

PROVE DI PROMESSA

VITA CRISTIANA	
1.	Conoscere e guidare a inizio riunione la preghiera della guida. Trascrivere l'atto di fede su Q.d.c.
2.	Sapere e recitare regolarmente le preghiere della traccia, particolarmente quelle scouts.
3.	Sapere cosa, e quanti sono i sacramenti.
4.	possedere un piccolo catechismo.
5.	Assistere ad un battesimo per comprendere il significato del rito e gli effetti di questo sacramento.
6.	Partecipare regolarmente alla Santa Messa e sapere cos'è. Conoscere quale contegno tenere nei vari momenti della celebrazione.

GUIDISMO	
1.	Spiegare il significato del saluto scout ed eseguirlo correttamente.
2.	Sapere cosa significa essere Guida e conoscere per sommi capi la vita di Santa Caterina da Siena.
3.	Conoscere la Promessa, la Legge, il Motto, i Principi.
4.	Conoscere il significato delle 12 stelle e della croce di San Benedetto.
5.	Indossare correttamente l'uniforme e partecipare regolarmente alle attività.
6.	Conoscere il canto della Promessa e l'Inno Associativo.
7.	Sapere perché il giglio è il simbolo della Promessa e San Giorgio patrono dello scoutismo.
8.	Conoscere per sommi capi la vita di B.P.

CIVISMO	
1.	Conoscere l'inno Nazionale.
2.	Sapere spiegare il significato del tricolore e riprodurlo con i colori al posto giusto.
3.	Conoscere le norme di circolazione per i pedoni ed i ciclisti.

SERVIZIO	
1.	Avere dimostrato di comprendere il significato cristiano della "buona azione"
2.	Sapere lavare, disinfettare e fasciare almeno 2 tipi di ferite.
3.	Avere compiuto una B.A. di misericordia corporale ed una di misericordia spirituale. Conoscere il valore di entrambe.

CAMPISMO E VITA ALL'APERTO	
1.	Sapere fare e conoscere l'uso pratico dei seguenti nodi: piano, da tessitore (o della rete, da murature (o paletto), parlato, bocca di lupo, galera, cappuccino, margherita.
2.	Dimostrare di sapere equipaggiare in modo completo e di preparare correttamente lo zaino per tutti i tipi di attività all'aperto. Portare sempre durante le attività un taccuino, una matita e il cordino di ordinanza (10 m)
3.	Conoscere le regole d'igiene e del dormire in tenda.
4.	Sapere accendere un fuoco e mantenerlo acceso. Cuocervi sopra almeno un uovo (con pentolino). Farne sparire le tracce.
5.	Avere partecipato a due uscite ed un pernottamento.

NATURA	
1.	Conoscere 5 piante esistenti nella vegetazione tipica della tua zona.
2.	Realizzare la scheda natura su una delle cinque piante precedenti ed inserirla nel Q.d.C.
3.	Saper riconoscere senza esitazione una vipera e conoscere le precauzioni per evitarne i morsi. Sapere come agire, simulando un intervento per morso di vipera.

OSSERVATORE

1. Conoscere i segni della pista
2. Nel gioco di Kim osservare 15 oggetti per 2 minuti. Ricordarne almeno 10 in un minuto.

ESPRESSIONE

1. Saper Cantare 5 canti Scout ed averli scritti su l Quaderno di Caccia.
2. Avere collaborato ad un'attività di espressione realizzata dalla squadriglia.

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA

1. Conoscere i punti cardinali. Sapere trovare il nord.
2. Conoscere l'impiego della bussola.

ATTIVITA' FISICA E SPORT

1. Conoscere gli esercizi di B.P.

LABORIOSITA'

1. Sapere cucire un bottone o un distintivo sull'uniforme.
2. Risparmiare per autofinanziamento, almeno in parte, la propria quota di campo, l'acquisto dell'uniforme e dell'equipaggiamento.
3. Rendersi utile nei lavori domestici più comuni (rifare il letto, spazzare, apparecchiare tenere in ordine la propria stanza.

EUROPEISMO

1. Saper elencare le capitali della maggior parte dei Paesi Europei.
2. Conoscere gli episodi principali della vita di San Benedetto.

PROVE PERSONALI (almeno 3)

1. Saper raccontare episodi della vita di B.P.
2. Tenere una chiacchierata sull'animale di Squadriglia.
3. Eseguire almeno due fasciature di fortuna con il fazzolettone.
4. Saper fissare un tirante a un picchetto.
5. Conoscere i numeri telefonici e gli indirizzi dei principali servizi pubblici.
6. Conoscere altri 5 canti scouts.
7. conoscere la storia, l'organizzazione, le tradizioni del riparto.
8. Saper individuare in cielo almeno 2 costellazioni.
9. Realizzare una carta con la piantina della sede ed orientarla.
10. Avere realizzato una piccola riparazione di tipo casalingo in sq, o a casa.
11. Conoscere la vita del santo patrono della propria città e le tradizioni relative ad esso.
12. Conoscere i principali monumenti e vie principali della propria città o paese.

PROVE DI SECONDA CLASSE

VITA CRISTIANA	
1.	Conoscere il significato del Sacramento della Confessione e praticarlo bene. Recitare al bisogno l'atto di dolore.
2.	Approfondire il significato dell'Eucaristia e riceverla frequentemente.
3.	Saper assicurare il servizio liturgico alla Santa Messa.
4.	Saper cercare capitoli e versetti nel Vangelo.
5.	Saper pregare con il Rosario, conoscere il significato e possedere una coroncina.
6.	Ricopiare sul quaderno di Caccia la Parabola delle 10 vergini. Spiegarne l'analogia con il motto scout alla riunione di squadriglia.

GUIDISMO	
1.	Guidare una novizia alla promessa, con soddisfazione della Corte d'Onore.
2.	Realizzare una scheda sulla organizzazione dell'Associazione funzione e distintivi.
3.	Svolgere una chiacchierata su un episodio della vita di B.P.

CIVISMO	
1.	Guidare correttamente le cerimonie dell'Issa ed Ammaina Bandiera.
2.	Riprodurre i colori, fregio, motto del proprio Comune. Conoscere origine e Storia.
3.	Conoscere i Principali Cartelli della segnaletica stradale.

SERVIZIO	
1.	Saper organizzare una cassetta di Pronto Soccorso di Squadriglia e conoscere l'uso specifico dei più comuni medicinali d'ambulanziera.
2.	Dimostrare di saper fronteggiare eventi come: ferite, distorsioni, ustioni, colpi di sole, emorragie.
3.	Saper eseguire vari tipi di fasciature, anche di fortuna. Costruire una barella in modo corretto ed efficiente.
4.	Sapere come si interviene in caso di : fuga di gas, scarica elettrica, incidente stradale.

CAMPISMO E VITA ALL'APERTO	
1.	Saper eseguire e conoscere l'uso pratico, dei seguenti nodi: bolina semplice, bolina doppio, scorsoio, bandiera, pescatore. Saper realizzare un tirante.
2.	Saper impiegare nella costruzione di squadriglia le legature: quadra, diagonale piana.
3.	Costruire un fornello a fuoco di legna e cucinarvi un pasto completo, tenendo presente le regole di sicurezza.
4.	Saper accendere un fuoco e mantenerlo acceso. Cuocervi sopra almeno un uovo (con pentolino). Farne sparire le tracce.
4.	Saper usare e conservare il coltellino mille usi.
5.	Saper montare e smontare la tenda di Sq. Pulirla piegarla e riporla con cura. Saper scegliere il posto adatto per piantarla in uscita o al campo.
6.	Saper accendere un fuoco senza carta (solamente esce naturale) con non più di tre fiammiferi.
7.	Saper usare e conservare una sega. Conoscere le regole di sicurezza.
8.	Conoscere a perfezione le regole del buon campeggiatore.
9.	Saper approntare correttamente una buca dei rifiuti.
10.	Aver partecipato ad un campo estivo ed un campo invernale.

NATURA	
1.	Conoscere 10 alberi del bosco. Sapere se, e come, essi sono per i nostri usi: fuoco, pionieristica. Riconoscerli dal fogliame. Riportarne 2 in schede nature.
2.	Saper eseguire e rilevare tracce di animali: possedere almeno 2 calchi completi di impronte di animali (positivo e negativo).
3.	Saper riconoscere senza esitazione una vipera e conoscere le precauzioni per evitarne i morsi. Sapere come agire, simulando un intervento per morso di vipera.

OSSERVATORE

1.	Avere segnato sul Q.d.C. le proprie misure personali (altezza, larghezza del palmo, apertura delle braccia, lunghezza del passo, ecc.). Dimostrare di sapersene servire.
2.	Conoscere alcune regole elementari per valutare altezze, lunghezze, larghezze, distanza, tempo, velocità numero di persone, quantità, pesi, ecc.
3.	Saper seguire in venti minuti una pista tracciata su un percorso di 1 km.
4.	Conoscere almeno 2 tipi di codici segreti.
5.	Nel gioco di Kim, ricordare almeno 16 su 24 piccoli oggetti osservati.

ESPRESSIONE

1.	Dimostrare di saper porgere ad un pubblico (squadriglia o riparto) una chiacchierata, parlando in modo chiaro, scandito e conciso.
2.	Oppure leggere un testo con la stessa chiarezza.
3.	Conoscere sei canti scout (oltre quelli della Promessa).
4.	Guidare una danza durante un cerchio o un fuoco.

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA

1.	Disegnare la rosa dei venti sul Quaderno di Caccia con tutti i punti cardinali e saperla orientare, individuando venti e direzione.
2.	Conoscere le carte topografiche dell'I.G.M. in scala 1:25000 e 1:50000 nelle loro caratteristiche più importanti e nei segni convenzionali più usati. Saperle orientare.
3.	Saper determinare le coordinate di un punto e, viceversa, il punto sapendo le coordinate. Realizzare un coordinatometro.
4.	Conoscere le curve di livello ed il profilo altimetrico.
5.	Determinare i 4 punti cardinali con i sole, le costellazioni con metodo dell'orologio.
6.	Saper rilevare un azimut. Saper fare una marcia all'azimuth per 1 km.

ATTIVITA' FISICA E SPORT

1.	Essere in grado di spiegare ed insegnare a delle novizie i 6 esercizi di B.P.
2.	Conseguire risultati adeguati alla propria età nella corsa, nel salto, nell'arrampicata e nel nuoto.

SEGNALAZIONE

1.	Conoscere tutte le lettere e i numeri dell'alfabeto morse.
2.	Saper formulare un messaggio, trammetterlo e riceverlo per mezzo di bandierine, segni luminosi e acustici.

LABORIOSITA'

1.	Dimostrare di saper lavare e stirare la propria biancheria e di saper pulire ed ingrassare gli scarponi.
2.	Confezionare un oggetto ai ferri, o al punto croce, mezzo punto, ecc.
3.	Aver realizzato un oggetto utile per la casa per la sede. Dimostrando precisione e buon gusto.
4.	Aver dimostrato senso del risparmio, evitando spese superflue per finanziare la quota dei campi e non gravare del tutto sulla famiglia.

EUROPEISMO

1.	Sapere elencare le principali lingue parlate in Europa e saperne indicare il ceppo originario.
2.	Avere sul Q.d.C. le immagini di San Benedetto e San Martino. Conoscerne la vita.
3.	Documentarsi su Paese europeo e sulle sue tradizioni, feste natalizie, ecc.
4.	Tracciare e grandi linee, la storia di un grande evento della Cristianità europea. Battaglia di Lepanto, Crociate, Pellegrinaggi ecc.
5.	Illustrare (sul Q.d.C. tabellone o altro modo) l'opera di un personaggio italiano (condottiero, esploratore, santa, inventore, ecc.) che ha segnato la storia europea.

PROVE DI PRIMA CLASSE

VITA CRISTIANA	
1.	Conoscere bene il sacramento della Cresima.
2.	Conoscere il ciclo dell'anno liturgico, i suoi colori e le sue feste principali. Realizzare un cartellone o una chiacchierata sull'argomento. Possedere un calendario liturgico.
3.	Conoscere bene la Santa Messa.
4.	Saper guidare la Squadriglia nella preghiera del Rosario.
5.	Aver partecipato ad un momento di preghiera presso una comunità benedettina.
6.	Tenere una chiacchierata su un punto del Catechismo o del Vangelo concordandola, prima con l'A.E.
7.	Saper preparare l'altare per la Santa Messa. Conoscere i nomi dei vari oggetti sacri. Sapere quali cose occorrono per amministrare la Santa Comunione agli Inferi.

GUIDISMO	
1.	Guidare una Guida alla 2° Classe, con soddisfazione della corte d'onore.
2.	Realizzare uno schema cronologico della storia dello scautismo in Italia.
3.	Fare una chiacchierata (Sq. o Riparto) sull'Associazione Guide e Scout san Benedetto sulle tradizioni.
4.	Narrare un episodio, poco noto, della vita di B.P.

CIVISMO	
1.	Saper raccontare i fatti salienti della nascita dello Stato Italiano. Spiegare cosa è la Costituzione.
2.	Sapere utilizzare correttamente la posta elettronica. Sapere come "difendersi dallo spam".
3.	Sapere cosa è la Dottrina Sociale della Chiesa.

SERVIZIO	
1.	Riportare sul Quaderno di Caccia la storia di un personaggio che si è distinto nel servizio, e narrarla in Squadriglia o al Riparto.
2.	Saper immobilizzare un arto fratturato oppure lussato in attesa del medico.
3.	Sapere come comportarsi in casi di emergenza quali: affogamento, morso di cane, perdita di coscienza.
4.	Saper praticare un metodo di respirazione artificiale.
5.	Possedere un piccolo, ma efficiente, astuccio di Pronto Soccorso personale.
6.	Conoscere le regole fondamentali di assistenza agli ammalati. Sapere misurare la temperatura, rilevare il polso, ecc.
7.	Promuovere e realizzare una B.A. in Squadriglia.

CAMPISMO E VITA ALL'APERTO	
1.	Aver progettato e aver fatto realizzare degli impianti da campo della Squadriglia o di un impianto generale del Riparto.
2.	Cucinare un posto completo, anche alla Trappeur.
3.	Saper accendere il fuoco all'aperto con qualsiasi condizione meteorologica.
4.	Dimostrare di essere una buona campeggiatrice. Aver un buon equipaggiamento. Mettere in pratica i suggerimenti della 9 e 10 ch di S.p.R.
5.	Aver effettuato almeno due campi estivi e due campi invernali (obbligatorio).
6.	Aver organizzato (logistica e programma) un'uscita di Squadriglia.
7.	Realizzare la legatura per il treppiede ed avere nozioni di froissartage.
8.	Saper fare due tipi di impiombatura alle corde tra più tra le più utili.
9.	Montare una tenda in cattive condizioni meteorologiche, ed usare gli accorgimenti come canalette, lato controvento, ecc.

NATURA	
1.	Conoscere il movimento delle stelle e identificare il cielo 6 costellazioni di cui tre del cielo d'estate e tre del cielo d'inverno e disegnare sul Q.d.C.
2.	Saper riconoscere altre 6 piante della propria zona dal solo fogliame oltre quelle della 2 classe. Disegnarle sul Q.d.C.
3.	Conoscere i minerali più comuni della propria regione.
4.	Conseguire una specialità di Scienza.

OSSERVATORE	
1.	Saper descrivere un fatto a cui si è assistito, dimostrando spirito di osservazione.
2.	Dimostrare di saper applicare con buona approssimazione le regole di misurazione imparate nella 2 Classe, con un errore tollerato del 25%.

ESPRESSIONE	
1.	Ideare, preparare e dirigere per la propria Sq. una rappresentazione adatta al fuoco di campo.
2.	Mostrare buona padronanza di una o più tecniche tra: mimica, ombre cinesi, coro parlato, danza, dizione o altre.
3.	Insegnare e dirigere il canto della "Salve Regina" in Squadriglia.
4.	Avere collaborato, almeno con 2 articoli, con la redazione della rivista associativa "Cammino".

ORIENTAMENTO E TOPOGRAFIA	
1.	Portare in luogo poco conosciuto, saper fare il punto topografico avendo la cartina, la bussola, le squadrette ed una matita. Quindi tornare alla base.
2.	Saper eseguire un percorso rettificato e trasformarlo in rilievo topografico.
3.	Eseguire uno schizzo panoramico.
4.	Realizzare il profilo altimetrico di un percorso prima di eseguirlo, rilevandolo dalle curve di livello.
5.	Sapere cosa è la declinazione magnetica.

SEGNALAZIONE	
1.	Realizzare una trasmissione tramite il morse, in condizione reali, a lunga distanza, con mezzi ottici o bandierine.
2.	Possedere un taccuino con giochi ed esercizi tesi a sviluppare le capacità di trasmissione e ricezione per arrivare a 20/30 lettere al minuto.

ATTIVITA' FISICA E SPORT	
1.	Leggere la 17 Ch. S.p.R ed esporne il contenuto.
2.	Dirigere per un periodo determinato la ginnastica al campo o un gioco di squadriglia.
3.	Conseguire risultati proporzionali alla propria età nella corsa, nel salto e nell'arrampicata in proporzione a quanto già fatto per la 2° classe.
4.	Eseguire correttamente e senza fatica il passaggio alla marinara.
5.	Saper nuotare per almeno 50 m e mantenersi a galla senza fatica per 5 minuti.

LABORIOSITA'	
1.	Dimostrare di saper bene conservare il materiale e la sede di Squadriglia.
2.	Aiutare in casa nelle faccende domestiche con regolarità (firma dei genitori).
3.	Aver realizzato o riparato un oggetto di effettiva utilità per la Sq. o il Riparto.
4.	Saper cucire con buona manualità i distintivi sull'uniforme.
5.	Conoscere le tecniche di lavaggio per i capi di diverso tessuto.

EUROPEISMO	
1.	Tracciare a grandi linee la storia europea della caduta dell'impero romano per mezzo di cartellone, diapositive, foto, espressione, ecc.
2.	Riconoscere i più importanti stili architettonici presenti nelle proprie zone.
3.	Riconoscere tratti della storia dell'ordine benedettino in Europa.