

CUADERNO DE PROGRESIÓN



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



CUADERNO DE PROGRESIÓN

Asociación de Scouts Independientes de Madrid (ASIM)

Primera Edición.

Contenidos Asociación de Scouts Independientes de Madrid

DATOS DEL SCOUT



Nombre _____

Teléfono _____

Dirección _____

Ingresó en la Tropa _____ el _____

Mi patrulla es _____

Teléfonos de mis Jefes de Tropa

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TERCERA CLASE



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



ESPIRITU SCOUT



El espíritu es un estilo, una forma de hacer las cosas, es una manera de vivir y cuando se le pone el adjetivo Scout, se refiere a como los Scouts realizamos nuestras tareas más diversas, cómo observamos nuestra Ley, Principios, Virtudes, Promesa y Lema diariamente.

El espíritu se puede observar en tu patrulla. En ella creces y te vas haciendo cada vez más y mejor Scout, un ciudadano completo. En ella experimentas lo que significa el que tú vivas en grupo. A continuación encontrarás los principales elementos que forman parte del Espíritu Scout de la Tropa (Unidad Intermedia), apréndelos de memoria y luego pídele a tu Guía de Patrulla o a tu Scouter que te ayude a interpretarlos correctamente, y luego explícalo frente a tu patrulla o tropa.

LEY SCOUT



- 1.- El scout cifra su honor en ser digno de confianza.**
- 2.- El scout es leal.**
- 3.- El Scout es útil, servicial y no espera recompensa.**
- 4.- El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro Scout.**
- 5.- El scout es cortés y respetuoso.**
- 6.- El Scout ama la Naturaleza y la protege.**
- 7.- El scout es obediente y disciplinado, y no deja nada a medias.**
- 8.- El scout es alegre y sonríe y canta ante sus dificultades.**
- 9.- El scout es trabajador, austero y cuidadoso del bien ajeno.**

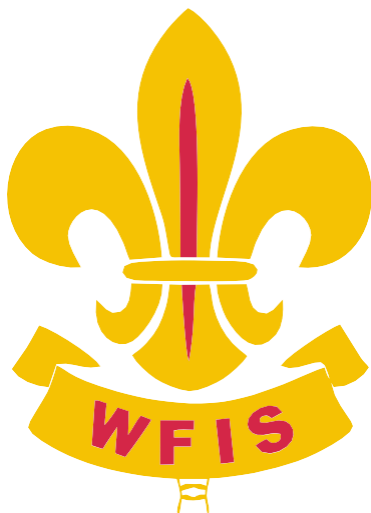
SIGNIFICADO DE LA LEY SCOUT

La Ley scout señala el camino a seguir en la vida de cualquier scout. Es una guía con la cual cada scout se identifica y que promete cumplir cuando realiza su promesa. Consta de diez puntos.



1. El scout es una persona de confianza y con la que se puede contar además de ser claro y franco con los demás y consigo mismo.
2. El scout es consecuente con sus actuaciones y pensamientos.
3. El scout siempre está dispuesto para ayudar, siendo útil con él mismo y con los demás.
4. El scout es totalmente tolerante con los demás y sabe dar la amistad verdadera.
5. El scout debe de ser consciente de que vive con los demás por eso es educado, respetuoso y amable. Sabe comportarse en diferentes situaciones.
6. Conoce y sabe desenvolverse en la naturaleza, la protege como algo necesario.
7. El scout debe establecer compromisos personales y cumplirlos aprendiendo a ser responsable y a ser disciplinado.
8. El scout se mantiene fuerte en los momentos más duros. Se enfrenta positivamente ante los problemas, con optimismo.
9. El scout consume de manera responsable y se preocupa por el bien común.
10. El scout cuida de su salud personal y respeta su cuerpo y es una persona abierta en sus pensamientos y acciones.

LA FLOR DE LIS



La Flor de Lis es el emblema del escultismo mundial. Existen muchos tipos de diseños pero todos ellos simbolizan lo mismo, al Escultismo. Con muy pequeños cambios la Insignia Scout con sus tres pétalos, es usada en la generalidad de los países del mundo como una muestra de la hermandad scout y de amistad.

Su significado:

Los tres pétalos, de la misma forma que los tres dedos de la Señal Scout nos recuerdan a los tres puntos de la Promesa Scout.

La línea que divide el pétalo central, la aguja de una brújula, significando que el Scout es capaz de seguir el camino recto en su vida, de la misma forma como la aguja de la brújula señala siempre al norte.

El anillo que reúne los tres pétalos es la unión de la hermandad scout.

El nudo rizo que aparece debajo de WFIS simboliza que la unión hace la fuerza.

LA PROMESA SCOUT



La Promesa representa el momento más importante en la vida de un scout. Es un compromiso personal, libre y voluntario en la que el scout se compromete a seguir la Ley Scout. La promesa contiene unos ideales muy elevados y al realizarla un scout sabe que hay un testigo más importante que sus jefes, sus padres o los demás scouts de la tropa, ese testigo es él mismo, es su propia conciencia.

La fórmula de la promesa scout es la siguiente:

Prometo por mi honor, hacer cuanto de mi dependa por: Cumplir mis deberes con (mis creencias y) mi sociedad. Ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

En cada grupo varia la forma de formular la promesa, por eso debes consultarlo con tus Jefes de Tropa o con tus padrinos.

SIGNIFICADO DE LA PROMESA



“Prometo por mi honor, hacer cuanto de mí dependa”

Esta parte se refiere al respeto y confianza sobre la palabra que uno ha dado, TAMBIÉN como al esfuerzo para cumplir los compromisos.

“Cumplir mis deberes con mis creencias y mi sociedad”

Se refiere a las creencias y conciencia. Cada scout debe ser consecuente con sus ideales y a colaborar por una sociedad más justa.

“Ayudar al prójimo en toda circunstancia”

Un scout debe ser solidario y atento.

“Cumplir fielmente la Ley Scout”

Vivir según sus valores y verdaderos significado.

LA CEREMONIA DE LA PROMESA SCOUT



El grupo forma y el abanderado pone el bordón en posición horizontal delante del jefe de tropa. El jefe de tropa le pregunta al aspirante:

JT- ¿Qué deseas?

A- Ser scout.

JT- ¿Para qué?

A- Para cumplir mejor mi compromiso con la sociedad.

JT- ¿Qué beneficios materiales esperas?

A- Ninguno.

JT- ¿Sabes cuál será tu obligación diaria?

A- La buena acción.

JT- ¿Conoces los principios y virtudes de los scouts?

A- Sí, los conozco.

JT- ¿Prometes cumplir fielmente la Ley, principios y virtudes de los scouts?

A-Sí

JT- ¿Por cuánto tiempo?

A- Para siempre.

JT- Confiando en tu honor, te invitamos a pronunciar tu promesa.

El aspirante formula su promesa, colocando su mano izquierda sobre la bandera del grupo o tropa mientras realiza el saludo scout y pronuncia la fórmula de la promesa.

JT- Aquí empieza tu camino como scout. Desde este momento pasas a formar parte de la gran hermandad mundial scout

BP, JEFE SCOUT MUNDIAL II.



En 1938, con salud ya delicada, regresó a África, la que había estado tan cerca de su corazón durante toda su vida, para vivir en una especie de retiro en Nyeri, Kenia. Incluso allí le costó trabajo reducir su actividad, y continuó escribiendo y dibujando, hasta su muerte el 8 de Enero de 1941, a los 83 años de edad.

En Nyeri hay una tumba sencilla, y en ella estos datos: "Robert Stephenson Smyth B-Pl. 22 de Febrero de 1857 - 8 de Enero de 1941". Y debajo de este epitafio, el signo de final de pista, como firma de una misión cumplida en favor de la juventud de todo el mundo.

El éxito de "Escultismo para Muchachos", creado por B-P dio paso, como se ha indicado anteriormente, a un movimiento que rápidamente y de forma aparentemente espontánea, adoptó el nombre de Boy-Scouts.

Lo que empezó siendo un pequeño campamento en Brownsea es hoy un movimiento en continuo crecimiento, con más de 35 millones de miembros, scouts y responsables, en casi todos los países del mundo libre. Lo que empezó como una salida al campo para enseñar técnicas, es hoy un programa educativo, que es utilizado con éxito tanto en países industrializados, como en países en desarrollo o del Tercer Mundo.

EL SALUDO SCOUT



Todos los scouts del mundo poseen un saludo especial, cómo símbolo de haber realizado la promesa y que es a la vez un signo de reconocimiento entre scouts desconocidos de cualquier parte.

Este saludo está formado por la seña scout y por el apretón de manos.

La seña scout se hace tal y como se muestra en el dibujo. El pulgar sobre el meñique simboliza que el fuerte protege al débil, y los tres dedos extendidos simbolizan a las tres virtudes scout: Lealtad, abnegación y pureza.

Apretón de manos

El apretón de manos scout se hace con la mano izquierda, que es la más cercana al corazón, entrelazando los dedos meñiques de ambos scouts.

Lema scout: ¡Siempre Listos!

Su propósito: Una buena acción al día.

Virtudes scouts:

Lealtad: Con uno mismo y con los demás

Abnegación: Ayudar sin esperar nada a cambio.

Pureza: Ser abierto y claro en su forma de pensar y de actuar.

Principios scouts:

- El scout comienza en casa y en sí mismo.
- El scout está orgullo de ser quién es y es consecuente con sus ideales.
- El scout es buen ciudadano.

LA PATRULLA I.



La patrulla es un grupo de 6 a 8 scouts, que conforman un subgrupo de la Unidad Scout, esta se compone del guía de patrulla, los scouts y por ultimo pero no menos importante el sub-guía. Cada patrulla se distingue por el nombre de un animal cuyas cualidades debe conocer muy bien y desee imitar, un grito de patrulla y un banderín con distintos colores. El Grito de Patrulla consistirá en que el guía de patrulla diga el lema de la patrulla, los scouts lo repitan o lo completen y luego el guía dirá el nombre de la patrulla y la palabra "Siempre" y los scouts responden "listos".

LA PATRULLA II.

"El sistema de patrullas es la clave del éxito para la educación del scout." B.P.

Guía de Patrulla

El guía de patrulla es el líder del grupo, actúa como el hermano mayor y tiene la potestad de dirigir su patrulla por lo que los scouts deben de escuchar sus indicaciones en la medida de lo posible. Normalmente es la persona más responsable de la patrulla, encargada de coordinar actividades con los miembros de su patrulla, también es enlace entre la patrulla y los dirigentes y orienta y entusiasma a los integrantes scouts especialmente a los más nuevos en la patrulla.

Sub-guía

El sub-guía es nombrado por el Guía de Patrulla y colabora en la conducción de la patrulla. El Sub-guía tiene la responsabilidad de cumplir con funciones tales como el de ayudar a dirigir la patrulla, ser la mano derecha del guía de patrulla, sustituir al guía, acomodar la patrulla en la formación, etc. No asume otras funciones, a menos que sea necesario. Tanto el Guía como el Sub-guía de Patrulla deben ser capaces de preparar y dirigir actividades y reuniones atractivas y bien organizadas y fomentar la participación y el respeto dentro de la patrulla.

Sistema de patrullas

En ocasiones como en campamentos u otros trabajos, los scouts excepto el guía se reparten funciones como el de tesorero, leñador, cocinero, ayudante de cocina, etc. El trabajo por patrullas se conoce como sistema de patrullas, que tiene como característica principal el de entregar responsabilidades reales a los muchachos en la dirección de la Unidad Scout. En la patrulla hay un guía quién se ocupa de mantener la patrulla en orden y en forma con ayuda del o de la sub-guía que es escogido(a) por el o la guía.



LA PATRULLA III.

"El sistema de patrullas es la clave del éxito para la educación del scout." B.P.

Elementos de la Patrulla

La patrulla en conjunto debe tomar diferentes decisiones dentro del movimiento algunas como la elección del guía de patrulla, el banderín, el libro de oro, los rincones de patrulla, etc.

El banderín es la señal que porta el guía de patrulla en su bordón, y es el emblema característico de la Patrulla que reúne sus signos y símbolos más representativos. Este debe tener siempre buena presentación, el guía de patrulla es quién lo porta, el sub-guía debe retirarlo de la formación cuando no es requerido y llevarlo al rincón de patrulla y el resto de los scouts de la patrulla podrán portarlo si el guía lo indica.

El libro de oro es la bitácora de la patrulla, en este se debe escribir todos los hechos importantes que se produzcan o tengan significado pertinente para la patrulla. En la patrulla se designará a un guardián de leyendas quién estará a cargo de llevarlo de manera adecuada.

Cintas de patrulla: Son cintas que utilizan los miembros de una patrulla, los colores varían según el color de la patrulla.

El bordón scout es un parte característica del uniforme de todo scout (no obligatoria), en este dibujo se muestran algunas formas de utilizarlo en la vida al aire libre.

Pero el bordón tiene aún más funciones como por ejemplo: expresa la creatividad e identidad de una patrulla, además permite hacer camillas en una emergencia, cruzar un río, defenderte de un animal, hacer construcciones en un campamento, etc.



HISTORIA DEL ESCULTISMO I.



Robert Stephenson Smyth B-Pi., conocido por las siglas B.P., nació en el barrio londinense de Paddington, el 22 de Febrero de 1857. Era el sexto varón, y el octavo de los diez hijos del reverendo B.P., profesor en la universidad de Oxford.

El padre de B.P. murió cuando solo contaba tres años de edad, quedando la familia sin demasiados recursos económicos. B.P. recibió sus primeras enseñanzas de su madre, empezó a asistir a la escuela de Rose Hill, donde, a los trece años, consiguió una beca para estudiar en la escuela de Charterhouse. Al principio esta escuela estaba en Londres, pero posteriormente, en 1872, se trasladó al campo, concretamente a Godalming, en Surrey. Estar más cerca de la naturaleza fue decisivo para su vida.

Siempre estaba deseando aprender algo nuevo. Tocaba el piano y el violín. En Charterhouse fue donde empezó a desarrollar su interés por la exploración y el conocimiento de los bosques.

HISTORIA DEL ESCULTISMO II.



En los bosques de los alrededores, B.P. se escondía de sus profesores, cazaba y cocinaba conejos, sin dejar que se delatase su posición. Durante sus vacaciones tampoco perdía precisamente el tiempo. Siempre iba en busca de aventuras con sus hermanos. Las técnicas y artes que aprendió le fueron de mucha utilidad en su vida posterior.

B.P. no sacaba notas demasiado brillantes en el colegio, sin embargo, en 1876, se presentó a unas pruebas para entrar en el ejército y sacó el segundo puesto, para caballería, entre varios cientos de aspirantes. En seguida se le destinó, con el grado de subteniente, al 13º de Húsares donde más adelante sería nombrado Coronel de Honor, sin tener que pasar por los cursos de entrenamiento oficiales. Ese mismo año fue destinado a la India, siendo un joven oficial del ejército, especializado en la exploración, elaboración de mapas y reconocimiento. Pronto su éxito le llevó a preparar a otros soldados para tales labores. Los métodos de B.P. no eran ortodoxos para aquellos tiempos: pequeñas unidades o patrullas que trabajaban juntas bajo un guía, premiando a aquellos que lo hicieran bien. B.P. recompensaba la destreza de sus pupilos con insignias que recordaban el modelo tradicional del punto norte en la brújula. El actual símbolo scout mundial es muy parecido. En 1883 es ascendido a capitán, a la edad de 26 años.


HISTORIA DEL ESCULTISMO III.



Más adelante, le destinaron a los Balcanes, Sudáfrica y Malta. En 1889 recibe el mando del 5º de Dragones, con guarnición en Merut (India). Sirviendo en este destacamento escribe un libro titulado "Aids to Scouting" ("Guía para explorar"). Diez años después es destinado otra vez a África para ayudar a defender la ciudad de Mafeking, durante los 217 días que duró el sitio al principio de la Guerra Boer. Sitiado en una pequeña plaza fuerte, rodeado de grandes dificultades y de atacantes numerosos, B.-P. Se vio obligado, el 13 de Octubre de 1899, a pedir y confiar servicios a los jóvenes de Mafeking. La valentía y los recursos mostrados por los niños del cuerpo de mensajeros de Mafeking dejaron una profunda impresión en él. A cambio, sus hazañas llegan a Inglaterra, y B-P es ascendido al grado de general mayor y convertido en héroe del Imperio.

Al volver a Inglaterra en 1903 se había convertido en héroe nacional; pero descubre con sorpresa que el libro que escribió en Merut, y que dedicó a los soldados, era usado como libro de lectura por los profesores de todo el país para estimular la observación y las habilidades en la naturaleza, y lo que es más, los dirigentes de las Brigadas Juveniles Católicas lo utilizan como medio e instrumento educativo de sus jóvenes.

BP, FUNDADOR DEL MOVIMIENTO SCOUT I.



Después de repetidas entrevistas con pedagogos y cambios de impresiones con dirigentes de asociaciones juveniles, en 1907, entre el 1 y el 9 de Agosto, organizó, en la isla de Brownsea, el primer campamento experimental scout, con 24 muchachos de todas las clases sociales, divididos en cuatro patrullas. El éxito fue tan rotundo que al año siguiente publica en seis entregas quincenales, a cuatro peniques el ejemplar, "Escultismo para Muchachos". Las ventas del libro fueron muy importantes y al final de ese mismo año ya se había traducido a 5 idiomas.

De forma espontánea, grupos de chicos se unieron formando patrullas scouts para poner en práctica esas ideas. Lo que se había pensado para el adiestramiento de organizaciones ya existentes se convirtió finalmente en el manual de un nuevo movimiento mundial.

El gran conocimiento de B.P. de los jóvenes evidentemente suscitó un interés en la juventud inglesa y de todo el mundo. Desde entonces "Escultismo para Muchachos" se ha traducido a más de 35 idiomas.

El escultismo se extendió rápidamente por el Imperio británico y por otros países hasta que se estableció en todas partes del mundo.

B.P., que hasta entonces había compartido sus obligaciones militares con las de animación del naciente escultismo, se retira del ejército en 1910, a los 53 años, gracias al consejo del rey Eduardo VII, que le sugirió que realizaría un servicio más útil para su país en el movimiento scout.

PROGRESIÓN TERCERA CLASE. TÉCNICA.



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Conocer las condiciones de seguridad adecuadas para realizar un fuego de campamento	___/___/___	___
Tener nociones de marcha diurna, nocturna e incluso condiciones adversas.	___/___/___	___
Realiza una salida con tu tropa a la montaña y demuestra que sabes preparar tu macuto para salidas de un solo día, de una noche o de varias noches.	___/___/___	___
Aprende 6 nudos básicos y su utilización práctica en campamentos (rizo, leñador, ballestrinque, as de guía, vuelta escota y pescador) y 2 tipos de amarres (cuadrado y trípode).	___/___/___	___
Conoce el uso, transporte y cuidado de las herramientas más habituales de tu unidad (hacha, alcotana, tronchapinos, campingas, tienda y banderas.).	___/___/___	___
Aprende a elegir el lugar para montar una tienda de campaña y a saber montarla.	___/___/___	___
Demuestra 5 usos distintos de la pañoleta.	___/___/___	___

BP, FUNDADOR DEL MOVIMIENTO SCOUT II.



En 1909, unas chicas asistieron a la primera reunión scout en el Crystal Palace de Londres, y preguntaron a B.P. que cómo podrían ser scouts. En 1912, año en que sería reconocido oficialmente el escultismo en Inglaterra, B.P. se casa con Miss Olave Saint Clair Soames, quien nació un 22 de Febrero del 1889. Ella fue una constante ayuda y compañía en su trabajo. Tuvieron tres hijos (Peter, Heather y Betty). Olave Lady B.P. sería más tarde conocida como Jefa Mundial de las Guías.

En la estructura del movimiento scout se le presenta a B.P. un problema: ¿Qué hacer con los hermanos pequeños de los scouts, que les acompañan con gran entusiasmo en muchas de sus operaciones y actividades? La respuesta a esta pregunta fue la creación, en 1916, de la rama de los lobatos, ambientada en el "Libro de las Tierras Vírgenes", de Rudyard Kipling, y la publicación del "Manual del Lobato".

Posteriormente B.P. observa que algunos muchachos sienten abandonar la tropa scout al cumplir sus diecisiete años, por lo que sagazmente crearía, en 1922, una etapa especial para jóvenes llamada Roverismo, escribiendo para ellos su obra "Roverismo hacia el éxito". De esta manera, el movimiento scout se presentaba como una completa organización educativa de la juventud.

BP, JEFE SCOUT MUNDIAL I.



En la ceremonia de clausura del primer Jamboree Scout Internacional, que tuvo lugar en 1920 en la Sala Olympia de Londres, B.P. fue unánimemente aclamado como Jefe Scout Mundial.

Posteriormente reuniones internacionales tanto de scouts como de scouters probaron que no era un título honorario, sino que él realmente era considerado como jefe de todos.

B.P. viajó por todo el mundo, allá donde más se le necesitara, para alentar el crecimiento e infundir el ánimo que solo él podía dar, fruto de su gran compromiso de servicio a la juventud.

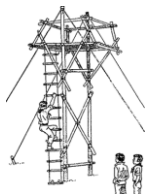
En el tercer Jamboree celebrado en el Arrowe Park, Birkenhead, Inglaterra, el Príncipe de Gales anunció que Su Majestad el rey de Inglaterra, Jorge V, concedía a B.P. el rango de la nobleza. El Fundador tomaría el título de Lord Baden Powell of Gilwell. Gilwell Park es el lugar adquirido en 1919 por donación de la familia McLaren, y donde desde esa misma fecha se realizaban los cursos de formación para jefes scouts.

B.P. escribió más de 32 libros. Recibió nombramientos honorarios de al menos seis universidades.

Su labor fue ampliamente reconocida en vida: se le concedieron 19 premios scouts de carácter internacional y se le impusieron 28 órdenes y condecoraciones, entre ellas, en 1919, la Orden de Alfonso XII de España.

PROGRESIÓN TERCERA CLASE.

PROYECCIÓN SOCIAL I.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Aprende a desenvolverte con soltura por tu ciudad, conociendo sus servicios públicos y transportes. Participa activamente en algún juego de ciudad.

___/___/___ ___

Esfuézate en mejorar el medio ambiente: No tires basura al suelo, apaga los aparatos cuando no lo estés utilizando, ahorra toda el agua que puedas...

___/___/___ ___

Conoce tu barrio: servicios comunitarios, fiestas, problemática ambiental, los principales rasgos de tu localidad. Participa en las actividades culturales, de aire libre, de deportes, etc. que se organicen y que te interesen.

___/___/___ ___

Haz una lista sobre las cosas necesarias y no necesarias que tengas en tu casa. Reflexiona sobre en qué gastas tu dinero.

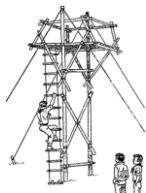
___/___/___ ___

Realiza alguna actividad cultural con tu patrulla o grupo.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE.

PROYECCIÓN SOCIAL II.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Ayuda en las actividades cotidianas de casa tomando parte activa de la limpieza y orden.

___/___/___

Haz una lista de tus responsabilidades y cómo y cuándo debes cumplirlas.

___/___/___

Conoce alguna tradición de tu localidad.

___/___/___

Describe la fauna, flora y paisaje más relevante de tu comunidad conociendo su conservación y problemas. Conoce algunos animales de tu comunidad que se encuentren en peligro de extinción o protegidos por la ley.

___/___/___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE.

PRIMEROS AUXILIOS.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Conoce las normas a seguir ante un accidente. Saber lo que es el P.A.S.

___/___/___ ___

Saber cuáles son los principales componentes de un botiquín y la utilización de al menos cinco.

___/___/___ ___

Describe los tipos de hemorragia. Cómo detener una hemorragia y una hemorragia nasal.

___/___/___ ___

Saber improvisar una camilla.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE. ESCULTISMO.



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Utiliza correctamente y conoce el uniforme scout, sus partes, insignias y el motivo de su uso.	___/___/___	___
Conoce el lema, los principios y virtudes de los Scouts.	___/___/___	___
Conoce el significado de la Promesa y la Ley Scout.	___/___/___	___
Conoce el saludo scout y su simbología.	___/___/___	___
Aprende el ceremonial y la fórmula de la promesa y conoce su significado.	___/___/___	___
Conoce la organización de tu grupo scout, de tu tropa y de tu patrulla así como su significado y sus tradiciones.	___/___/___	___
Conoce la historia del movimiento scout y sus fechas más relevantes.	___/___/___	___
Conoce el significado de la flor de lis.	___/___/___	___
Cuéntales a tus jefes los principales sucesos en la vida de Baden-Powell.	___/___/___	___
Desempeña tu cargo de patrulla con responsabilidad.	___/___/___	___
Conocer por lo menos cinco canciones scouts.	___/___/___	___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE. DESARROLLO DEL CARACTER.



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Haz una lista de tus defectos y virtudes y explica cómo podrías reducir tus defectos.	___/___/___	___
Explícales a tus jefes las metas que te gustaría alcanzar en la vida	___/___/___	___
Haz una lista de cómo reaccionas cuando algo te enfurece y di como podrías hacer para mejorar tu reacción ante ese tipo de situaciones.	___/___/___	___
Demuestra compañerismo con los miembros de tu tropa, respétalos sea como sea su manera de ser.	___/___/___	___
Demuestra deportividad en juegos y competiciones, aprendiendo a competir de una manera sana, divertida y a saber perder.	___/___/___	___
Conoce bien a tus compañeros de tu unidad y de tu patrulla.	___/___/___	___
Participa activamente en veladas	___/___/___	___
Elige un tema de tu interés y explica a tus jefes o tropa en qué consiste	___/___/___	___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE. DESARROLLO DE LOS SENTIDOS.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Distinguir y seguir pistas con un 75 % de aciertos.

___/___/___ ___

Tener nociones de Stalking.

___/___/___ ___

Localizar la dirección de un ruido a una distancia media.

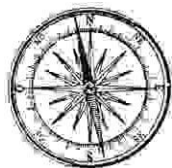
___/___/___ ___

Haber practicado un juego de Kim.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE.

ORIENTACION.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Conoce el funcionamiento y las partes de una brújula.

___/___/___

Aprende a leer y a orientarse con un mapa e identificar los símbolos que aparecen en él.

___/___/___

Conocer varios métodos de orientación diurna: reloj analógico e indicios naturales

___/___/___

Visualizar varios puntos geográficos, localizarlos en un mapa y viceversa.

___/___/___

Explica a tu jefe qué debes hacer en caso de perderte en el monte bajo condiciones climatológicas favorables.

___/___/___

PROGRESIÓN TERCERA CLASE. DESARROLLO FÍSICO.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Conocer el cambio que empieza a experimentar tu cuerpo y el del sexo opuesto. Y las dudas que puedas tener plantéaselas a tus padres, jefes de tropa y demás educadores.

___/___/___

Conocer los motivos de la higiene corporal y PRACTICARLA SIEMPRE (por favor).

___/___/___

Aprende a nadar y a montar en bici.

___/___/___

Sube a un árbol con agilidad.

___/___/___

Participa en alguna gymkhana con tu patrulla.

___/___/___

Haz gimnasia o deporte frecuentemente Y COMENTALE A ATU JEFE CUANTO HAS MEJORADO. Intenta cuidar tu forma física.

___/___/___

Mantén una dieta equilibrada de acuerdo con tu edad. Conoce las propiedades de los alimentos.

___/___/___

Cumple totalmente el punto 10 de la Ley Scout.

___/___/___

Comenta con tus compañeros y jefes de patrulla, diferentes actitudes que puedan dañar tu salud.

___/___/___

¡ENHORABUENA!
Has superado las
pruebas de Tercera
Clase.



REUNIDA LA CORTE DE HONOR Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN
FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA ETAPA DE TERCERA CLASE SCOUT A:

A fecha: _____ Firmado _____

SEGUNDA CLASE



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



DATOS DEL SCOUT. SEGUNDA CLASE.



MI VIDA SCOUT

Entre en la tropa: _____

Hice la promesa el día: _____

En: _____

Con motivo de: _____

Conseguí la especialidad de: _____

Con motivo de: _____

El día: _____

En: _____

SEGUNDA CLASE



Ya eres scout,

has asumido un compromiso muy importante en el que prometiste hacer todo lo posible para seguir mejorando y progresando para aprender todo lo necesario para ser mejor scout y para ser una persona más útil. Por eso, debes esforzarte lo máximo posible para seguir con tu progresión en la sección scout.

Esto no será nada fácil pues deberás demostrar y enseñar a tus compañeros todo lo que has aprendido.

Todos los impedimentos que encuentres a lo largo de este trayecto no han de ser obstáculos sino un paso más en tu superación.

Ahora es el momento de que empieces a profundizar en tus conocimientos y demostrar todo lo que ya sabes.

Buena Caza

EL TÓTEM SCOUT I.

SEGUNDA CLASE



Las tribus son una de las expresiones más místicas del escultismo, el primer scout totemnizado fue IMPEESA, tótem de nuestro fundador Baden-Powell .

La tribu es una unidad más dentro de un grupo scout, en ella pueden entrar todos los que hayan hecho su promesa scout, desde tropa a Kraal.

Al llegar a la madurez, un joven indio, tenía que demostrar que estaba preparado para la vida adulta y para ser un gran guerrero pasando alguna dura prueba que su clan le ponía. Si lo conseguía, llegaba a tener el mérito de pertenecer y ser miembro de su clan.

El scout al demostrar su madurez como miembro del movimiento scout y su grado de compromiso con él mismo y su entorno es invitado a ser totemnizado; para esto tiene que pasar por ciertas pruebas que les son impuestas por la tribu de Tótem de su grupo scout (cada tribu de Tótem tiene distintas costumbres, ceremonias y pruebas o desafíos), si las pasa, el scout es totemnizado, es decir, toma de la naturaleza un nombre que va a reemplazar al suyo y por el cual será distinguido entre los demás scouts.

EL TÓTEM SCOUT II.

SEGUNDA CLASE



La totemnización posee 3 significados fundamentales:

Muestra admiración y respeto por la naturaleza.

Identifica simbólicamente con las cualidades y virtudes de la naturaleza.

Reafirma el compromiso con los ideales scouts.

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. TÉCNICA.

HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera Clase del área Técnica.

___/___/___ ___

Consigue montar una tienda de campaña en 5 minutos como máximo, escogiendo un lugar apropiado para ello.

___/___/___ ___

Prepara 3 instalaciones de campamento con la ayuda de tu patrulla.

___/___/___ ___

Consigue la cartilla que te permite utilizar herramientas corto-punzantes.

___/___/___ ___

Saber realizar y conocer las aplicaciones de los 6 nudos de Tercera Clase y de los siguientes 6 nudos: Leñador, Arrastre, Presilla de Alondra, Eslinga de andamio, Margarita y Cadenetas, pescador, presilla de alondra y 2 tipos de tensores, diagonal y paralelo. Demostrar la aplicación de los 2 amarres de Tercera y de otros 2 amarres, haciendo una construcción útil.

___/___/___ ___

Conoce el paso scout y realízalo durante al menos 2 kilómetros.

___/___/___ ___

Describe 3 tipos de fuego por sus usos y como se debe encender un fuego con las condiciones de seguridad adecuadas y/o en condiciones adversas. Conoce la legislación de tu comunidad.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE.

PROYECCIÓN SOCIAL.



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Programar una actividad con tu patrulla.	___/___/___	___
Participa en alguna actividad de servicio en la que ayudes a otra sección de tu grupo, a alguna persona con discapacidad o a algún colectivo. Lugar apropiado para ello.	___/___/___	___
Infórmate sobre alguna asociación o entidad que luche en pro de la conservación del medioambiente y cuéntale a tu patrulla qué acciones toma para cuidar nuestro planeta. Toma ejemplo y cuida el medio ambiente.	___/___/___	___
Esfuézate por dejar este mundo mejor de lo que te lo encontraste.	___/___/___	___
Haz una hoja de gastos anotando en qué gastas tu dinero durante 3 meses. Reflexiona sobre en qué podría ahorrar y en qué gastaste el dinero de una manera absurda.	___/___/___	___
Anota cinco situaciones injustas que observes en tu casa, barrio o escuela y descríbele a tu scouter el cómo te sentirías, ayudarías o mejorarías esa situación.	___/___/___	___
Promueve una visita de Patrulla a algún lugar histórico o museo haciendo un pequeño informe con fotografías de lo que has visto.	___/___/___	___
Participa y promueve alguna actividad para conseguir fondos para tu patrulla o unidad.	___/___/___	___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE.

PRIMEROS AUXILIOS.



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Poder pasar las pruebas de Tercera Clase de Primeros Auxilios.	___/___/___	___
Conocer los principios de Primeros Auxilios y su aplicación en los siguientes accidentes comunes (cortaduras, excoiaciones, picaduras y mordeduras), quemaduras de 1er grado, ampollas por rozamiento, escaldaduras y cuerpos extraños en nariz, ojos y oídos.	___/___/___	___
Ante cualquier tipo de incendio debes saber cómo reaccionar.	___/___/___	___
Saber desinfectar y curar una herida leve.	___/___/___	___
Conocer los vendajes típicos más usuales, utilizando pañoleta y/o venda (mano, codo, pie, rodilla y cabeza y a la clavícula).	___/___/___	___
Saber cuáles son los posibles accidentes en el hogar y saber prevenirlos.	___/___/___	___
Conoce y describe que hacer ante la señal de evacuación de una acampada.	___/___/___	___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. ESCULTISMO.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera Clase de Escultismo.

___/___/___ ___

Para conseguir la segunda clase tendrás que llevar al menos 1 año en tu tropa y haber acudido al menos a un campamento de verano scout.

___/___/___ ___

Como ya conoces la ley perfectamente explica 5 artículos que tu jefe decida a un pie tierno.

___/___/___ ___

Un scout debe de saber identificar los cargos y progresiones de cualquier miembro de su grupo. Es por eso que es necesario que conozcas todas las insignias e identificaciones.

___/___/___ ___

Conoce la situación actual de la asociación y actividades que realiza, así como del resto de asociaciones nacionales scouts.

___/___/___ ___

Promueve la realización de la buena acción.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. DESARROLLO DE LOS SENTIDOS.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Realiza el juego de Kim recordando al menos 18 de 24 objetos en un minuto.

___/___/___ ___

Realiza juegos de Morgan correctamente.

___/___/___ ___

Conoce y aprende a transmitir y recibir mensajes en Morse.

___/___/___ ___

Aprende las medidas de tu cuerpo que te puedan ayudar a medir a campo abierto sin ayuda de un medidor.

___/___/___ ___

Demuestra que sabes las pautas de seguridad para circula a pie por calzadas, aceras y veredas de montaña.

___/___/___ ___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. ORIENTACIÓN.

N



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera Clase de Orientación

___/___/___

A menudo nos tenemos que orientar y no tenemos brújula. ¿Cómo lo haremos? Explica modos de orientarnos, al menos no con las estrellas.

___/___/___

Se capaz de identificar un GR y un PR y síguelos durante una salida de la unidad con la ayuda de un mapa y una brújula...

___/___/___

Conocer varios métodos de orientación nocturna.

___/___/___

Aprende y participa una gymkhana utilizando señales de pista

___/___/___

Realizar un trazado del itinerario de un raid

___/___/___

Realiza un croquis de una acampada orientado, con la distribución de las instalaciones, parcelas, tiendas y elementos del paisaje.

___/___/___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. DESARROLLO FÍSICO.

HABILIDAD

FECHA

VºBº

Explícale a tus jefes cuales son los efectos nocivos del consumo de tabaco, alcohol y todo tipo de drogas.

___/___/___

Infórmate acerca de las enfermedades de transmisión sexual (ETS) y cómo combatirlas y prevenirlas.

___/___/___



PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE.

VIDA DE PATRULLA.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Cumple con responsabilidad tu cargo de patrulla y ayuda a tus compañeros de patrulla a mejorar en el cumplimiento de los suyos.

___/___/___

Prepara y organiza actividad de patrulla junto con tu guía de patrulla.

___/___/___

Participa escribiendo en el libro de oro de patrulla.

___/___/___

Enseña a un pie tierno el funcionamiento de la patrulla.

___/___/___

Fomenta el espíritu de patrulla explicándole a tus compañeros el lema, los colores y tradiciones de tu patrulla.

___/___/___

PROGRESIÓN SEGUNDA CLASE. LAS ESPECIALIDADES.



Una especialidad consiste en una profundización en algún tema concreto que te interese como por ejemplo, músico, amigo de los animales, nadador... Para conseguirla debes de superar un conjunto de pruebas relacionadas con dicha materia.

Las especialidades son un complemento esencial en la formación de cualquier scout.

Consisten en investigar, desarrollar tus aptitudes y habilidades y adquirir conocimientos en los temas que siempre te han inquietado.

No son meras insignias que se llevan en la camisa si no que deben servir de utilidad para el resto de las personas que te rodean. Por ejemplo, la especialidad de fotógrafo debe servir para enseñar lo que sabes a los demás, para elaborar álbumes de las actividades, hacer reportajes, etc.

Existe una gran variedad de especialidades, ¡incluso puedes crear la tuya propia!

¡ENHORABUENA!
Has superado las
pruebas de Segunda
Clase.



**REUNIDA LA CORTE DE HONOR Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN
FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA ETAPA DE TERCERA CLASE SCOUT A:**



A fecha: _____ Firmado _____

PRIMERA CLASE



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. ESCULTISMO.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera y Segunda Clase de Escultismo.

___/___/___ ___

Elabora un escrito explicando tus ideas respecto a la ley scout.

___/___/___ ___

Mantener contacto con cualquier otro scout de otra comunidad, asociación o país

___/___/___ ___

Conoce la situación actual de WFIS y actividades que realiza así como de otras asociaciones mundiales existentes.

___/___/___ ___

Colabora activamente en la buena marcha de la tropa

___/___/___ ___

Comenta el contenido de alguno de los libros fundamentales de escultismo para tu unidad

___/___/___ ___

PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. PRIMEROS AUXILIOS.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera y Segunda Clase de Primeros Auxilios.

___/___/___

Saber valorar la respiración de un herido y tener conocimiento de cómo se realiza un RCP.

___/___/___

Participa en un simulacro haciendo el informe de la situación correspondiente.

___/___/___

Saber actuar ante un paciente febril.

___/___/___

PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. PROYECCIÓN SOCIAL



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Busca y organiza la asistencia de tu Tropa a algún coloquio sobre algún tema de actualidad.

___/___/___

Programar y ejecutar una actividad con tu patrulla

___/___/___

Coordina una campaña de obtención de dinero para tu Patrulla o Tropa.

___/___/___

Promueve la participación en actividades culturales tanto en tu Patrulla como en la Tropa.

___/___/___

Organiza una actividad de conservación de los recursos naturales para la Tropa.

___/___/___

PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. TÉCNICA.

HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera y Segunda Clase de Técnica.

Explica a tu tropa como hacer un macuto para salidas de un solo día, de una noche o de varias noches.

Demuestra que conoces los distintos tipos de cuerda que existen así como su utilidad: sus usos, mantenimiento y cómo se transporta.

Conoce la situación actual de WFIS y actividades que realiza así como de otras asociaciones mundiales existentes.

Enseñar a los demás tus conocimientos de técnica.

Aprender a hacer un desgrasador

Conocer por lo menos 4 tipos de anclajes diferentes.

Saber potabilizar el agua.

Elabora un menú de patrulla sano, equilibrado y con propiedades óptimas para el ejercicio para un raid o marcha de al menos una noche.

Haz comida trampera en una acampada.

Montar un vivac para ti y para tu patrulla con los recursos que tengas a tu alcance

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. ORIENTACIÓN.

HABILIDAD

FECHA

VºBº

Poder pasar las pruebas de Tercera y Segunda Clase de Orientación.

___/___/___ ___

Cuáles son las diferencias y que las produce entre el Azimut y el Rumbo y qué es la declinación magnética.

___/___/___ ___

Demuestra que conoces los distintos tipos de cuerda que existen así como su utilidad: sus usos, mantenimiento y cómo se transporta.

___/___/___ ___

Conocer 3 o más constelaciones.

___/___/___ ___

Aprende y realiza una gymkhana utilizando señales de pista.

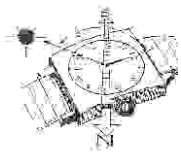
___/___/___ ___

Ayuda a Planificar un raid con tu tropa, indicando rutas y material necesario para la realización del mismo.

___/___/___ ___

Si dispones de ello, ubícate utilizando juntos y por separado un GPS y un altímetro.

___/___/___ ___



PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. VIDA DE PATRULLA.

Transmítete el conocimiento scout a un
pie tierno y logre que se promese.

Fecha_____

VºBº_____



PROGRESIÓN PRIMERA CLASE. SENTIDOS



HABILIDAD	FECHA	VºBº
Realizar mediciones utilizando las medias de tu cuerpo o de objetos.	___/___/___	___
Saber reconocer huellas de animales y reproducir una en yeso	___/___/___	___
Coordina una campaña de obtención de dinero para tu Patrulla o Tropa.	___/___/___	___
Reconoce 6 árboles, 4 aves por su canto (una por estación), 4 plantas silvestres comestibles	___/___/___	___
Haz un pronóstico climatológico utilizando las nubes, estado del cielo, sensación térmica y viento durante 2 días de otoño y primavera	___/___/___	___

¡ENHORABUENA!

Has superado las pruebas de Primera Clase.



REUNIDA LA CORTE DE HONOR Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA ETAPA DE TERCERA CLASE SCOUT A:

A fecha: _____ Firmado: _____

CABALLERO SCOUT



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



REQUISITOS I.



	FECHA	VºBº
Estar en capacidad de repetir las pruebas de Primera Clase.	___/___/___	___
Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de 6 especialidades:		
Servicio Público: _____	___/___/___	___
Servicio Público: _____	___/___/___	___
Campismo: _____	___/___/___	___
A elección: _____	___/___/___	___
A elección: _____	___/___/___	___
A elección: _____	___/___/___	___

REQUISITOS II.

FECHA

VºBº

Realizar un proyecto que sea de beneficio para la patrulla o tropa.

____/____/____

Preparar un Scout para la obtención de la 1era Clase.

____/____/____

Haber tenido por lo menos tres (3) meses de servicio activo como scout de Primera Clase.

____/____/____

La insignia de CABALLERO SCOUT se coloca en sustitución de la Primera Clase, portándola indefinidamente, aun cuando cambie de unidad.

Son requisitos para ser otorgado el Caballero Scout:

El aspirante deberá ser entrevistado por el equipo directivo para conocerlo y explicarle la importancia de esta etapa del adelanto.

En caso de no poder ser entrevistado por el equipo directivo, puede ser realizada por el Jefe de Grupo o Coordinador de tropa.

¡ENHORABUENA!

Has superado las
pruebas de
Caballero Scout.



REUNIDO EL EQUIPO DIRECTIVO Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN
FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA INSIGNIA CABALLERO SCOUT A:

A fecha: _____ Firmado _____

PLAN DE ADELANTO EN TROPA VERTICAL



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



SCOUT DINIZULU



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



REQUISITOS I.

FECHA

VºBº



Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de 8 especialidades:

Pionerismo:

___/___/___

Sanitario:

___/___/___

Conservacionista:

___/___/___

Orientador:

___/___/___

4 varias a libre elección.

___/___/___

___/___/___

___/___/___

___/___/___

REQUISITOS II.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Preparar y realizar una Excursión Fuera de su Entidad de unos 30 kilómetros, entregando al concluir la excursión un informe que incluya: Croquis, fotografías, levantamiento topográfico, estudio de la flora y fauna con muestra de huellas si es posible, características de las formas de vida de la región y estudio de los medios de transporte principales.

___/___/___

Preparar un Scout para la obtención de Caballero Scout.

___/___/___

Haber tenido por lo menos tres (3) meses de servicio activo como Caballero scout.

___/___/___

La insignia de SCOUT DINIZULU se coloca en sustitución del Caballero Scout.

¡ENHORABUENA! Has superado las pruebas de SCOUT DINIZULU.



REUNIDO EL EQUIPO DIRECTIVO Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN
FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA INSIGNIA SCOUT DINIZULU A:

A dashed rectangular box with rounded corners, intended for the name of the recipient of the insignia.

A fecha: _____ Firmado _____

SCOUT IMPEESA



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)



REQUISITOS I.

FECHA

VºBº

Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de 12 especialidades:

Acampador:

___/___/___

Civilista:

___/___/___

Folklorista:

___/___/___

Salud:

___/___/___

Cocinero:

___/___/___

Observador:

___/___/___

Señalista:

___/___/___

5 varias, a libre elección:

___/___/___
___/___/___
___/___/___
___/___/___
___/___/___

REQUISITOS II.



HABILIDAD

FECHA

VºBº

Presentar un informe escrito de un estudio de la vida de Baden Powell que conste de un mínimo de 10 páginas escritas en ordenador y escoger y analizar tres (3) pensamientos de Baden Powell.

___/___/___

Realizar un proyecto a escogencia del scout, (en beneficio de su comunidad, patrulla, tropa, grupo ó ASIM).

___/___/___

Preparar un Scout para la obtención de Scout Dini zulú.

___/___/___

Haber tenido por lo menos tres (5) meses de servicio activo como Scout Dini zulú.

___/___/___

Tomar parte como jefe de apoyo en una actividad de otra rama.

___/___/___

La insignia de SCOUT IMPEESA se coloca en sustitución del Scout Dini zulú, portándola indefinidamente, aun cuando cambie de unidad.

REQUISITOS III.

Son requisitos para ser otorgado el Scout Impeesa:

A.-El aspirante deberá ser entrevistado por el equipo directivo para conocerlo y explicarle la importancia de esta etapa del adelanto.

B.-En caso de no poder ser entrevistado por el equipo directivo, puede ser realizada por el Jefe de Grupo o Coordinador de tropa.

C.-El entrevistador junto al equipo directivo y coordinador de tropa deberán leer el Informe escrito, en ningún caso se reprobara simplemente se podrán realizar correcciones solicitadas por el lector, las cuales serán explicadas por este al scout, para lograr el máximo aprendizaje y la mayor calidad de la prueba.

d.-Entre la recepción y la lectura no podrá ser mayor a 15 días hábiles y el cuaderno será remitido al scout con una carta de aprobación firmada por el equipo directivo y Coordinador de Tropa o en su defecto con las correcciones que deberá realizar para su respectiva aprobación.



¡ENHORABUENA! Has superado las pruebas de SCOUT IMPEESA.



REUNIDO EL EQUIPO DIRECTIVO Y HABIENDO SIDO DADA SU OPINIÓN
FAVORABLE, SE LE CONCEDE LA INSIGNIA SCOUT DINIZULU A:



A fecha: _____ Firmado _____

Manual de Especialidades de Tropa



ESPECIALIDADES SCOUTS

GRUPO I. CAMPISMO.

Acampador	Excursionista	Rastreador
Acechador	Explorador	
Cocinero	Pionerismo	

GRUPO II. ESTUDIO DE LA NATURALEZA

Astrónomo	Botánico	Ornitólogo
Geólogo	Meteorólogo	
Delineante – Topógrafo	Entomólogo	

GRUPO III. SERVICIO PÚBLICO

Amigo del Mundo	Dactiloscopista	Socorrista
Bombero	Orientador	Señalista
Conservacionista	Interprete	
Sanitario	Salud	

GRUPO IV. MANUALIDADES

Alfarero

Electricista

Fontanero

Pintor

Carpintero

Aeromodelista

Manitas

Sastre

Cestero

Encuadernador

Herrero

GRUPO V. AFICIONES AGRICOLAS

Agricultor

Amigo de los Animales

Fruticultor

Apicultor

Ganadero

Avicultor

Jardinero

GRUPO VI. MANIFESTACIONES ARTISTICAS

Actor

Folklorista

Fotógrafo

Guardián de Leyenda

Dibujante archit.

Escultor

Artista

Músico

Periodista

Escritor

GRUPO VII. DESARROLLO FISICO

Alpinista

Deporte

Ciclista

GRUPO VIII. ACTIVIDADES MARINAS

Socorrista

Nadador

GRUPO IX. CONDICIONES PERSONALES

Animador

Lector

Numismático

Civilista

Historiador

Orador

Filatelista

Observador

Espíritu Scout

GRUPO X. TECNOLOGÍA

Aeronáutica

Informática

Industria Textil

Astronáutica

ESPECIALIDAD LIBRE

Grupo I

Campismo

ACAMPADOR



1. Haber acampado por lo menos 16 noches bajo tienda de campaña y 4 noches bajo abrigo improvisado (Refugio).
2. Haber tomado parte en tres excursiones o campamentos de tres días de duración por lo menos.
3. Levantar, desmontar y guardar correctamente una tienda de campaña e indicar las normas de mantenimiento y reparación.
4. Presentar un menú satisfactorio con su lista de provisiones, utensilios y Equipo necesario para un campamento de Patrulla de tres
5. Demostrar conocimientos suficientes de cocina de campamento y que saber los cuidados apropiados para almacenar comida y la forma correcta de deshacerse de los desperdicios.
6. Haber cocinado treinta comidas en campamentos.
7. Conocer las principales normas que hay que tener en consideración al seleccionar un lugar para que acampe una Patrulla y demostrar por medio de un plano cómo se distribuye un campamento de Patrulla, con relación al sitio donde debe quedar la cocina, las facilidades sanitarias, el agua potable, etc.
8. Demostrar prácticamente el uso del hacha, tronzadora, camping-gas, y el cuidado que debe tener con ellas, así como las precauciones para prevenir fuegos.
9. Conocer las precauciones que deben tomarse para evitar el peligro de consumir aguas contaminadas y alimentos en mal estado.
10. Presentarse correctamente uniformado y equipado para un campamento o excursión, personal, de Patrulla o de Tropa.
11. Conocer los medios de orientación, por las estrellas, la brújula, mapas, etc.

ACECHADOR



1. Demostrar su habilidad para acechar valiéndose de todo aquello que le sirva para ocultarse sin hacer ruido y sin ser visto, comprendiendo asimismo el valor y uso de escondites naturales, del "camuflaje" de las sombras y del fondo sobre el cual acecha; todo ello a la luz del día.
2. Atravesar 500 metros de terreno abierto sin ser visto, para acercarse a observador cuya posición conoce.
3. De noche, seguir a un observador durante 900 metros e informar sobre sus actos.
4. Localizar y pasar sin ser visto entre dos observadores separados por una distancia razonable, de acuerdo con las condiciones establecidas para la prueba examinador.
5. Demostrar que ha acechado y estudiado por lo menos 2 pájaros y 2 animales Silvestres en su ambiente natural por medio de fotografías o dibujos hechos por él mismo, así como describir lo visto y sus características.
6. Recoger en yeso, por lo menos, 6 huellas de animales, 3 de las cuales 2 silvestres, Conocer el canto de 6 pájaros (por lo menos) y el sonido comunicativo de 4 animales silvestres (por lo menos).

COCINERO



1. Construir una cocina de campamento y preparar en ella lo siguiente: cocidos, hervidos, frituras, verduras, huevos revueltos, frutas cocidas, pastas, legumbres, o cualquier plato que el jefe de tropa considere equivalente. Hacer también chocolate.
2. Saber cómo almacenar provisiones de manera higiénica.
3. Saber las normas sanitarias y de higiene, y riesgos en la cocina.

EXCURSIONISTA



1. Tomar parte en dos campamentos o acampadas, cuatro excursiones, y diez paseos.
2. Equipar un macuto para una acampada de dos o más días, de la forma adecuada y justificar la selección de los objetos incluidos.
3. Hacer una excursión, solo, acompañado o con la Patrulla, diseñando la ruta, conseguir y presentar después de 15 días un croquis topográfico y un informe que contenga fotografías, recuerdos, muestras de vegetación, minerales, observaciones, climatológicas, características del medio ambiente y todo aquello que puede ser de interés.

EXPLORADOR



1. Tener la 1 Clase y la Especialidad de acampador superadas.

2. Realizar una excursión de tres días consecutivos por una región desconocida y a lo largo de unos 40 km. Esta salida podrá realizarse en equipos de dos o tres Scouts, acampando bajo tienda, refugio o en hamacas y cocinando sus propios alimentos.

3. Presentar a la aprobación del Jefe de Tropa el proyecto, lo más exacto posible, de la exploración a realizar, el cual contenga la ruta, lugares de acampar, tomas de agua, itinerario, etc.

4. Presentar al regreso, de acuerdo con el itinerario, un libro de exploración redactado con esmero, que constará de tres partes:

- a) Un informe general describiendo las regiones atravesadas (suelo, recursos, habitantes, historias).
- b) Explicación de las misiones particulares encomendadas por el Jefe de Tropa (búsqueda de lugares de Campamento, colección de objetos para la Tropa, información sobre puestos asistenciales, policía, bomberos y salud).
- c) Señalar menú, buena acción, clima, vegetación y fauna en general.
- d) Ilustración del libro con croquis, fotos y planos.

5. Hacer delante de la Tropa una narración de la exploración (aventuras de campamento, costumbres observadas, leyendas, etc.), presentando objetos de carácter documental y pintoresco recogidos en ese viaje.

6. Construir un refugio con capacidad suficiente para tres personas.

7. Demostrar la instalación de un campamento utilizando hamacas, mosquiteros y protectores contra la lluvia.

PIONERISMO



1. Ser capaz de realizar las pruebas Técnicas de 1 Clase.
2. Cortar un tronco natural de unos 25 cm de diámetro con la técnica adecuada.
3. Hacer y demostrar la utilidad de: Todos los nudos y amarres incluidos en las pruebas de técnica de 3ª, 2ª y 1ª clase. 10 nudos o amarres no incluidos en las pruebas del Plan de Adelanto.
4. Realizar una construcción grande y utilizable a juicio del jefe de tropa.
5. Construir una maqueta del rincón de Patrulla en campamento.
6. Conocer las distintas clases de cuerdas y herramientas para pionerismo y las reglas para su mantenimiento.
7. Realizar el boceto de una construcción novedosa.

RASTREADOR



1. Reconocer por el olfato 5 de 10 sustancias de uso común.
2. Reconocer por el oído 5 de 10 sonidos diferentes.
3. Reconocer por sus huellas a por lo menos 2 animales diferentes.
4. Demostrar la habilidad para seguir el rastro de un Scout en terreno apropiado a lo largo de 500 mts.
5. Explicar a la tropa técnicas de rastreo.
6. Seguir una pista por lo menos 2 km, que contenga 60 signos o más de los cuales 50 deben ser anotados. 8. Recoger por lo menos 3 huellas.

Grupo II

Estudio de la Naturaleza

ASTRÓNOMO



1. Reconocer 10 constelaciones y 5 estrellas de primera magnitud.
2. Explicar qué son las mareas, los aerolitos, los eclipses y las estaciones del año.
3. Tener un conocimiento general del Sistema Solar, incluyendo el Sol, Luna, Planetas, Meteoros y Cometas.
4. Saber qué son y explicar brevemente los siguientes conceptos:
a) Galaxia y nebulosa. b) Estrellas acopladas. c) Año Luz. d) Ciclo de vida de las estrellas.
5. Sí existe en tu comunidad, visitar un planetario, o un observatorio astrofísico.

GEÓLOGO



1. Saber la escala del tiempo geológico con particular énfasis en las edades de cada era y período, dando algunos ejemplos.
2. Saber qué se entiende por Petrología y cuáles son las diferencia más relevantes entre las rocas ígneas, metamórficas y sedimentarias.
3. Presentar una colección de 5 minerales o rocas plenamente identificadas, entre las cuales debe haber dos rocas ígneas, dos rocas sedimentarias y dos metamórficas
4. Saber qué es erosión, y poder diferenciar la erosión producida por el viento, la producida por el agua y la producida por los glaciares.
5. Saber cómo se produce un terremoto y sus escalas.
6. Conocer la tectónica de placas y saber explicarlas.

DELINEANTE TOPOGRAFO



1. Por triangulación de la superficie, levantar el plano de un terreno no menor de 4 hectáreas y a escala de 1:100. El mapa debe incluir campo, edificio y una laguna o accidente geográfico equivalente.
2. Por medio de la brújula y de la libreta de campo, levantar el mapa de un camino de longitud no menor de 7 km, mostrando sus características y todos los objetos que se encuentran a una distancia razonable de ambos lados y a escala de 1:100. La libreta de campo deberá ser presentada para su inspección.
3. Interpretar un mapa topográfico entregado por el examinador.

4. Conocer el principio y funcionamiento de un teodolito.

BOTÁNICO



1. Explicar en base a sus conocimientos y a su propia observación el proceso de fertilización y desarrollo de una flor.
 2. Identificar antes de ir a un campamento la flora de la zona, y hacer una presentación in situ.
 3. Conocer qué plantas autóctonas abundan poco en su localidad y qué se está haciendo o debe hacerse para su conservación.
4. Presentar una colección de 10 plantas distintas debidamente disecadas y montadas para su exhibición.
5. Cultivar una flor o alguna planta española, y presentarla al jefe de Tropa.
6. Enumerar los principales parques nacionales, reservas forestales, monumentos naturales y refugios de fauna.
7. Llevar a cabo un estudio de las plantas más características de España indicando los que estén en peligro de extinguirse y por qué. Esto puede incluir un trabajo de campo y un informe final escrito, que contenga dibujos, fotografías, recortes, afiches, etc.

METEORÓLOGO



1. Llevar personalmente un registro de observación diaria del tiempo durante un mes, incluyendo temperatura atmosférica, humedad, vientos, nubes y precipitación pluvial.
2. Conocer las diferentes formaciones de nubes y lo que significan, y hacer una predicción razonable del tiempo, sacado del informe meteorológico y de sus propias observaciones.
3. Explicar los fines y principios de un termómetro, hidrómetro, barómetro, anemómetro y pluviómetro; construir uno de ellos. Saber interpretar informes diarios del tiempo del observatorio o estación meteorológica más cercana a su localidad.
4. Visitar un puesto meteorológico y explicar la utilidad de los instrumentos vistos en lo posible.
5. Preparar el parte meteorológico de 3 acampadas o excursiones.

ENTOMÓLOGO



1. Conocer diferentes métodos (trampas), para capturar insectos, así como de las formas de conservarlos para estudios posteriores.
2. Presentar una colección de por lo menos 10 insectos de distintas clases, preparados, clasificados y ordenados totalmente por el Scout, con breves indicaciones sobre lugares de recolección y condiciones de vida (en que son beneficiosos).
3. Acompaña el trabajo con fotografías o dibujos.
3. Tener una idea general sobre la clasificación científica de los insectos.
4. Decir las características que los diferencian de otras clases.
5. Presentar por escrito un trabajo sobre las plagas de insectos que afectan a la agricultura española (tipos de plagas, cómo se combaten, etc.).

ORNITÓLOGO



1. Presentar un trabajo sobre 5 de aves, que incluya las regiones en que habitan, tipo de alimentación, hábitos y descripción física. Se debe incluir, fotos, dibujos o recortes sobre dichas aves.
2. Conocer los peligros a que están expuestas las aves de su zona y Cómo contrarrestarlos.
3. Haber observado 4 nidos de diferentes especies de aves y presentar un informe verbal al cabo de una semana.

Grupo III

Servicio Público

AMIGO DEL MUNDO



1. Tener conocimientos generales sobre la geografía y la historia de España y de tres países extranjeros
2. Durante un período previo de tres meses, haber mantenido correspondencia regular con un Scout de otra comunidad autónoma o país extranjero.
3. Tener conocimientos de WFIS.
4. Haber participado en por los menos dos eventos de ASIM.
5. Poder reconocer las banderas de 20 naciones extranjeras.
6. Describir las organizaciones scouts mundiales más importantes.

BOMBERO



1. Saber el número de teléfono y ubicación del Cuartel de Bomberos y los Centros Asistenciales más cercanos a su casa y colegio.
2. Conocer el peligro de los artículos de materiales inflamables tales como, cocinas a gas, lums y cocina de campamento y el método de combatir los fuegos resultantes de los mismos.
3. Tener conocimientos sobre los métodos para prevenir incendios.
4. Saber manejar elementos de extinción de incendios.
5. Saber controlar el pánico y conocer las técnicas de rescate.
6. Visitar un Cuartel de bomberos en la medida de lo posible y documentarlo.
7. Ayudar al coordinador de campamento a preparar el plan de evacuación.

CONSERVACIONISTA



1. Poseer las especialidades de Botánico y Amigo de los Animales.

2. Hacer un mural en el local de Tropa o en otro sitio a juicio del examinador, basado en recortes de periódico sobre algunos de los siguientes temas:

Contaminación del agua. Erosión del suelo. Pérdida de desperdicios (Reciclaje).
Contaminación del aire.

3. Realizar uno de los siguientes proyectos:

3.1. Recoger agua tibia de un río en un vaso o frasco y dejarla que se sedimente por seis (6) horas. Entonces observe la cantidad de tierra que se sedimenta; establecer de dónde salió la tierra y por qué.

3.2. Diseñar un experimento que demuestre el fenómeno de erosión y explicar qué se puede hacer para combatirlo

3.3. Demostrar experimentalmente el efecto de cómo una tierra buena o una mala afectan el crecimiento de la semilla.

3.4. Hacer una colección de moldes de yeso de huellas de animales silvestres.

3.5. Elaborar un esquema que ilustre el ciclo del agua, usando y describiendo los siguientes términos: Precipitación, Evaporación, Agua de tierra y Transpiración.

3.6. Señalar la cantidad de personas que se pueden ver, a diario, usando productos obtenidos a partir de animales silvestres. Identifique las especies qué están en peligro.

4. Promover o participar en una de las siguientes acciones:

4.1. Construir un alimentador para pájaros.

4.2. Construir un refugio de observación de animales y preparar un informe sobre las observaciones realizadas.

4.3. Colaborar con la limpieza de las orillas de un río, borde de un parque.

4.4. Cualquier otro proyecto que tu Patrulla o Tropa realice y sea aprobado por el Jefe de Tropa.

5. Si es posible, tomar parte en un proyecto que sirva para mejorar el medio ambiente.

SANITARIO



1. Revisar los requisitos de primeros auxilios en la 2ª y 1ª clases, incluyendo demostraciones.
2. Mostrar la manera correcta de transportar una persona que tiene fractura del antebrazo; aplicar un entablillado en fractura de tibia y peroné.
3. Explicar qué debe hacerse en el caso de un hombre que está en contacto con cables eléctricos.
4. Decir brevemente qué se debe hacer con un hombre que se encuentra desfallecido de hambre, desmayo, contusión, o bajada de tensión, y como evaluarlos.
5. Demostrar cómo esterilizar los utensilios básicos de primeros auxilios.
6. Como utilizar los primeros auxilios de forma aséptica.
7. Decir qué germen puede infectar una herida producida por, clavo oxidado, herramienta de labranza o por quemadura con agua hirviendo y por qué debe llevarse al paciente a un tratamiento médico.
8. Decir el peligro que envuelve el traslado inmediato de una persona lesionada, cuando no se sabe qué clase de lesión y sus proporciones.
9. Cómo actuaría frente a un posible fracturado de columna.
10. Conocer la ubicación de los centros médicos y hospitales en su comunidad o ciudad, así como teléfonos de emergencia generales.
11. Ayudar a preparar el botiquín de primeros auxilios, y portarlo durante un raid o acampada.
12. Saber actuar ante parásitos, astillas, rozaduras y ampollas.

DACTILOSCOPISTA



1. Tomar un juego de huellas dactilares que sean claras y legibles, incluyendo impresiones simples y ondulantes en tarjetas de 8 cm x 8 cm (dos huellas por cada tarjeta).
2. Dar una breve historia de la identificación por dactiloscopia y distinguir entre identificación civil y criminal y puntualizar la utilidad y los propósitos de cada una.
3. Obtener impresiones digitales de 5 personas

ORIENTADOR



1. Poseer un conocimiento razonable de la historia de su ciudad, así como de los lugares históricos que se encuentran en ella, la dirección de médicos, ambulancias, hospitales, escuelas, servicios públicos, cuarteles de bomberos, cuarteles de policía, correos, telégrafos, estaciones de ferrocarriles, colegios, universidades, hoteles, museos, aeropuertos, emisoras de radio, oficinas municipales, parques, lugares de diversiones, teatros, cines, zoológicos, plazas, etc.; de manera que pueda servir de guía a las personas.
2. Conocer la red de transporte público de tu ciudad, así como de su uso y a dónde acudir en caso de necesidad.
3. Hacer y presentar un mapa que muestre la mayor parte de la información requerida en los puntos anteriores.
4. Ubicar por lo menos 3 direcciones dadas por el jefe de tropa.
5. Saber cuáles son y dónde se reúnen los Grupos Scouts de su región y conocerlos

INTERPRETE



1. Sostener una conversación de por lo menos 10 minutos en el idioma escogido por el aspirante, y escribir una carta de 200 palabras sobre un asunto dado por el examinador.
2. Leer y traducir, con ayuda de un diccionario, si fuere necesario, un pasaje de algún libro o periódico en un idioma que no sea el suyo propio, escogido por el aspirante
3. Conocer y exponer las principales reglas gramaticales del idioma escogido.
4. Tener comunicación con un Scout de otro país.

5. Nombrar las 10 lenguas más importantes y saber dónde se hablan.
6. Enseñar a otro scout palabras y expresiones sencillas del idioma escogido.
7. Actuar como intérprete en alguna situación de necesidad.

SALUD



1. Señalar las causas y cómo se transmiten las siguientes enfermedades: tuberculosis, fiebre tifoidea, difteria, paludismo y las enfermedades venéreas.
2. Decir cuáles precauciones deben tomarse para que no se difunda una enfermedad contagiosa durante la reclusión del paciente y después de dado de alta.
3. Explicar métodos mediante los cuales se puede disponer de la basura y cómo obtener agua potable.
4. Indicar las precauciones que deben tomarse en la distribución de la leche para preservarla de contagio y los requisitos locales y hasta qué punto se cumplen.
5. Explicar varios de los modos cómo una persona puede inmunizarse contra enfermedades contagiosas.
6. Hacer un croquis indicando las instalaciones higiénicas que debe tener un campamento de Tropa.

SOCORRISTA



Se puede obtener a través del título oficial de socorrista.

1. Poseer la especialidad de nadador, conocer plenamente su capacidad física y no abusar del límite de sus posibilidades.
2. Ejecutar en el agua 4 métodos de salvamento, 2 de ellos para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estarse ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la misma estatura o mayor del que hace el salvamento, y en cada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.
3. Demostrar que conoce el método de RCP y cómo tratar la hipotermia.
4. Conocer y saber aplicar como sacar a una persona inconsciente del agua.
5. Conocer el método de zambullida del socorrista para no perder de vista a la víctima.

SEÑALISTA



1. Transmitir y recibir en semáforo, incluyendo signos convencionales, a razón de 30 letras por minuto, un mensaje de por lo menos 80 letras.
2. Transmitir por el sistema Morse con tres métodos diferentes, a razón de 20 letras por minuto, un mensaje de 60 letras.
3. Conocer la aplicación del semáforo y el Morse, de acuerdo con el lugar donde se va a llevar a cabo la transmisión.
4. Construir un transmisor Morse o semáforo. Preparar a dos Scouts para pasar las pruebas de semáforo y morse.
5. Transmitir y recibir a razón de 20 letras por minuto con un 95% de eficiencia.

Grupo IV

Manualidades

ALFARERO



1. Escribir un ensayo de 3 páginas, describiendo la historia de la alfarería, los distintos tipos de materiales usados, así como también donde pueden obtenerse los artículos del ramo e indicar algún lugar donde se encuentre un especialista.
2. Describir el propósito, preparación y aplicación de un vidriado (cristal).
3. Dibujar dos modelos de alfarería, uno de los cuales debe estar decorado.
4. Diseñar y fabricar a mano un jarrón que luego se queme y sea vidriado. (Esta última operación puede ser hecha por otra persona).

ELECTRICISTA



1. Tener conocimientos elementales de los términos o símbolos y medidas usados en trabajos eléctricos.
2. Conectar correctamente alambres eléctricos, reparar circuitos defectuosos, casquillos y alambres de fusibles.
3. Explicar la diferencia entre corriente alterna y continua, entre un circuito en paralelo y uno en serie.
4. Decir cuáles precauciones se deben tomar antes de trabajar con conexiones y material eléctrico que estén conectados a circuitos vivos.
5. Demostrar cómo rescatar a una persona en contacto con un alambre con corriente eléctrica, y tener conocimiento de cómo se rescata a una persona insensible por esta clase de shock.
6. Conocer la estructura del sistema eléctrico del campamento, y ayudar a montarlo en lo posible.

FONTANERO



Desempeñar a satisfacción del Jefe de la Tropa o Guía de Patrulla, el cargo de cuartel-maestre de la Tropa o Patrulla, por lo menos durante un mes.

1. Hacer una emplomadura en una tubería de hierro negro.
2. Soldar una esfera de cobre, reparar llaves que gotean y hacer una conexión con codos, tes o llaves, en una tubería galvanizada corriente

3. Destapar una cañería, cambiar un tubo dañado y reparar alguna pieza dañada de un lavabo.
4. Conocer el funcionamiento interno de un codo y de un lavabo.
5. Conocer el funcionamiento del sistema de aguas de campamento.

PINTOR



1. Demostrar cómo combinar pigmentos para producir pinturas y diversos tintes de colores.
2. Demostrar cómo agregar colores positivos a una base de blanco de zinc.
3. Efectuar la mezcla de aceites, removedores, trementina, etc. a una consistencia apropiada.
4. Demostrar los conocimientos que tenga del cuidado y métodos para limpiar brochas de pintar.

CARPINTERO



1. Demostrar el uso de los siguientes instrumentos: regla, escuadra, serrucho, martillo, cepillo, lija, sierra, cola, clavos.
2. Conocer el cuidado y conservación de dichos instrumentos.
3. Conocer los diferentes tipos de madera, saber encolar y saber pintar.
4. Demostrar la manera correcta de clavar, fijar y remachar un clavo, sacar una alcayata con un martillo y juntar dos pedazos de madera con tornillos.
5. Hacer dos objetos simples de mueblería para uso práctico, en el local y barnizar, acabarlo bien y demostrar que todo el trabajo ha sido hecho personalmente.

AEROMODELISTA



1. Conocer la Historia de la Aviación desde los primeros intentos del hombre para volar, hasta nuestros días.
2. Reconocer las diferentes partes de un avión y explicar su utilidad.
3. Explicar en forma general la teoría del vuelo.
4. Construir un modelo de planeador a escala que logre volar un mínimo de segundos.
5. Describir las características e historia de cinco aeronaves diferentes que hayan volado en diferentes épocas, que representen un cambio revolucionario en la aviación, y realizar un modelo a escala (decorativo) de 2 de ellas.

MANITAS



1. Poder ejecutar las siguientes cosas, de las cuales 3 por lo menos (elegidas por el examinador) deben ser demostradas:

- a) Colocar cuadros y cortinas.
- b) Pintar una puerta u objeto parecido.
- c) Pintar una pared o un techo.
- d) Colocar bombillas eléctricas o fusibles.

e) Reparar muebles y tapicería.

f) Afilar navajas.

g) Tapizar.

h) Saber las medidas que deben tomarse en caso de que se rompa una tubería de agua o gas.

i) Reparar una pared lisa.

2. Presentar una lista de trabajos realizados en su casa, firmada por sus padres o tutores legales.

3. Reparar una hacha, pala, pico, lámpara de gas, una tienda, una rafia u otro objeto del Equipo de Patrulla o de la Tropa.

SASTRE



1. Cortar y coser a mano o a máquina, una camisa Scout o piezas equivalentes que le sirvan al Scout o a la Patrulla,
2. Colocar un parche y zurcir un pequeño agujero en forma nítida, en cualquier pieza de ropa.
3. Cortar y coser una pañoleta Scout a la medida reglamentaria.
4. Quitar manchas difíciles de la ropa.
5. Saber coser botones.
6. Teñir alguna prenda.
7. Conocer diferentes tipos de detergentes, y su contribución al proceso de contaminación.

CESTERO



1. Tener conocimiento general acerca de la materia prima usada en los diferentes trabajos de esta Especialidad, como por ejemplo: palma, moriche, sisal, bejuco o paja, enea, etc.
2. Saber dónde se obtiene la materia prima y cómo se prepara para el trabajo.
3. Hacer dos objetos útiles fabricados total y exclusivamente por el Scout.

ENCUADERNADOR



Poder llevar a cabo las siguientes operaciones de la encuadernación de un libro:

1. Preparar las partes y secciones para ser pegadas y coserlas a las cintas.
2. Doblar y pegar.
3. Cortar las pastas y forrarlas con tela o papel y colocar el libro en la pasta con sus títulos.
4. Perforar, plegar, compaginar, engrapar, encolar y enumerar.
5. Encuadernar el Libro de Oro de la Patrulla u otro equivalente.

HERRERO



1. Forjar un hierro en forma sencilla, como por ejemplo: un gancho en forma de S, una argolla, una grapa, una alcaayata y soldar dos piezas de hierro.
2. Construir un remache soldado de ojo, de una dimensión dada, con cabilla de hierro redondo de 1/2" o de 5/8"; construir una abrazadera en un ángulo determinado.
3. Saber usar el martillo y templar un cincel.

4. Realizar una pieza especial.
5. Conocer las herramientas del oficio y su uso.
6. Conocer varios tipos de rejas.

Grupo V

Aficiones Agrícolas

AGRICULTOR



1. Tener conocimientos acerca de la preparación de tierras para sembrar
2. (Arar, gradear, cultivar, etc.)Tener conocimientos sobre maquinaria agrícola, saber cómo sembrar, cosechar, método de transporte utilizado, y forma de mercadeo y estar familiarizado con el trabajo de rutina que hay que desempeñar en una finca agrícola.
3. Conocer los modos de mantener fértil la tierra, tener conocimientos de la rotación de los cultivos y de las principales plagas y enfermedades que los afectan.
4. Presentar por escrito un tema sobre la Agricultura (reflexión propia).
5. Cultivar 3 especies diferentes de plantas comestibles, ya sea en huerto abierto o en maceta.

AMIGO DE LOS ANIMALES



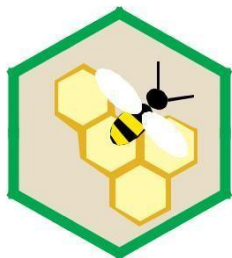
1. Tener conocimientos generales de los hábitos, alimentos y de todo aquello que se relacione con el cuidado de cinco animales; por ejemplo: vacas, burros, cabras, aves de corral, cerdos, perros, caballos, gatos, etc.
2. Ser capaz de reconocer cualquier forma de crueldad y maltrato a que pudieran ser sometidos.
3. Conocer con respecto a los cinco animales escogidos en los requisitos anteriores, sus enfermedades corrientes y los remedios que pueden emplearse para curarlos.
4. Haber cuidado y mantenido un animal doméstico en perfecto estado de salud, por lo menos durante 6 meses (si es posible).
5. Llevar a cabo un estudio de los animales más característicos de España indicando los que estén en peligro de extinguirse y por qué. Esto puede incluir un trabajo de campo y un informe final escrito, que contenga dibujos, fotografías, recortes, afiches, etc.

FRUTICULTOR



1. Explicar qué es un injerto y qué beneficio se obtiene con el mismo
 2. Conocer los diferentes tipos de injertos y los más usados para cada tipo de árbol frutal.
 3. Hacer un plan para plantar un huerto frutal.
 4. Podar un árbol frutal y explicar con qué propósito hizo la poda.
-
5. Explicar los requisitos para sembrar y cuidar dos clases de árboles frutales.
 6. Explique el cultivo de las cítricas y sus características.

APICULTOR



1. Conocer los principales instrumentos y equipos utilizados en la apicultura moderna.
 2. Poseer conocimientos sobre el manejo de un apiario.
 3. Saber cuándo florecen en la localidad las plantas que producen néctar.
 4. Conocer las organizaciones nacionales y/o privadas que se dedican a la producción de miel, y como reconocer una miel adulterada.
-
5. Conocer los diferentes tipos de abejas, clasificación y características.

GANADERO



1. Tener conocimiento del cuidado del ganado vacuno y porcino y asistir a una feria ganadera, si es posible.
2. Conocer las tres mejores razas de ganado de res y las características de cada una indicando si son lecheras o de ceba.
3. Tener conocimiento práctico de los métodos empleados para acorralar, alimentar y dar de beber al ganado tanto en el invierno como en el verano.

AVICULTOR



1. Tener conocimientos prácticos de incubadoras y gallineros sanitarios.
2. Saber criar, alimentar y preparar aves para el mercado.
3. Describir cómo embarcar aves y huevos para el mercado.
4. Conocer los diferentes tipos de aves de corral, así como sus características

JARDINERO



1. Preparar para siembra o jardín un área.
2. Plantar y cultivar con éxito 4 diferentes clases de verduras y 6 tipos de flores, utilizando semillas y raíces.
3. Conocer los nombres de 5 plantas que se le señalen en un jardín ordinario y saber el significado de:

- a) Poda.
- b) Injerto.
- c) Abono.

4. Presentar por lo menos 6 tipos de semillas y clasificarlas.

Grupo VI

Manifestaciones Artísticas

ACTOR



1. Dar prueba de que ha desempeñado un papel de suficiente importancia en una actuación representada por un Grupo o Unidad, Colegio u otra organización, delante de una audiencia y que dicho papel le ha dado la oportunidad de demostrar sus habilidades como actor. La intervención debe incluir la memorización del guion correspondiente al personaje a presentar.

2. Representar ante el grupo una lista de seis números de variedades (chistes, comedias, imitaciones, dramas, etc.) preparadas por él y demostrar que es capaz de representar personalmente por lo menos tres.

3. Dirigir satisfactoriamente por lo menos tres representaciones de Patrulla durante, veladas y fuegos de campamento.

4. Saber caracterizarse correctamente para representar el papel de tres características bien diferenciadas.

FOLKLORISTA



1. Elaborar un trabajo escrito acerca de las tradiciones, bailes, fiestas, canciones y comidas de tu comunidad o municipio.
2. Relatar las costumbres autóctonas de tu comunidad o municipio.
3. Conocer el símbolo y escudo de comunidad o municipio y explicar su origen.
4. Poder repetir e interpretar 15 refranes y dichos populares más frecuentes en España.

5. Explica las fiestas populares de la comunidad de Madrid.

6. Enseña la tradición de un baile popular de tu localidad al resto de tu patrulla y realizarlo en una velada de grupo.

FOTÓGRAFO



1. Tomar 12 fotografías, entre las cuales deben estar los siguientes motivos: Interiores, retratos, paisajes e instantáneas.

2. Haz con tu máquina de fotos algunas fotos en blanco y negro y color, utilizando flash..., 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. Conocer dos tipos de cámaras y sus características.

4. Poseer un álbum con motivos fotográficos de tu Patrulla y de tu Tropa.

5. Debes conocer la historia de la máquina de fotografiar.

GUARDIAN DE LEYENDA



1. Anima o presta colaboración a las fogatas de patrulla, tropa o grupo, y vigila el mantenimiento de la fogata.
2. Confecciona con el resto de la patrulla disfraces y el material necesario para representaciones.
3. Lleva y controla el libro de Oro, álbum de fotografías, recortes de prensa, insignias y recuerdos de la patrulla.
4. Enseña y practica canciones en la patrulla
5. Redactar un cancionero de al menos 15 canciones Scouts.

DIBUJANTE ARQUITECTÓNICO



1. Hacer un dibujo a mano alzada y a escala, del salón donde tu Tropa celebra reuniones, un salón de la escuela o uno de tu casa. En dichos dibujos deben ser señalados debidamente los símbolos convencionales que indiquen puertas, ventanas, muebles, instalaciones, etc. Especificar los instrumentos de dibujo utilizados.
2. Presentar un dibujo a escala de una pieza u objeto que pueda ser útil en la casa, en la escuela, en el salón de reunión de la Tropa o en el campo; dibujo suficientemente claro y detallado que pueda servir para que cualquier entendido pueda ejecutar el trabajo; incluso especificar la lista de material requerido.
3. Hacer una lámina del alfabeto, utilizando dos tipos de letras mayúsculas y dos tipos de letras minúsculas.
4. Hacer una copia en tinta china de un plano de arquitectura (planta, alzado y perfil) utilizando diferentes espesores de línea.
5. Presentar un breve resumen de los tipos de dibujos existentes y de los materiales o aparatos que se utilizan comúnmente.

ESCUULTOR



1. Hacer un boceto sombreado a lápiz o a carbón de un objeto cilíndrico y uno rectangular.
2. Modelar en arcilla, plastilina o jabón, cuatro o más figuras ornamentales de Grecia o del Renacimiento, copiados de un modelo en yeso o de un vaciado.
3. Modelar una copia de tamaño natural en arcilla o plastilina de una parte del cuerpo de dos estatuas antiguas, como por ejemplo una cabeza, mano, pie, etc.
4. Modelar en forma completa el animal de la patrulla, para el local.

ARTISTA



Se podrá escoger una de las opciones siguientes:

- a) Artes gráficas: dibujo, pintura, etc.
- b) Arte decorativo: portalibros, cortina, etc.
- c) Tallado: en madera, tiza o piedra.

1. Presentar dos trabajos organizados en la especialidad escogida, uno de los cuales debe ser sobre un motivo scout.
2. Conocer las reglas y teorías de la especialidad escogida.
3. Haber visitado algún museo, galería o exposiciones de arte.

MÚSICO



1. Escoger uno de los siguientes aspectos:
 - a) Tocar un instrumento musical y poder acompañar 10 canciones.
 - b) Cantar en un coro o conjunto vocal.
2. Demostrar que conoce el significado de los signos musicales.
3. Conocer la vida y obras de 5 compositores famosos, dos de ellos Españoles.
4. Dirigir canciones Scouts en una velada y hacer un cancionero con la letra de no menos de 15 cantos Scouts.
5. Componer una canción Scout con música y letra o interpretar 10 canciones Scouts.
6. Saber y tocar 2 canciones scouts con su instrumento.

ESCRITOR



1. Redactar de 5 a 9 historias cortas con un contenido ó mensaje en ellas.
2. Explicar su contenido.
3. El por qué de la historia
4. Hacer un informe de 10 escritores famosos a nivel internacional.
5. Poseer la especialidad de LECTOR.

PERIODISTA



1. Escribir una noticia relacionada con algún evento Scout importante que contenga: título, desarrollo y final.
2. Escribir un artículo de opinión sobre: La vida de algún personaje Scout de fama mundial o relacionada con el Escultismo.
3. Conocer el trabajo relacionado con un periódico: Lo que hace el reportero, cómo se seleccionan los artículos, impacto de la fotografía, saber cómo está organizado, si es posible visitar, un periódico.
4. Conocer las técnicas para realizar una entrevista.
5. Hacer una breve descripción sobre los periódicos más importantes, su historia y nombre.
6. Publicar 2 ediciones de periódico de la Tropa, bien sea multigrafiado o mural.
7. Realizar una entrevista a algún personaje sobre un tema de interés.

Grupo VII

Desarrollo Físico

ALPINISTA



1. Elaborar un trabajo escrito acerca de la historia del alpinismo y sus orígenes.
2. Visitar un rocódromo y tirolina de tu ciudad y documentarlo.
3. Descender en "rappel" por cualquier método, desde una altura no menor de 15 metros.
4. Explicar o describir los siguientes términos: driza, mosquetón, clavo, auto bloqueante, bota rígida, piolet, crampón, cordada, seguridad, escalada artificial, peligros de la montaña.
5. Obligatorio tener la autorización de los padres o tutor legal para poder practicar este deporte.

DEPORTE



1. Practicar algún deporte con regularidad.
2. Conocer y practicar los ejercicios de B.P.
3. Demostrar que conoce las principales reglas de higiene.
4. Describir una breve reseña del deporte practicado.

CICLISTA



1. Poseer una bicicleta equipada convenientemente y utilizarla regularmente.
2. Conocer los cuidados y reparaciones básicas de una bicicleta.
3. Recorrer una distancia de 15 km en ciudad o en el campo.
4. Describir el funcionamiento de cambio de velocidades en una bicicleta.

Grupo VIII

Actividades Marinas

SOCORRISTA



Se puede obtener a través del título oficial de socorrista.

1. Poseer la especialidad de nadador, conocer plenamente su capacidad física y no abusar del límite de sus posibilidades.
2. Ejecutar en el agua 4 métodos de salvamento, 2 de ellos para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estarse ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la misma estatura o mayor del que hace el salvamento, y en cada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.
3. Demostrar que conoce el método de RCP y cómo tratar la hipotermia.
4. Conocer y saber aplicar como sacar a una persona inconsciente del agua.
5. Conocer el método de zambullida del socorrista para no perder de vista a la víctima.

NADADOR



1. Nadar con la ropa puesta (camisa, pantalones y calcetines, como mínimo) y desvestirse dentro del agua.
2. Nadar 200 metros en cualquier estilo y además 50 metros de espalda.
3. Sumergirse por lo menos dos metros y sacar un objeto del fondo.
4. Saber lanzarse de cabeza.
5. Nadar 25 m en los 4 estilos.
6. Bucear 10 metros.
7. Conocer la técnica para normalizar la respiración.
8. Saber nadar en mar, río y piscina.

Grupo IX

Condiciones Personales

ANIMADOR



1. Animar una velada aproximadamente durante treinta minutos, dirigiendo un programa variado que puede comprender: recitaciones, títeres, cantos, anécdotas, bailes, malabarismo, ventrilocuismo, etc.
2. Organizar y presentar ante la Tropa o grupo una actuación en la cual participen todos los miembros de su rama o grupo.
3. Actuar como anfitrión de ceremonias en dos ocasiones (fogatas), por lo menos.

CIVILISTA



1. Importancia de la Constitución de España y conocer la organización del Gobierno Nacional, Regional y Municipal.
2. Escoger un país extranjero con distinto sistema de gobierno y explicar en qué se diferencia del sistema de gobierno en España.
3. Preparar un debate sobre Derechos, Deberes y Libertades.
4. Conocer dónde se encuentran en tu comunidad las sedes de los Poderes públicos. (Ejecutivo, Legislativo, Judicial).

FILATELISTA



1. Poseer y exhibir una de las siguientes colecciones personalmente reunidas:
 - a) 300 sellos en buenas condiciones incluyendo por lo menos 50 países distintos.
 - b) 300 sellos o más en buenas condiciones de un solo país o grupo de países o temática en las cuales se ha especializado.
2. Exhibir un sello de por lo menos 5 de los siguientes grupos: sobrecargo, perforado, imperforado, estereotipo, prensa rotativa, precancelados y provisional.
3. Exhibir y explicar los sellos de por lo menos 3 de las siguientes clasificaciones: postal, correo aéreo, rentas públicas, nacionales o estatales y fiscales.
4. Explicar los siguientes términos usados por filatélicos:
 - a) Papel acarilado, airtelado y de seda.
 - b) Marca de agua.
 - c) Grabado, tipograbado y litograbado.
 - d) Perforado y roleta de grabados.
5. Demostrar tu habilidad para lograr y catalogar correctamente 5 sellos que le serán entregados por el Examinador.
6. Visitar el correo central de su localidad y saber cuál es el mecanismo de venta de sellos.
7. Poseer por lo menos 10 estampillas distintas con temática Scout de por lo menos 4 países.

LECTOR



1. Haber leído 3 libros y proporcionar al examinador una lista de ellos con sus nombres y los de sus autores. Los libros se deberán escoger dentro de los siguientes grupos:

a) Uno de Historia, uno de viajes, dos sobre asuntos de tu interés particular, una novela de autor español, una novela de autor hispano- americano, un libro de trascendencia mundial, uno sobre Escultismo.

2. Analizar y discutir dos de los libros de la lista presentada (escogidos por el examinador).

3. Demostrar que sabe cuidar los libros, mantenerlos y arreglarlos.
4. Poseer una biblioteca propia en su casa con un número no menor de 10 libros.
5. Visitar la biblioteca pública de su localidad (si la hubiere).
6. Formar o ampliar la biblioteca de la Patrulla.
7. Saber quiénes son los últimos 3 premios Nobel en Literatura y cuáles fueron las obras.

HISTORIADOR



1. Conocer la historia de la fundación de tu ciudad.
2. Describir el escudo de tu Estado y conocer su significado.
3. Conocer algún hecho histórico relevante de tu población.
4. Representar en tu Patrulla un hecho histórico de interés, acerca de las campañas independentistas nacionales, destacando los personajes.

5. Realizar una biografía sobre un personaje que haya contribuido con el desarrollo de tu Estado o del país.

OBSERVADOR



1. Definir con precisión todas las características sobresalientes de un objeto de pequeñas dimensiones, observado con cuidado en tres oportunidades.

a) En juego de Kim: recordar por lo menos 20 de los 24 objetos.

Tiempo de Observación: 1 minuto De observación

b) Reproducir los signos convencionales que se encuentran en los mapas la Dirección de Cartografía Nacional.

2. Demostrar que tiene el hábito de observar numerosos detalles de la vida cotidiana, al ser interrogado por sorpresa.

3. En un grupo de personas observadas a propósito, describir una de ellas, señalada por el jefe de tropa.

4. Lograr que la Tropa identifique una persona conocida al reproducir con fidelidad sus gestos y actitudes.

5. Narrar clara y metódicamente el desarrollo de una escena observada en la calle, en una Sala o en el campo.

6. Estimar sobre el terreno, 5 distancias y 5 alturas con menos de un 25% de error.

NUMISMÁTICO



1. Poseer y exhibir por lo menos 50 ejemplares de monedas coleccionadas personalmente por el aspirante, montadas apropiadamente, incluyendo especies de por lo menos 10 países diferentes clasificados adecuadamente por país, gobernante, denominación, fecha y cualquier razón especial que hubiere existido para su acuñación. Esta colección debe igualmente incluir 3 monedas hechas en cada uno de los siguientes materiales, lo cual deberá hacerse constar dentro de los datos clasificados: plata, níquel y cobre

2. Hacer un relato corto, pero interesante, de lo siguiente:

a) El origen de la peseta y del euro y las particularidades que llevaron a la adopción de su nombre.

b) Las monedas Españolas desde la primera acuñación, incluyendo todas las denominaciones dadas a la circulación y los metales usados en cada una.

3. Explicar los siguientes términos, ilustrándolos con ejemplos de su propia colección, cuando ello sea posible: busto, exergo, anverso, reverso, incurso, inscripción o leyenda, sobreacuñado, falsificado, coníraesíampado, moneda fundida y moneda estampada.

4. Describir la condición de las monedas clasificadas así: prueba, incirculada, excelente, buena y pobre. Explique cómo se determina el valor de una moneda.

5. Clasificar por países, denominación y metal, 5 monedas suministradas por el examinador.

ORADOR



1. Leer en alta voz, en forma correcta y clara, un resumen de 300 palabras, aproximadamente, de un editorial de prensa. Este material debe suplirlo el examinador y debe ser nuevo para el Scout.

2. Haber participado en conferencias y hablar en el curso de unos debates en presencia del examinador durante cinco minutos sobre un tema de discusión; haber preparado el tema completamente y suministrar notas concisas del discurso.

3. Conocer las reglas ordinarias para los debates y los procedimientos preliminares, incluyendo los derechos y poderes del Director de Debates.

4. Demostrar habilidad para hacer alguna de las siguientes pruebas pedidas: por el examinador:

a) Hacer o responder un brindis.

b) Hacer una presentación o dar gracias a un orador.

c) Hacer una presentación o dar gracias a alguna persona.

5. Exponer ante la Tropa, durante 5 minutos, un tema asignado por el examinador, minutos antes de la exposición. El Scout no debe utilizar ninguna nota escrita.

ESPIRITU SCOUT



1. Ser Scout de 1ª Clase como mínimo.
 2. Tener más de 3 años en la tropa de su grupo.
 3. Analizar en una “velada” la Ley y la promesa Scout en compañía del Jefe de tropa y el guía de su patrulla.
 4. Demostrar vivencia de Ley y Promesa
5. Redactar un informe de su experiencia y una auto-evaluación de sus acciones.

Nota: esta especialidad puede ser revocada

Grupo X

Tecnología

AERONÁUTICA



1. Explicar las teorías de vuelo y características de los siguientes artefactos: avión a hélice, avión a reacción, helicóptero, planeador, nave espacial.
2. Conocer las funciones de los diferentes tripulantes de un avión comercial.
3. Conocer las medidas de emergencia en caso de desastre aéreo y emergencias en un aeropuerto.
4. Visitar una instalación relacionada con la aeronáutica (museo del aire, aeropuerto, etc.).

INDUSTRIA TEXTIL



1. Identificar un pedazo de tela de algodón, de lana, de seda natural y seda artificial y alguna tela sintética. Presentar una colección de muestras.
 2. Conocer las propiedades físicas de la lana, el algodón, la seda natural y la seda artificial y alguna tela sintética, en su estado primitivo o crudo.
 3. Explicar cómo se produce la lana y el algodón, así como las principales fuentes de abastecimiento.
 4. Indicar cuáles hilos son más fáciles para teñir y cuáles más duros y explicar por qué en cada caso.
5. Mencionar las dos fuentes principales de materias para teñir.
 6. Realizar un trabajo escrito, con dibujos y gráficos o fotografías sobre uno de los siguientes temas:
 - a) Industria Textil.
 - b) Historia de la Industria Textil.
 - c) Funcionamiento de un telar.
 - d) Nuevos descubrimientos y técnicas en la Industria Textil.

INFORMATICA



1. Explicar qué es un ordenador, describir sus componentes principales y decir para que sirve cada uno de ellos.

2. Conocer los diferentes tipos de dispositivos informáticos.

3. Conocer y describir tres de los principales usos del ordenador en la vida diaria.

4. Explicar qué es un programa informático y realizar uno sencillo para presentarlo y discutirlo con el examinador.

5. Explicar que es un lenguaje informático y nombrar al menos cuatro de ellos.

6. Demostrar que domina el uso del ordenador realizando al menos uno de los siguientes trabajos:

a) Preparar un informe escrito de la última actividad de Patrulla y/o Tropa.

b) Presentar el Tótem de la Patrulla.

c) Llevar la contabilidad de la Patrulla.

Realizar un gráfico que represente el adelanto de la Patrulla y/o Tropa. Cualquier otra forma en que el ordenador pueda ser de utilidad a tu Tropa.

7. Realizar y mantener un blog.

ASTRONÁUTICA

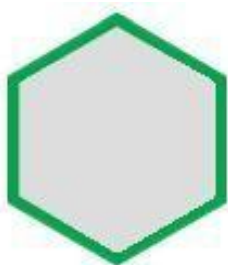


1. Conocer las condiciones ambientales del espacio exterior, falta de aire, falta de gravedad, temperaturas extremas, etc.
2. Explicar que son cohetes, satélites y estaciones espaciales.
3. Conocer los principales hechos en la historia de la astronáutica, tales como: primer hombre en el espacio, primer hombre en la Luna, primera estación espacial, etc.
4. Explicar a su nivel el principio por el cual se trasladan las naves espaciales (acción y reacción).
5. Dibujar al menos dos naves espaciales conocidas, señalando sus partes más importantes.
6. Conocer el sistema del GPS o GALILEO.

Especialidad Libre

LIBRE

El Scout podrá, si así lo desea, preparar él mismo una especialidad a su elección. Ésta especialidad será contabilizada para las Especialidades requeridas en cada progresión siempre y cuando haya sido aceptada por sus Jefes de Tropa y por el encargado de Tropa de ASIM previamente.



1. El tema, el diseño de la insignia y las pruebas de la especialidad las propondrá el scout.
2. El Jefe de Tropa y el encargado de tropa ASIM, aprobarán el punto 1.
3. La Especialidad elegida y aprobada contabilizará entre las Especialidades de Libre elección requeridas para las diferentes progresiones del Scout.

MIS NOTAS



ASOCIACIÓN DE SCOUTS INDEPENDIENTES DE MADRID (ASIM)

