

AMIGO DE LA NATURALEZA

1. Explica qué cosas hay que tener en cuenta para proteger a la naturaleza cuando salimos de acampada.
2. Recoge cinco vegetales comestibles de tu región y confecciona un menú a base de éstos y algunos condimentos.
3. Realiza un estudio (exposición a base de fotografías, diagramas, dibujos o láminas) sobre cómo las actividades y empresas del hombre afectan al medio ambiente de una zona determinada de tu región.
4. Indica que especies están en peligro de extinción en tu comarca y realiza un estudio monográfico (que puedas exponer en forma de mural) de una de ellas.
5. Programa y realiza una actividad de demostración ecológica para la patrulla, la Sección Scout, u otras secciones del grupo.
6. Organiza y lleva cabo una actividad de servicio a la naturaleza.
7. Realiza en tu cuaderno una lista de cosas que se descomponen en la naturaleza de forma natural y otras que no.
8.
.....

SOCIÓLOGO

1. Entérate de que trata la Declaración de los Derechos Humanos y coméntala con alguno de tus Scouters.
2. Prepara un tema de índole social para discutirlo en la patrulla. Aporta primeros datos e informaciones que introduzcan el tema, luego presenta un informe con la introducción y las conclusiones a que llegasteis en el diálogo.
3. Haz un diagrama de los organismos

previstos para el gobierno del país y explica las funciones de cada uno de ellos y sus relaciones.

4. Realiza un trabajo monográfico sobre alguna localidad de tu región, incluyendo su historia, costumbres, recursos económicos, transpores, lugares de interés, problemática extraída a través de encuestas, etc.
5. Analiza algún problema de la sociedad que te rodea. Ayúdate de algún libro, revista, periódico, encuestas, consultas a expertos. Presenta un informe con conclusiones y críticas.
6.
.....

AMIGO DEL MUNDO

1. Haz un diagrama de la Organización Scout Mundial y explica su funcionamiento.
2. Realiza una actividad con otra patrulla de otro grupo Scout.
3. Describe a grandes rasgos lo que pretenden las siguientes organizaciones internacionales: ONU, UNICEF, FAO, UNESCO y CEE.
4. Haz un estudio sobre un país extranjero de tu elección y discute con un Scouter sobre las diferencias en el modo de vida entre ese país y el nuestro.
5. Toma contacto con un Scout de otras zonas y realiza un pequeño informe sobre sus actividades, tradiciones, funcionamiento, etc.
6. Convive al menos tres días con un Scout extranjero o escríbete con él durante seis meses (al menos una carta mensual), procurando recoger información suficiente como para dar una charla a la Sección Scout sobre el funcionamiento del escultismo en su país.
7. Haz un álbum o exposición con

información ilustrada sobre un país extranjero, incluyendo actividades Scouts, deportes, vida hogareña y costumbres, geografía, política, problemas y medidos de comunicación entre este país y el nuestro.

8.
.....

ANIMADOR

1. Prepara y anima una fiesta de patrulla (celebración, cumpleaños, aniversario...).
2. Dirige y organiza la animación de un fuego de campamento, preparando la apertura, presentación de actuaciones, danzas, canciones y algún sketch para intercalar entre las actuaciones
3. Inventa algún juego divertido para la Sección Scout del grupo y consigue que se lleve a cabo en alguna ocasión, dirigiéndolo tú mismo.
4. Participa activamente en la organización de algunas actividades de grupo (aniversario, celebración, acampada...)
5. Realiza un pequeño "show" en algún fuego de campamento, festival... de al menos 20 minutos de duración, con canciones, chistes, cuentos, bailes, poesías, etc.
6.
.....

JARDINERO

1. Planta una semilla y observa el crecimiento, haciendo dibujos y tomando notas de cómo va evolucionando (p.e. un garbanzo, una lenteja, una alubia...).
2. Participa en uno de los servicios que se organizan para plantar árboles para repoblación forestal u organizar una visita a algún vivero, jardín botánico o exposición por patrulla.

3. Prepara para la siembra un terreno de cinco metros cuadrados y planta y cultiva siete u ocho especies diferentes de flores o vegetales utilizando semillas, raíces o tallos.
4. Describe 12 plantas que sean comunes en los jardines y explica cómo se realiza la poda, el injerto y el abonado.
5. Explica las medidas que hay que tomar para combatir las plagas en el jardín, que insecticidas hay que utilizar y precauciones.
6.
.....

ASTRÓNOMO

1. Explica seis métodos populares de predicción del tiempo, como pueden ser refranes, dichos,...
2. Dibuja o identifica los tipos principales de nubes, explicando sus características y evolución.
3. Construye con precisión un reloj de sol en una excursión y comprueba su funcionamiento.
4. Localiza la Osa Mayor, la Menor y la estrella Polar en una noche estrellada.
5. Explica como pueden ayudarte a las predicciones del tiempo y cual es el origen de los siguientes fenómenos: niebla, lluvia, granizo, nieve, tormentas, temperaturas,...
6. Averigua cuales son los principales, tipos de viento, de tu región y qué variaciones de tiempo puede indicar cada uno.
7. Aprende a usar un planisferio y haz un dibujo de 10 constelaciones y localízalas en el cielo de una noche cualquiera.
8. Interpreta un mapa del tiempo, explicando lo que son las líneas isobaras, las borrascas y los anticiclones.
9. Construye una pequeña estación meteorológica con veleta, anemómetro, pluviómetro. termómetro y barómetro y realiza

un diario del tiempo durante quince días, recogiendo los siguientes datos: velocidad y dirección del viento, temperatura a mediodía y por la noche, presión. Aspecto del cielo y tipos de nubes, lluvia, nieve, realizando una predicción para el día siguiente (puedes contrastar tus resultados con las informaciones radiofónicas, televisión o telefónicas).

10.
.....

ATLETA

1. Atraviesa rápidamente un puente mono de dos cuerdas con mochila y bordón.
2. Atraviesa sin caerte un puente mono de una sola cuerda.
3. Participa en un recorrido Herbert y supera notablemente la media de la Sección Scout.
4. Demuestra que sabes hacer algunos ejercicios de gimnasia para Scouts y dirige la gimnasia en la Sección Scout en varias ocasiones.
5. Alcanza las siguientes marcas según tu edad.
6.
.....

SALVAMENTO

1. Explica cómo llamar a la policía, bomberos o ambulancias, lleva siempre contigo los teléfonos de urgencia.
2. Muestra prácticamente diferentes formas de rescate en caso de: incendio, accidente de coche, electrocución, escape de gas, etc...
3. Lanza una cuerda a una persona que se encuentre a diez metros de distancia de ti de manera que la pueda coger sin moverse del sitio.
4. Obtén la especialidad de nadador.
5. Nada cincuenta metros hacia una persona

y remócala hacia la orilla ayudándote de un bastón, una camisa, etc...

6. Tírate y nada veinte metros hacia un sujeto que consideras inconsciente y remócalo hasta la orilla cogiéndole por la barbilla.
7. Demuestra prácticamente que sabes hacer la respiración artificial boca a boca.
8.
.....

BOMBERO

1. Explica cómo realizar un fuego en el monte para que no ofrezca peligros y enuncia cuatro normas para prevenir los incendios.
2. Demuestra sobre la práctica cómo sacar a un herido de un edificio en llamas que, como es natural, estará repleto de humo.
3. Describe el proceso de combustión y cómo se puede interferir en éste de diversos modos para apagar o evitar que se propague el fuego.
4. Explica cómo te conducirías si te encontraras frente a un incendio forestal: cómo avisar a las autoridades, formas de intentar detenerlo, precauciones y como actuar cuando el fuego te rodea, etc.
5. Demuestra en un caso práctico cómo actuar ante una persona que se la he prendido fuego la ropa.
6. Describe cómo funciona un extintor, las diversas clases y cómo utilizarlo.
7. Junto con otro Scout, monta un sistema para descender a una persona desde siete metros de altura.
8. Visita el parque de bomberos que tengas más próximo y entérate de todo cuanto puedas sobre cómo llevan a cabo su tarea los bomberos. Presenta un informe sobre tus

conclusiones o da una charla a la Sección Scout.

9.....
.....

NATURALISTA

1. Aprende sistemas para clasificar especies tanto vivas como minerales y confecciona un herbario con al menos 25 hojas de plantas y árboles distintos y una colección de cinco plumas de diferentes aves, veinte insectos disecados, una huella de escayola y veinte minerales. Colócales a todos ellos una etiqueta con el nombre y el lugar donde los encontraste y explica sus características, clasificación, zonas donde suelen encontrarse y utilidad para el hombre y la naturaleza de cada uno de los elementos de tu herbario y colección.

2. Haz un pequeño estudio geológico de una parcela de terreno. explica su composición y características por medio de un croquis, describe la acción de las fuerzas naturales (agua, hielo, viento, etc.) en su formación. Recoge diversas muestras del suelo y minerales para ilustrar tu estudio.

3. Realiza un estudio biológico sobre algunas zonas. Observa la fauna, vegetación, agricultura, etc... y toma todo tipo de notas y muestras útiles para ilustrar tu trabajo. Confecciona un pequeño plano donde puedas localizar tus observaciones.

4. Lleva a cabo un estudio ecológico en una zona de tu región a la que puedas acceder asiduamente para recoger suficiente información. Estudia todos los aspectos biológicos, geológicos, climatológicos, etc... y presenta un informe donde se detalle cómo dependen entre sí las diversas especies y el medio ambiente. ilustra tu informe con fotos,

dibujos hojas y plantas, minerales, fósiles, insectos, indicios de animales (plumas, huellas, nidos abandonados, excrementos...) y todo aquello que consideres interesante recoger. Puedes ayudarte de diagramas y esquemas para exponerlo.

5.
.....

OBSERVADOR

1. En un juego de Kim sencillo identifica siete de diez objetos según sus características y situaciones.

2. En un grupo de personas observadas a propósito, describe una de ellas señalada por el Scouter.

3. Reconoce con los ojos vendados cinco de seis sustancias por el olor y ocho de diez por el sonido.

4. Aprecia sobre el terreno cinco distancias y cinco alturas con menos de 25 por ciento de error, explicando los métodos utilizados.

5. En un juego de Kim recuerda al menos veinte de veinticuatro objetos presentados durante un minuto.

6. Narra clara y metódicamente el desarrollo de un hecho de la vida cotidiana después de una repetida observación, extrayendo deducciones y conclusiones propias.

7. Reconoce cuatro de seis personas al tacto con los ojos vendados.

8.
.....

CABUYERIA

1. Consigue una cuerda que mida tu propia altura y realiza por ti mismo un remate o cabeceo en cada uno de sus extremos.

2. Haz correctamente, con las manos a la

espalda los siguientes nudos, explicado sus usos: rizo, leñador, vuelta alondra, vuelta escota, as de guía, ballestrinque, nudo simple o comadreja y sillero.

3. Demuestra cómo plegar una cuerda según su longitud, grosor y material.

4. Haz correctamente, con los ojos vendados, los siguientes nudos, explicando sus usos: tejedor, pescador, margarita, esposas, as de guía doble, ballestrinque doble, capuchino, un cote y dos cotes.

5. Haz los siguientes amarres, explicando su aplicación: cuadrado, diagonal, redondo y trípode, y los siguientes eslingas: de tabla, de barril, de arrastre y de fardo.

6. Realiza, al menos, uno de los siguientes empalmes: en cabo o de piña, en ojete y en longitud.

7. Haz al menos, 10 de los Sigüientes nudos, explicando Sus aplicaciones: carrick, as de guía triple, marino y español, nudo de cinta, nudo de centro, arnés de hombre, ritual indio áncora, trébol, horca, ocho, polea, tiravira, evasión, trípode o esposas, prusick, tensor, torno español y silla de bombero.

8. Describe los diferentes materiales que se usan para la confección de cuerdas, resistencia según diversas circunstancias, conservación y usos.

9. Explica el significado de los términos que se usan corrientemente en cabuyería.

10. Realiza una de las siguientes actividades prácticas:

- Participa en la realización de un cuadro de nudos.
- Construye un puente mono con ayuda de otros Scouts.
- Construye un teleférico para mercancías.
- Construye una hamaca tejiendo la red.

- Construye una escalera de cuerda de 3 metros.
- Organiza y dirige un juego de nudos para la Sección Scout.

11.
.....

CICLISTA

1. Demuestra que conoces las principales señales de circulación; así como las normas que conciernen a peatones y ciclistas.

2. Demuestra tu habilidad encima de la bicicleta atravesando una zona de terreno difícil. (un rally, un recorrido monte a través,...)

3. Describe las partes más importantes de la bicicleta, su función y mantenimiento.

4. Desmonta, limpia y repara una rueda. Regula los frenos.

5. Haz una excursión de dos días recorriendo 120 km. con otro Scout. Prepara un programa completo de actividades y luego haz un informe.

6.
.....

COCINERO

1. Construye y enciende un fuego sencillo.

2. Enciende un fuego con dos cerillas solamente y cocina una comida completa y una bebida caliente.

3. Construye cinco clases distintas de fuegos, explicando sus usos y características (no hace falta que llegues a encender los fuegos).

4. Asa carne y legumbres al estilo trampero.

5. Confecciona pan de cazador para dos personas.

6. Prepara un menú y lista de provisiones para cocinarlo en la próxima acampada de patrulla en una cocina trampera,

construyéndote todos los utensilios necesarios.

7. Explica tres métodos para hacer el agua potable.
8. Enciende un fuego sin cerillas o con la leña mojada.
9. Confecciona una lista de materiales de cocina para un campamento de patrulla y explica como empacarlos, conservarlos y mantenerlos limpios.
10. Construye un horno al aire libre y confecciona un pastel en él.
11. Explica cómo almacenar y conservar la comida según su durabilidad, diversos métodos para deshacerse de los desperdicios en campamento y presenta un menú, con una lista de provisiones, para un campamento de patrulla de cinco días.
12. Diseña una cocina de patrulla completa con fuego elevado, horno, incinerador, lavadero, leñera,... y sitúala correctamente en el plano de un campamento.
13.
.....

COLECCIONISTA

1. Confecciona una colección de algún tipo de objetos que té interese, de forma sistemática y durante un período de al menos seis meses. La colección ha de ser de un tamaño razonable, dependiendo de la naturaleza de los objetos y teniendo en cuenta la calidad como factor importante.
2. Dialoga con el Scouter sobre la razón de tu elección y explícale los detalles técnicos cuando le muestres la colección, que ha de estar bien presentada, demostrando un interés inteligente y no un mero afán de acumulación.
3.
.....

COMEDIANTE

1. Actúa en papel principal en una actuación de patrulla.
2. Prepara y dirige una actuación de patrulla que hayas propuesto tu mismo (mímica, humorística, musical,...)
3. Participa en una actuación con un disfraz completo que hayas confeccionado por ti mismo.
4. Confecciona una libreta de actuaciones para la patrulla, anunciando al menos cinco actuaciones nuevas que hayas recogido tu mismo o inventado.
5. Caracterízate (con disfraz, maquillaje,...) de alguna persona y haz una imitación humorística.
6. Inventa una pequeña obra de teatro no humorística sobre algún tema relacionado de alguna forma con el escultismo para representarla junto con tus compañeros.
7.
.....

GUIA

1. Apunta en tu cuaderno Scout los teléfonos de: policía, bomberos, médico de urgencia, ambulancias, casa de socorros, estación de autobuses y de trenes, oficina Scout, Jefe de Grupo, Scouter de Sección Scout, y miembros de tu patrulla.
2. Envía un paquete por correo.
3. Localiza en un plano las principales líneas de autobuses, hospitales, gasolineras, mercados, hoteles, restaurantes, oficinas municipales y policiales, estaciones de trenes, y autobuses, museos, oficinas de turismo, de teléfonos, correos, y telégrafos, parques y otros centros de interés de tu localidad.
4. Entérate de cómo funciona el servicio

nacional e internacional telefónico (utilización mas económica, petición de información, diversos servicios, clases de conferencias,...).

5. Realiza un plano a escala 1:5000 (ampliando uno de los que puedes conseguir en el mercado) de la zona de alrededor de tu casa (1 km. de diámetro aproximadamente), marcando en los siguientes Centros de interés: nombre de las calles, médicos, iglesias, policía, bancos, parques. buzones y oficinas de correos, cabinas y oficinas de teléfonos, gasolineras, talleres de coches, mercados, farmacias, hoteles o pensiones, restaurantes, paradas de autobuses y líneas principales, monumentos y centros de interés turístico, cultural y cívico.
6. Envía una carta certificada y un giro postal.
7. Prepara un programa completo de actividades turísticas para una patrulla que viene del extranjero para visitar tu localidad y alrededores durante una semana. Para ello, entérate de horarios de transportes, alojamientos económicos, comidas típicas, historia y anécdotas de los monumentos, horarios de llegada y partida por avión, excursiones por los alrededores, etc.
8.
.....

DEPORTE

1. Practica el deporte que hayas elegido al menos durante un año, en algún equipo local, colegial o adscrito a otra organización.
2. Fedérate lo antes posible para así gozar del seguro deportivo y poder entrar en Competiciones oficiales.
3. Describe las reglas del deporte y arbitra o haz de juez en un partido o competición que organices para la Sección Scout. (En caso de

que el tipo de deporte no lo permita da a conocer las peculiaridades del deporte a través de una charla, un mural, fotografías, etc...).

4.
.....

COSTURA

1. Cose un botón y una insignia de forma que queden sólidos y aseados.
2. Hazte un pequeño equipo de costura y llévalo a todas las excursiones.
3. Remienda un roto en el pantalón y repara un descosido.
4. Describe las diferentes clases de tejidos y haz un pequeño muestrario con recortes de diferentes telas. explicando las características de cada tejido.
5. Cose un trozo de tela utilizando tres puntos diferentes; sobrehíla un lado y en el otro haz un dobladillo.
6. Haz un patrón de papel de seda o un pequeño cuadro de tapicería, y borda tu nombre sobre alguna prenda.
7.
.....

EXCURSIONISTA

1. Explica cómo solucionar los problemas de ampollas y rozaduras del calzado, sus causas y cómo remediarlas.
2. Realiza una marcha de 10 Km. y explica cómo se debe circular por carretera y porqué.
3. Realiza una marcha de 15 Km. y explica cómo distribuir el equipo necesario dentro de la mochila, razonando su colocación y peso.
4. Proyecta y realiza una excursión con un

recorrido total de marcha no inferior a 20 Km., haciendo una previsión de horarios para luego contrastarla con los tiempos conseguidos.

5. Explica las condiciones para una buena marcha con toda la patrulla (duración, ritmo, descansos, peso,...) según el desnivel, tipo de terreno, la distancia y los días.

6. Explica en qué consisten las siguientes actividades y cuales son las condiciones para una buena realización, llevando a cabo al menos una de ellas: raid, rally de montaña, travesía, campamento volante. marcha de 30 Km. y ascensión.

7.
.....

NADADOR

1. Nada 50 metros y manténte en el agua durante 5 minutos.

2. Nada 50 metros en dos de estos estilos: croll, espalda, braza, y mariposa.

3. Nada 5 metros con la ropa puesta y desvístete dentro del agua.

4. Nada sin descansar 200 metros con estilo libre.

5. Tírate de cabeza y bucea 12 metros.

6. Explica las reglas de seguridad para baños en grupo en grupo, aguas no conocidas y evitación de congestiones. Organiza unas actividades acuática para la tropa.

7. Sumérgete a dos metros de profundidad en el agua y recoge un objeto del fondo que pese por lo menos 3 kilos, llevándolo hasta la orilla.

8.
.....

FOTÓGRAFO

1. Explica, haciendo algunos dibujos, cómo

funciona una máquina fotográfica (impresión en el negativo, revelado, positivo,...).

2. Haz con tu máquina de fotografiar algunas fotos en blanco y negro, y color, utilizando flash, con contraluces, efectos especiales,... sobre algunos temas que te indique el Scouter y explica la relación existente entre abertura del objetivo, velocidad y luz con que has tomado cada una de las fotos.

3. Realiza un reportaje sobre algún hecho concreto con al menos 12 fotografías.

4.
.....

REPORTERO

1. Haz una crónica de una excursión de patrulla.

2. Realiza un reportaje de una visita a una empresa o fábrica con fotos y notas de las explicaciones de los profesionales.

3. Redacta un comentario sobre un artículo de periódico que trate algún problema ciudadano, proponiendo alguna solución al mismo.

4. En una excursión de Sección Scout, toma fotos, recoge anécdotas, dibujos, etc. Con todo ello haz una buena crónica.

5. Realiza un artículo sobre algún tema Social para exponerlo en el tablón de la Sección.

6. Haz un reportaje de una excursión de grupo con algunas entrevistas a algún padre o personalidad que haya asistido. Luego preséntala al Consejo de Grupo.

7. Maneja aparatos de proyección en alguna ocasión Scout (asamblea, consejo, reunión,...).

8. Lleva el libro de oro en tu patrulla al menos durante cuatro meses con la satisfacción del Consejo de Patrulla.

9. Entrevista a una persona elegida por el CS. y ponlo por escrito.
10. Redacta de forma breve y clara una noticia importante y a ser posible, transmítela a una revista Scout.
11. Realiza junto con otros Scouts un reportaje de una empresa de tropa, de un campamento u otra actividad Scout de larga duración.
12. Realiza sólo un artículo crítico sobre algún tema de tu grupo Scout.
13.
.....

MÚSICO DE AIRE LIBRE

1. Canta de memoria el Himno Scout y la Canción de despedida y prepárate un cancionero con al menos diez canciones, que debes ir aprendiendo a cantar.
2. Canta de memoria la Canción de la Promesa y otras cinco canciones Scouts e incluye quince canciones más a tu cancionero, que debes ir aprendiendo a cantar.
3. Construye un instrumento musical rudimentario para acompañar el canto de una canción en un fuego de campamento.
4. Demuestra que sabes tocar un instrumento que se pueda llevar a una acampada con soltura, acompañando el canto de una canción en alguna velada.
5. Enseña a la sección Scout una canción a dos voces.
6. Aprende a tocar con el instrumento cinco canciones Scouts.
7.
.....

SOCORRISTA

1. Explica los principios y los pasos: a seguir

- en el caso de encontrar a un accidentado y qué limitaciones tiene tu labor de socorro.
2. Llama por teléfono a uno de tus Scouters imitando un aviso telefónico para pedir socorro (a la policía, al médico de urgencia, a los bomberos, etc...).
3. Demuestra sobre la práctica cómo se desinfecta una herida y explica los cuidados de asepsia que hay que tener en cuenta en las curaciones.
4. Demuestra sobre la práctica cómo realizar el masaje cardíaco y la respiración artificial, explicando cuándo y cómo realizarlo.
5. Explica las diversas clases de heridas y quemaduras y cómo tratarlas.
6. Junto con otro Scout realiza una camilla para transportar a un herido, colocáis a otro Scout que haga de herido, explicando las precauciones que hay que adoptar al mover o transportar a un accidentado, y transportáis al herido durante cien metros.
7. Explica cómo tratar los diversos casos de fracturas, esguinces y luxaciones.
8. Realiza la inmovilización de varios miembros en los que sean frecuentes los anteriores accidentes.
9. Con vendas y pañoletas realiza vendajes de tobillo, rodilla, muslo, dedo, hombro, cabeza y haz un cabestrillo.
10. Demuestra cómo proceder en los siguientes casos; shock, lipotimia, insolación, congelación, picaduras y mordeduras, envenenamiento, cuerpos extraños y hematomas.
11. Explica cómo distinguir una hemorragia arterial de una venosa, señalando sobre el cuerpo los principales puntos de compresión.
12. Prepara un pequeño botiquín individual

para una acampada, explicando el uso y el porqué de la selección de cada uno de sus elementos.

13. Junto con otro Scout demuestra los diversos métodos de transporte de heridos. incluyéndose el descenso de un herido desde tres metros de altura.

14. Averigua tu grupo sanguíneo y cómo realizar adecuadamente transfusiones de sangre.

15. Completa y repasa el botiquín de patrulla para tenerlo listo en vistas a un campamento de patrulla, explicando el adecuado uso de cada uno de sus elementos.

16. Dirige un simulacro resolviendo todo lo concerniente a la prestación primeros auxilios a un accidentado, aviso al médico, traslado, informe de lo ocurrido según los detalles observados, aviso a la familia y a la policía si procede.

17.
.....

TOPÓGRAFO

1. Orienta el plano con la brújula identifica algunos lugares prominentes del entorno sobre el plano.

2. Dibuja la Rosa de los Vientos con sus distintos puntos y nomenclatura.

3. Explica lo que son las escalas y las curvas de nivel calculando la distancia entre dos puntos y su diferencia de altura sobre un plano.

4. Explica cinco métodos de orientación sin brújula y los tres tipos de nortes y direcciones con respecto a éstos. Calcula las direcciones en un ejemplo concreto.

5. Explica lo que son las cuadrículas, proyecciones y coordenadas. Aplica a un ejemplo concreto el uso de las coordenadas.

6. Dirige un recorrido topográfico sin perderte y explica las normas de seguridad en un caso de pérdida.

7. Proyecta un itinerario con mapa de 5 km., para luego realizarlo confeccionando un informe topográfico con un croquis rectilíneo (tipo Ufur), un perfil de nivel y una descripción del terreno según la nomenclatura convencional en topografía.

8. Realiza un croquis panorámico y otro topográfico de una zona pequeña (por ejemplo, la instalación de un campamento).

9. Proyéctate un itinerario de al menos 10km., realizando un plano topográfico a escala menor sobre la base de un plano catastral, rectificándolo y complementándolo.

10. Determina el punto de estación por tres métodos distintos.

11. Mide una altura y una distancia por dos métodos distintos cada una.

12. Levanta un plano a escala de una zona pequeña por el método de triangulación.

13.
.....

COMUNICACIONES

1. Identifica las señales con brazos para formaciones explicando cómo se realiza cada una de las formaciones.

2. Emite e identifica las señales de servicio con silbato más usuales: llamada general, llamada de G.P. siempre listos y S.O.S.

3. Transmite y recibe correctamente un mensaje de morse sencillo, ayudándote del método Sansua u otros similares.

4. Transmite a pictografía Scout un mensaje sencillo que indique el Scouter y descifra otro escrito en pictografía.

5. Explica las condiciones para una buena

puesta en práctica del semáforo y morse según el lugar desde donde efectúes la transmisión.

6. Describe varias formas de códigos secretos y descifra un mensaje secreto sencillo que te proponga el Scouter.

7.
.....

RASTREO

1. Dirige durante una actividad de Sección Scout el seguimiento de un recorrido de señales de pista (con 30 pistas por lo menos) monte a través, haciendo una lista de las señales encontradas y su significado.

2. Explica cinco normas para hacer un buen stalking o acecho y sigue a una persona monte a través durante 500 m. sin ser visto, anotando todos sus movimientos.

3. Confecciona dibujos de huellas de siete animales silvestres distintos que sean corrientes en tu región.

4. Recoge en moldes de escayola las huellas de tres animales silvestres distintos.

5. Haz unos croquis de las huellas que deja un hombre andando, corriendo, cargado, viejo...

6. Recoge diversos rastros de un mismo animal que hayas rastreado en diversas ocasiones (huellas, dibujos, fotos, plumas, pelo, gagrópilas, huesos, excrementos,...)

7. Haz un pequeño póster con los principales signos de pistas, dibujos sobre cómo rastrear, dibujos de huellas de animales de la región, o alguna otra cosa relacionada con el rastreo y que sirva para otros.

8.
.....

PIONERISMO

1. Explica las precauciones y normas de seguridad que hay que tomar cuando se usan el hacha, cuchillo, la sierra y las barrenas de ojo.

2. Haz un trabajo manual con el cuchillo o la navaja.

3. Demuestra que sabes cortar con soltura con hacha, construyendo una piqueta grande de madera con punta y testa. Explica las partes del hacha, el tipo adecuado para cada trabajo, su afilado y conservación.

4. Consigue un adecuado cuchillo o navaja de leñador. Explica las precauciones al utilizarlo y como afilarlo, construye con él una piqueta para la tienda.

5. Con elementos naturales construye un vivac para dos personas.

6. Explica cómo reponer el mango a un hacha que se le ha partido.

7. Realiza algún trabajo con troncos que suponga el uso combinado de hacha y maza.

8. Describe tres de los diferentes tipos de ensamblajes y haz uno de ellos utilizando la barrena de ojo.

9. Describe cómo trabajan los dientes de las sierras de arco y de los serruchos. Explica sus usos, conservación y afilado.

10. Demuestra algunos trucos para clavar y desclavar sobre la madera.

11. Explica cómo talar un árbol y podar sus ramas.

12. Describe las Principales especies de árboles, características y usos de su madera, así como su conservación y secado.

13. Entérate de cuales son las prescripciones forestales y los medios y cuidados de protección de la riqueza forestal.

14. Consigue la especialidad de cabuyería.

15. Construye una maqueta de alguna

construcción de campamento (torre de señalización, mástil; con PH. , portada,...) de tu propia invención, calculado todos los materiales que vas a necesitar y constrúyela en la realidad en alguna acampada o campamento, junto con otros Scouts que te puedan ayudar.

16.

PUNTO

1. Aprende los puntos básicos del tricot o del ganchillo; haz una muestra de 10 X 10 utilizando tres de ellos.
2. Haz una labor de estas : un gorro, unos guantes, una bufanda. un mantel, un juego de posa vasos...
3. Siguiendo las indicaciones de una revista haz un jersey, una chaqueta o un chaleco.
- 4.....

TABLA I:

Edades	12 años	13 años	14 años	15 años
Salto de altura	90cm.	100cm.	115cm.	120cm.
salto de longitud	320 cm.	350 cm.	380 cm.	400 cm.
Velocidad 60m. / 80m.	12 seg.	11,5 seg.	11 seg.	10,5 seg.
Lanzamiento de peso 3Kg./4Kg.	5,5 m.	6 m.	6,5 m.	7 m.
Trepar por una cuerda de 5m.	12 seg.	11 seg.	10 seg.	9 seg.
Marchar a paso Scout sin fatiga	800 m.	1000 m.	1500 m.	2000 m.