: conosce gli edifici più importanti di pubblica utilità: stazione, posta ecc.

Sorgente dell'amore

La coccinella sa che da sola è incapace di dare l'amore. Impara che il centro di una vita che vuole dare qualcosa, si trova nella Messa e nell'Eucarestia (prove di religione).

Attraverso la conoscenza della vita di Gesù, impara cosa significa il comandamento divino: "amatevi gli uni li altri" per lei espresso nelle semplici parole della Legge: "la coccinella vuol bene a tutti", che le insegna a fare della sua vita un dono, un dono di gioia.

Così capito, il sentiero della Genziana prende tutto il suo significato e la sua grandezza.

AGI, Direttive di Branca per le Coccinelle, 1956, pp. 21-28

Agi - Direttive per la Branca Guide 1963

Scoperta di Dio

Guida

Conoscere – Avere chiare le nozioni fondamentali del catechismo, in proporzione alla propria cultura ed età. Conoscere il significato del Battesimo e delle sue cerimonie. Conoscere ed esporre tre parabole e tre miracoli del Vangelo.

Leggere la vita di San Francesco, Patrono d'Italia. Sapere la Preghiera della Guida.

Conoscere circa la propria Parrocchia: a) il nome e la vita del Santo patrono; b) l'indirizzo del parroco; c) l'orario delle sacre funzioni.

Praticare – Essere fedele ai doveri fondamentali del buon Cristiano I (preghiera quotidiana, S. Messa festiva, Sacramenti). Procurarsi un Vangelo e tenerlo con cura e rispetto. Frequentare con interesse e profitto la lezione di Religione a scuola (avere almeno "Molto" o "Buono" sulla pagella).

Aiutare - Fare del proprio meglio per dare il buon esempio a casa, a scuola, in compagnia. Saper battezzare e conoscere quando si ha il diritto di farlo. Collaborare con la propria squadriglia a qualche iniziativa a favore delle Missioni.

Spirito Scout

Guida

Conoscere – Avere chiare le nozioni fondamentali di ciò che significa "essere Guida" e conoscere la Legge, la Promessa, il Motto della Guida e il significato del distintivo e del saluto. Conoscere il significato delle cerimonia della Promessa e prepararla per la propria Capo.

Conoscere cos'è la BA e come deve essere fatta. Conoscere il nome della Capo Guida, delle Commissarie Nazionale e Regionale e quello degli Assistenti Ecclesiastici Centrale e Regionale.

Praticare – Dar prova di essere migliorata nel proprio dovere, a casa, a scuola, nel lavoro. Obbedire prontamente agli ordini e ai segnali della Capo. Sapersi comportare con educazione e gentilezza ovunque e con tutti. Cercare di essere sempre di buon umore. Giocare con lealtà e cortesia, sia che si vinca sia che si perda.

Aiutare – Fare la B.A. tutti i giorni. Contribuire con i propri risparmi alla vita della Squadriglia. Contribuire alla vita del Riparto e della Squadriglia, partecipando regolarmente alle riunioni ed alle uscite.

Scoperta di Dio

II Classe

Conoscere – Sapere che cos'è la Santa Messa e conoscerne le parti ed il loro significato. Approfondire con l'Assistente Ecclesiastico la conoscenza del Sacramento della Confessione come fonte di Grazia, e conoscere le condizioni di una Confessione ben fatta e fruttuosa. Con l'aiuto dell'Assistente Ecclesiastico, ricercare nel Vangelo le parole ed i fatti della vita di Gesù nei quali si manifesta la sua Divinità. Conoscere la vita di S. Caterina, Patrona delle Guide, e – possibilmente – quella del proprio Santo protettore .

Imparare “l'Angelus” e la “Preghiera per mantenere la Promessa” (“Padre nostro”, pag. 16).

Scoprire nella Chiesa parrocchiale tutti gli elementi che ci danno, accrescono, favoriscono la nostra vita spirituale. Informarsi, inoltre, della vita parrocchiale e delle sue Associazioni ed Opere.

Praticare – fare del proprio meglio per mantenersi regolarmente fedeli ai Sacramenti della Confessione e della Comunione. Aver compiuto, con fedeltà, con senso di rispetto ai libri ed alle cose sacre, l'incarico di Guardiana della Preghiera.

Organizzare in casa o in Squadriglia una “bella usanza cristiana” (S. Rosario, Primo Venerdì del mese, Preghiera prima e dopo i pasti, Consacrazione al S. Cuore, ecc.)

Prendere parte con interesse personale alle lezioni di Religione a scuola (meta pratica: “Moltissimo” sulla pagella).

Aiutare – Rendere utile agli altri la propria presenza, mantenendo dovunque una condotta da Guida e rifiutando tutto quello che è incompatibile con la legge di Dio e quella delle Guide. Saper preparare l'altare per la Santa Messa e l'occorrente per la comunione degli infermi.

Abbonarsi o almeno seguire una rivista missionaria.

Spirito Scout

II Classe

Conoscere – Approfondire con l'Assistente Ecclesiastico e con il Capo il valore della Promessa e della Legge in rapporto al Battesimo e ai doveri della propria vita cristiana personale.

Comprendere la differenza fra Promessa e Passaggio di Classe. Approfondire il particolare significato della II Classe. Approfondire il concetto di B.A. e ricercarne esempi nel Vangelo.

Conoscere la storia del Guidismo e, in particolare, quella dell'AGI ed essere informata dell'organizzazione della nostra Associazione.

Praticare – Saper compiere i propri doveri con stile da Guida sforzandosi di vivere in essi la Legge e la Promessa. Obbedire fedelmente alle direttive dell'Associazione anche nelle piccole cose (particolari della divisa, puntualità nei versamenti delle quote, osservanza del cerimoniale, ecc.). Dimostrare di aver acquistato spontaneità ed equilibrio di comportamento nel contatto con gli altri, agendo con disinvoltura e riservatezza. Sforzarsi di acquistare una certa stabilità di sentimenti, dominando i propri sbalzi d'umore ed evitando di farli pesare sugli altri. Dimostrarsi leali a scuola ed in casa, sfuggendo ogni forma di sotterfugio.

Aiutare – Compiere la B.A. ogni giorno, sforzandosi di sceglierla tra quelle che più meritano di essere fatte. Partecipare attivamente alla vita di Riparto e di Squadriglia e adempiere con soddisfazione dei Capi l'incarico ricevuto. Rendere la propria presenza regolare alla vita di Riparto, dando tutta se stessa anche nelle attività meno divertenti.

Scoperta di Dio

I Classe

Conoscere – Conoscere l'Eucarestia come Sacramento della unione dei Fedeli in Cristo, e sapere cosa significa “Corpo Mistico di Cristo”.

Approfondire la conoscenza del Sacramento della Cresima e del suo valore sociale e comprendere il significato del rito.

Con l'aiuto dell'Assistente Ecclesiastico, ricercare nel Vangelo e negli Atti degli Apostoli le parole ed i fatti in cui si manifestano l'origine e le caratteristiche divine della Chiesa. Conoscere la vita di S. Chiara, Patrona delle Scolte, e aver letto quella di un Santo o di una grande figura della Chiesa di oggi, da proporsi come proprio ideale. Imparare il “De profundis” ed una preghiera personale, scegliendola sul “Padre Nostro” (pag. 32-33; pag. 35).

Conoscere ed illustrare al Riparto una istituzione o attività apostolica della Chiesa (Concilio, opere missionarie, Ordini religiosi, ecc.).

Praticare – Approfondire la propria vita spirituale, alimentandola con una Comunione più frequente, specialmente nelle più significative ricorrenze liturgiche (grandi feste, solennità mariane, ecc.); ricorrendo con fiducia e apertura ai consigli e all’aiuto dell’Assistente Ecclesiastico o di altro Sacerdote; cercando, possibilmente, una stabile direzione spirituale.

Dare prova – attraverso il comportamento in Chiesa, nella preghiera, nelle cerimonie di Riparto – di aver acquisito un vivo “senso delle cose sacre”. Prendere parte attiva a qualche iniziativa religiosa della parrocchia o della Diocesi, sforzandosi di sentirsi parte viva della Chiesa (processioni più importanti, Quarantore, Stazioni quaresimali, Settimana Santa, Ottava per l’Unità della Chiesa, ecc.). Mettersi a disposizione del Professore di Religione, manifestare la propria appartenenza all’Associazione, e collaborare con lui per animare le lezioni.

Aiutare – “Vivere la Cresima” nel proprio ambiente, sentendosi impegnata ad aiutare gli altri con la professione della propria Fede nelle parole e nella condotta. Preparare e dirigere una Messa di Riparto. Confezionare qualche capo di biancheria o paramento sacro per l’altare da campo del Riparto, oppure organizzare qualche iniziativa per poterlo procurare.

Spirito Scout

I Classe

Conoscere – Approfondire, con l’Assistente Ecclesiastico e con la Capo, il valore della Promessa e della Legge in rapporto al sacramento della Cresima e ai doveri della propria vita cristiana nella Chiesa. Comprendere il valore della I Classe nella vita personale della Guida ed in quella del suo Riparto. Sforzarsi di acquistare maggiore conoscenza di problemi e dei bisogni degli altri, per poter compiere con più coscienza e preparazione le proprie B.A.

Conoscere l’organizzazione del Guidismo mondiale e la ragion d’essere del Guidismo Cattolico accanto alle altre Associazioni.

Praticare – Vivere la Promessa e la Legge prendendo coscienza di attuare in essa la propria vita di Cristiana. Seguire con docilità e prontezza le direttive morali dell’Associazione, nello spirito di obbedienza alla Chiesa (films, libri, moda, divertimenti, ecc.). Sapersi “inserire” nel proprio ambiente di scuola o di lavoro, con spirito apostolico e aperto. Sapersi divertire con sano equilibrio, scegliendo divertimenti e compagnie adatte all’età, ed evitando frivolezze e leggerezza di comportamento. Portare con fierezza e coraggio la propria divisa, senza ostentarla, ma anche camuffarla.

Aiutare – Avere compiuto le proprie B.A. con tatto e gentilezza d’animo, dimostrando sensibilità ai bisogni degli altri e vera carità cristiana. Partecipare attivamente e con senso di responsabilità verso le più piccole, alla vita del Riparto, e sforzarsi di essere il sostegno delle proprie Capo. Prendere parte, con fiducia nel valore formativo della vita di Riparto, anche alle attività apparentemente meno utili, cercando di comprendere quanto importi, ai fini della formazione personale, il “dare senza contare”.

Salute e Pronto Soccorso (P.S.)

La Guida deve essere consapevole del dono della vita che ha ricevuto e di cui è responsabile. Procurerà di conservare un sano equilibrio nella sua salute, compiendo determinati esercizi ed acquistando quelle abitudini che possono giovarle.

Nella prova “salute” apprenderà anche delle nozioni di P.S. che potranno renderla utile agli altri.

Guida

- Abituarsi a camminare un’ora in città o in gita senza affaticarsi
- Praticare gli esercizi di ginnastica più comuni: respirazione, salto, corsa, ecc.
- Saper prendere e rilanciare il pallone da ferma, ed in movimento
- Conoscere ed applicare quotidianamente le regole d’igiene; camminare all’aria aperta, ginnastica, vitto, sonno, igiene personale

- Conoscere l'indirizzo di un medico e della farmacia del proprio rione, sapere a chi rivolgersi per avere un'autolettiga (CRI, ecc.). Conoscere l'indirizzo di un Pronto Soccorso.
- Saper curare una ferita, escoriazione, contusione
- Saper distinguere i gradi di una scottatura e prestare le cure del caso ad una di I grado.
- Saper arrestare un'epistassi
- Saper togliere una spina o una scheggia
- Saper preparare un the, un caffè, una camomilla e sapere quando somministrarli
- Conoscere l'uso dei medicinali contenuti nel P.S. di Squadriglia

II Classe

- Fare ogni giorno 10 minuti di ginnastica
- Saper preparare un the, un caffè, una camomilla
- Saper fare le principali fasciature
- Saper fare le più semplici immobilizzazioni in caso di frattura degli arti
- Saper fare impacchi caldi e freddi e conoscerne l'utilità
- Saper soccorrere prontamente una persona colpita da scossa elettrica
- Conoscere la circolazione del sangue e le principali arterie e vene
- Saper fermare un'emorragia arteriosa e venosa
- Saper intervenire in caso di svenimento, colpo di sole e colpo di calore
- Saper improvvisare una barella e saper trasportare un ferito a braccia
- Conoscere le conseguenze del cattivo uso e dell'abuso di medicinali

I Classe

- Avere il brevetto di Pronto Soccorso
- Praticare almeno uno sport con stile e perizia
- Avere una conoscenza degli infortuni che possono prodursi in questo determinato sport e dei soccorsi da prestare
- Sapere dirigere 15 minuti di ginnastica da campo
- Saper organizzare e dirigere un gioco per la Sq. con l'applicazione di esercizi ginnici.

Abilità

La prova di abilità tendono a sviluppare nella Guida la possibilità di imparare ad osservare, a lavorare, ad esprimersi mediante una graduale esperienza, coltivando le sue doti di iniziativa, di prontezza di ingegnosità ed intelligenza al servizio degli altri.

Guida

- Tenere in ordine la propria camera, i libri e gli oggetti personali ed essere pronta ad aiutare in casa (es. rifare il letto, commissioni, preparare la tavola).
- Saper fare una cucitura a macchina, saper fare un orlo, attaccare i bottoni e gli automatici
- Confezionare a maglia un indumento di lana
- Tenere in ordine la propria divisa
- Saper fare un dolce
- Eseguire con le proprie mani un oggetto di una certa utilità per l'angolo di Squadriglia o per la propria camera usando materiali quali rafia, fili di ferro, latta, lana, cartone, gesso, ecc.
- Contribuire con i propri risparmi alle spese di squadriglia e a quelle personali per il Campo
- Saper spedire un telegramma ed una raccomandata

- Saper telefonare ed usare un elenco telefonico
- Saper illustrare quali tra le trasmissioni alla Rai-TV per ragazzi apprezza e la diverte maggiormente; e saperne spiegare i motivi sul quaderno di caccia
- Riuscire bene nei giochi di osservazione
- Partecipare a tutti gli explò di Squadriglia sulla natura, sulle persone, sul luogo in cui abita
- Saper inventare una storia o una leggenda su un tema dato
- Saper fare un disegno o collage o altra illustrazione come commento alla storia inventata
- Essere accurata nel modo di vestire e nel portare la divisa
- Saper leggere con tono giusto, articolando bene le parole
- Saper cantare insieme alle altre Guide della Squadriglia
- Partecipare alle scenette di Squadriglia

II Classe

- Preparare un primo e un secondo piatto per la propria famiglia
- Saper lavare e stirare gli indumenti personali, togliere le macchie di unto e di grasso
- Realizzare un lavoro casalingo (grandi pulizie ecc.)
- Saper fare le asole ed i rammendi
- Saper riparare un valvola, mettere una spina elettrica, mettere e togliere un chiodo, una vite, verniciare, sturare un lavandino
- Trasformare un vecchio oggetto o tessuto in qualcosa di grazioso e di utile
- Restituire in perfetto ordine le cose avute in prestito
- Saper spedire un vaglia, consultare un elenco ferroviario
- Improvvisare una sorpresa in occasione di una festa familiare
- Organizzare in collaborazione con la Squadriglia, l'accoglienza di una nuova Guì
- Dare la propria impressione su di un libro letto; spiegare perché è piaciuto o non è piaciuto. Annotare le osservazioni su un quaderno di caccia
- Adempiere con soddisfazione dei Capi gli incarichi ricevuti
- Essere in grado di spiegare un gioco
- Saper fare una relazione di attività svolta in Riparto
- Saper collaborare ad un "bruitage" per una veglia o un gioco da campo cercando di rendere le voci della natura, degli animali od altri suoni conosciuti
- Dare un tono personale alla propria camera
- Saper scegliere il testo adatto per una veglia e saperlo leggere in modo semplice ed espressivo
- Tener aggiornato il quaderno dei canti
- Saper decorare una stanza e l'angolo di Squadriglia per un'occasione importante
- Saper creare un personaggio con i relativi costumi
- Organizzare con le Guide della Squadriglia una veglia originale ed accurata per un fuoco da campo
- Creare insieme alle Guide della Squadriglia una danza inventandone possibilmente il motivo e le parole.

I Classe

- Saper prendere in caso di bisogno, la completa responsabilità della propria casa

- Saper stirare una camicia e gli indumenti di lana
- Saper usare perfettamente la macchina da cucire e confezionare un indumento
- Saper cucinare due tipi diversi di minestra, di carne, di verdura, di dolce
- Organizzare con l'aiuto di un'altra Guida che prepara la I Classe, un pranzo completo in casa o in sede. Le due Guide dovranno mandare gli inviti, cucinare, decorare la tavola, rigovernare.
- Occuparsi per una giornata intera e due mezze giornate di uno o più bambini sotto i sei anni
- Costruire un giocattolo e confezionare un indumento per un neonato
- Contribuire con la propria competenza all'impresa o all'industria di Squadriglia e di Riparto
- Organizzare una festa di Squadriglia o di Riparto
- Saper fare gli onori di casa e sostenere una conversazione
- Dare le proprie impressioni su un libro letto e spettacolo a cui si è assistito scrivendone le osservazioni sul quaderno di caccia
- Approfondire la propria conoscenza dell'arte nel campo che più interessa (musica, pittura, scultura, architettura, poesia, teatro, ecc.)
- Saper animare una riunione contribuendo al buon umore di gruppo: dirigendo un gioco o un canto; facendo attenzione che tutte le Guide siano a loro agio e partecipino volentieri alle attività proposte.

Vita all'aperto

“L'insegnamento che viene dal contatto con la Natura, si sviluppa in noi, più di quanto non potrebbe fare qualsiasi altro insegnamento, la facoltà di osservazione e deduzione, l'allenamento alla fatica, il coraggio, la pazienza, l'ingegnosità, la fiducia in se stessi ... “ (B.P.)

Guida

- Partecipare alle uscite e fine settimana di Riparto
- Aver svolto nell'uscita i seguenti servizi: acqua – legna- cucina – tavola-ordine
- Non lasciare tracce del proprio passaggio sul luogo dell'uscita o del campo
- Costruire ed accendere un fuoco con tre fiammiferi e far bollire una pentola d'acqua
- Imparare e saper usare i seguenti nodi: barcaiolo, margherita, soccorso, boscaiolo, piatto, dandone prova in un'attività all'aperto
- Imparare e saper utilizzare la legatura quadrata
- Cifrare il proprio materiale da campo
- Saper usare il proprio coltello scout
- Imparare a preparare il proprio sacco da montagna
- Tracciare e seguire una pista con almeno 10 segni diversi
- Conoscere i principali segni di raduno a braccia e a fischio
- Imparare almeno due prese per i grandi giochi (es. scalpo, ecc.)
- Conoscer l'alfabeto Morse
- Annotare sul quaderno di caccia le prime osservazioni sulla natura
- Conoscere i punti cardinali e sapersi orientare con la bussola
- Saper trovare la Stella Polare
- Saper indicare la direzione del vento ed il nome dei principali venti
- Osservare, prendendo nota sul quaderno di caccia: un animale, un insetto, una pianta, un fiore.

II Classe

- Aver partecipato ad un campo di almeno 8 gg. o, in caso di giusta impossibilità, a 10 uscite o a vari accantonamenti
- Aiutare la Squadriglia a preparare il materiale per il campo ed a riordinarlo dopo
- Saper montare, tenere in ordine, smontare, pulire una tenda, saperla orientare
- Saper costruire un picchetto e cambiare un tirante
- Montare l'asta della bandiera: saper fare l'alza e l'ammaina (vedi Cerimoniale)
- Costruire e sperimentare due diversi fuochi da cucina
- Conoscere i vari tipi di legna più adatta per il fuoco e le costruzioni
- Con l'aiuto di una Guì cucinare un piatto per la Squadriglia
- Collaborare attivamente alle costruzioni da campo
- Conoscere e saper utilizzare i seguenti nodi: pescatore – bolina doppia – attacco a tre – tessitore
- Conoscere e saper utilizzare le seguenti impiombature: ad anello, a giunzione
- Saper usare un'accetta, una sega, e tenerla in efficienza
- Ricevere e trasmettere un messaggio in Morse, conoscendo le principali sigle per le trasmissioni
- Riuscire in tre prove, fatte in giorni diversi, del gioco di Kim (18 su 20)
- Riconoscere 5 costellazioni
- Orientarsi con il sole e con l'orologio
- Saper orientare e leggere la carta topografica ed eseguire un cammino rettificato con la relativa riduzione in cartina
- Riconoscere e saper disegnare le tracce degli animali più comuni
- Osservare nelle uscite all'aperto 10 differenti alberi – 10 piante selvatiche – 5 uccelli – 10 tipi di ortaggi – 10 fiori di campo – 10 fiori coltivati, e saperne riconoscere le caratteristiche.
- Annotare le osservazioni sul quaderno di caccia

I Classe

- Avere il brevetto di campeggiatrice
- Avere un brevetto tra quelli natura
- Costruire al campo l'altare con la collaborazione di due altre guide di II classe
- Dirigere e collaborare all'installazione di una cucina, di una sala da pranzo, di una toeletta, sapendole orientare
- Organizzare e dirigere un fuoco da campo per il Riparto
- Organizzare un'uscita per il Riparto: itinerario, approvvigionamenti e orario, attività, giochi, canti ...
- Organizzare con l'aiuto di altre due Guide, un grande gioco per il Riparto
- Saper calcolare l'altezza di un albero o di una casa
- Durante un'uscita di Riparto realizzare individualmente almeno 5 delle seguenti imprese: esplorazione di uno stagno o di un bosco o di un fiume o di una spiaggia o del cielo o della campagna – esplorazione di un paese – esplorazione di un lavoro artigianale – marcia all'azimut – disegno o fotografia di paesaggi, piante e animali, cucina senza utensili.
- Organizzare un'explò natura con la propria Squadriglia e farne relazione dettagliata sul quaderno di caccia.
- Svolgere l'incarico di guardiana del materiale di Riparto

Scoperta del Paese

Con la “scoperta del Paese” il guidismo intende proporre alla Guida tutto un programma di attività che l'aiuti gradualmente ad essere attenta alle persone che le vivono accanto, a scoprire e a rispettare i loro lavori e ad allargare a poco a poco il proprio raggio di relazioni ed il proprio orizzonte oltre i confini d'Italia verso altri paesi.

Guida

- Conoscere l'origine ed il nome della propria strada
- Conoscere la vita di un personaggio che ha dato un suo contributo per lo sviluppo della propria città o della propria regione
- Riprodurre la pianta del proprio quartiere, indicando dove sono situati i principali servizi, organismi, negozi
- Conoscere i vari tipi di lavoro che vengono svolti nell'ambito del proprio quartiere, e scoprire il lavoro di una persona
- Conoscere e saper spiegare lo stemma della propria città

I Classe

- Scoprire l'organizzazione ed il funzionamento di un servizio pubblico della propria città (mercato, ospedale, azienda tranviaria, telefoni) ed il lavoro di coloro che vi partecipano
- Conoscere la zona più antica della propria città e quella di più recente costruzione
- Conoscere la vita di un personaggio che ha contribuito al progresso d'Italia
- Conoscere quali sono le principali risorse (industria, agricoltura, turismo, artigianato..) della propria regione e seguire il lavoro di una persona impiegata in uno dei suindicati settori.
- Entrare in relazione con una persona di regione diversa dalla propria: scambiare una corrispondenza regolare con questa cercando di comprendere quali siano le caratteristiche della sua città e come vi si svolge la vita.

I Classe

- Conoscere e saper spiegare la forma di governo dell'Italia
- Conoscere i grandi organismi internazionali di cui fa parte l'Italia; il significato delle sigle; ed i fini che si propongono
- Conoscere la vita di un personaggio che ha contribuito al progresso della civiltà
- Entrare in relazione con una persona estera; scambiare con essa una corrispondenza regolare cercando di cogliere la peculiarità del suo paese ed il suo modo di vivere.
- Scegliere una (o più) fra le seguenti attività: approfondire, riguardo alla propria città, un argomento di questo tipo: toponomastica, giardini, dialetto, lapidi, folklore ... Della propria regione conoscere le zone più caratteristiche dal punto di vista naturale, e documentarsi; della propria regione conoscere le città più ricche di opere d'arte e documentarsi.
- Seguire una trasmissione televisiva, vedere un film o leggere un libro che illustri le caratteristiche ed i modi di vita dei paesi diversi dall'Italia
- Seguire, possibilmente anche nei suoi sviluppi, un avvenimento di attualità (avvenimenti di vita politica ed economica; di vita della Chiesa: encicliche, avvenimenti religiosi ...; del mondo della scienza; del mondo

della letteratura e dell'arte; del mondo sportivo ...) attraverso il giornale, le riviste, la radio o la televisione.

AGI, Direttive per la Branca Guide, 1963, pp. 22-43