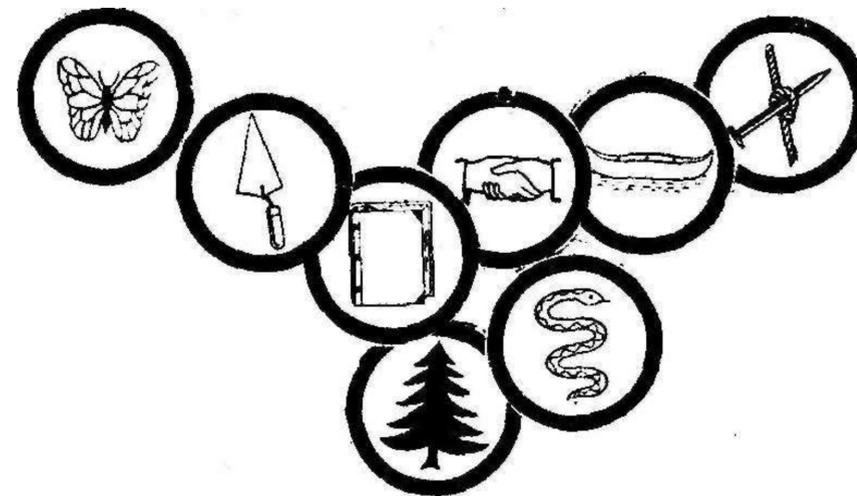


**ESPECIALIDADES
SCOUTS**

EDITORIAL ESCULTISM

ESPECIALIDADES SCOUTS



LAS INSIGNIAS DE ESPECIALIDADES
Y LOS REQUISITOS PARA GANARLAS

EL PROGRAMA DE LAS ESPECIALIDADES



EL PROGRAMA DE LAS ESPECIALIDADES SCOUTS

El Programa de las Especialidades no sólo brinda al Scout la ocasión de progresar y alcanzar el Cordón Scout y las Insignias de Piloto, Correa de Manigua y Caballero Scout, sino también un medio para poder descubrir su vocación para una mejor elección de su futuro oficio, arte o profesión.

El pensamiento de! Fundador

En 1910, B.-P. dejó escrito lo siguiente, refiriéndose a las Especialidades:

*"Estas Insignias sencillamente se desea que sean un estímulo para que el muchacho desarrolle alguna afición u ocupación y que en ellas haga algunos progresos; son la señal, para el extraño, de que ha hecho estos progresos; pero no se trata de que el muchacho se convierta en un maestro He la materia en la cuál ha pasado la prueba; por tanto, el Sinodal no deberá pedir normas muy*elevadas.*

"Existe cierta inclinación a insistir en que los Scouts sean

de Primera Clase antes de que obtengan Especialidades.

"Esto es justo, en teoría; pero así sólo se pueden obtener unos cuantos muchachos bastante eficientes y nuestro objeto es interesar a "todos** los muchachos, y que cada uno se dedique a una o más aficiones, de tal manera que eventualmente encuentre la que le acomoda mejor y la que pueda ofrecerle una carrera en la vida.

"El Jefe de Tropa que, usando la discreción, pone al principio a sus muchachos frente a una o dos cercas fáciles de saltar, encontrará que ellos la saltarán con confianza y con interés, mientras que si les pone frente a un muro de piedra, se atemorizarán desde un principio y jamás lo saltarán.

"Tampoco recomendamos el otro extremo, en el cual existe el peligro de que casi se regalen las Insignias con un conocimiento pequeñísimo en la materia. Este es un asunto en el que los Sinodales deberán hacer uso del sentido común y de la discreción, teniendo delante el objetivo principal."

Los puntos que hay que hacer resaltar en esta transcripción son los siguientes:

1. El propósito es estimular al muchacho para que tome una afición.
2. Las Insignias no son signo de conocimientos máximos.
3. El Jefe de Grupo, así como el Sinodal, deberán usar el sentido común.

Esto, sin embargo, no sirvió para resolver el problema. En enero de 1916, B.-P. hacía el siguiente comentario:

"El Movimiento Scout ha sido criticado por el gran número de Insignias de Especialidad que ofrece en tan diferentes materias. Pero el objeto de éstas ha sido, no que cada muchacho trate de ganar todas estas Insignias, sino el tratar de dar oportunidad a la enorme variedad de caracteres que existen entre los muchachos, dando a cada uno ocasión de seleccionar la materia de su agrado."

En noviembre de 1921 añadía:

"Nuestras normas para la adquisición de Especialidades, como frecuentemente lo he dicho, no son el llegar a un cierto nivel en la calidad del trabajo (como se hace en la escueta), sino la CANTIDAD DE ESFUERZO PUESTO POR EL CANDIDATO INDIVIDUALMENTE. Esto hace que aun los casos perdidos puedan nivelarse, en igualdad de posibilidades, con los más brillantes.

"Deseamos que TODOS tornen parte en un autodesarrollo alegre, desde el interior, y no en una imposición de instrucción formal impuesta desde el exterior."

Las Insignias de Especialidades proporcionan al Scout un amplio campo donde escoger; pero de nuevo diremos que esta variedad no tiene por objeto el que los Scouts compitan entre sí para ver cuántas puede cada uno adquirir: en verdad, un Scout que lleva sobre el brazo un enorme número de Insignias, <por ese solo hecho se hace sospechoso de dedicar más tiempo a su adelanto personal y a su adorno que al bienestar de su Patrulla y de su Tropa. Esta clase de exceso deberá ser evitado por los Scouters y los Guías de Patrulla.

Instructores y Sinodales

Cada Asociación Local podrá tener un grupo de Sinodales para instruir y examinar sobre las Especialidades. Es altamente provechoso para el Scout el preparar su Especialidad con un adulto experto en la materia de que se trate. Cada Especialidad pasada se acreditará con un Certificado —según modelo adoptado para todo el país— que llevará la firma del Sinodal, con el visto bueno del Comisionado de Distrito.

Los Sinodales serán designados por la Asociación Local, a propuesta del Comisionado de Distrito, debiendo ser personas expertas en las materias respectivas y concedoras de los propósitos y fines del Escultismo, así como de los requisitos indispensables para obtener esa Especialidad, como lo son los miembros de los Comités de Grupo.

No debe olvidarse que la utilización de un número-consi-

derable de las personas prominentes de la comunidad en este campo contribuirá considerablemente a la apreciación local de la naturaleza práctica del adiestramiento Scout. Si un Jefe de Tropa no se siente capaz de dar instrucciones sobre primeros auxilios, normalmente se invitará a un médico a que lo haga. A menudo, el Jefe de Bomberos se encontrará dispuesto para dar instrucción o examinar a los muchachos en la Especialidad de Bombero.

Siempre que sea posible, deben emplearse Instructores y Sinodales por separado; es decir, un Instructor no debe pasar Especialidades de sus propias materias.

A cada Instructor y a cada Sinodal debe proporcionárseles un ejemplar de los requisitos de la Especialidad en cuestión y Certificados de Especialidad para los muchachos que las pasen. Estos certificados pueden adquirirse en la Oficina Nacional a precios especiales por cantidad.

En los casos de grupos aislados no dependientes de ningún Distrito, el Comisionado de Provincia tiene facultades para resolver el asunto en la forma más conveniente para que los Scouts no pierdan la oportunidad de obtener Especialidades.

Cómo pasar las Especialidades

Todo Scout que haya terminado completamente su Segunda Clase puede comenzar el estudio de las Especialidades, pudiendo pasar hasta seis, siempre que no sean las que califican para Caballero Scout (Scout Quetzal), Correa de Manigua (Correa de los Bosques) o la Insignia de Piloto. Después de alcanzar la Insignia de Primera Clase podrá pasar las Especialidades que guste.

El procedimiento lógico a seguir es el siguiente: primero escoger una Especialidad que verdaderamente le guste al Scout y averiguar quién es el Sinodal de esa Especialidad. Preguntar cómo se pueden pasar los requisitos y pedir instrucción en los mismos. Cuando crea que el Scout está suficientemente preparado, el mismo Sinodal comprobará sus conocimientos y por último firmará el Certificado.

Cómo usar las insignias de Especialidades en el Uniforme

Las insignias de Especialidades se llevan en el brazo derecho (en líneas paralelas entre el hombro y el codo), excepto aquellas Especialidades que califican para la Insignia de Caballero Scout, que se llevan en el brazo izquierdo cuando ésta se haya obtenido.

Los Scouts no pueden usar Especialidades adquiridas como Lobatos.

Los Scouters no pueden usar las insignias de Especialidades.

El Cordón Scout

Para obtener el Cordón Scout, el Scout debe ser de Primera Clase y, además, obtener seis Especialidades.

Correa de Manigua (Correa de los Bosques)

Para obtener la Correa de Manigua se requiere ser Scout de Primera Clase y aprobar:

1. Las Especialidades de Acampador y Explorador.
2. Una Especialidad de cada una de los tres grupos siguientes:
 - a) Rastreador, Excursionista, Pionero.
 - b) Forestal, Meteorólogo, Astrónomo.
 - c) Botánico, Mineralogista, Zoólogo,

Insignia de Piloto (Para Scouts Marinos)

Para obtener la Insignia de Piloto se requiere ser Scout de Primera Clase y aprobar:

1. Las Especialidades de Remero y Piloto.
2. Una Especialidad de cada uno de los tres grupos siguientes:
 - a) Guardacosta, Tradiciones Marineras, Mantenimiento de Embarcaciones.
 - b) Astrónomo, Meteorólogo, Radiotelegrafista.

c) Salvavidas, Seguridad Marítima, Primeros Auxilios.

Los Scouts Marinos podrán obtener también la Insignia de Caballero Scout, de acuerdo con las reglas establecidas en esta publicación.

Caballero Scout (Scout Quetzal)

Esta Insignia, pudiéramos decir que es la culminación de la vida Scout en la Tropa y sólo se otorgará a aquellos muchachos que hayan demostrado gran entusiasmo por el Escultismo, se hayan destacado por su espíritu de servicio y cumplimiento diario de la Promesa y Ley Scout y que, poseyendo las Insignias de Piloto o de Correa de Manigua, hayan pasado satisfactoriamente cinco de las siguientes Especialidades, de las cuales Primeros Auxilios y Guía son obligatorias:

Bombero
Ciclista
Cívica
Guardacosta
Guía
Intérprete

Piloto
Primeros Auxilios
Salud Pública
Salvavidas
Señalizador

Los Scouts deberán volver a pasar todas las pruebas de las Especialidades correspondientes a la Insignia de Caballero Scout después de los doce y antes de los dieciocho meses de habersele otorgado (por una sola vez).

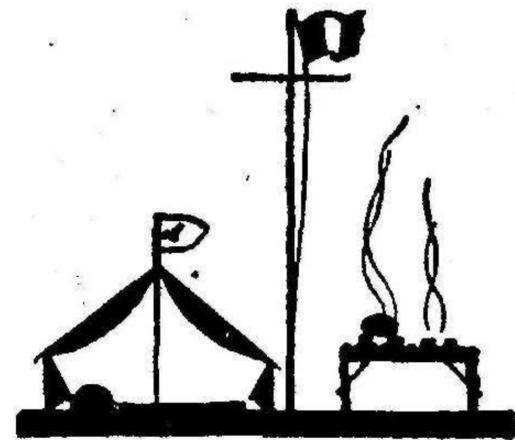
El poseedor de la Insignia de Caballero Scout deberá dejar de usarla caso de que falle en alguna de las pruebas de dichas Especialidades.

La Insignia de Caballero Scout se usará en la manga izquierda de la camisa, arriba de la Insignia de Primera Clase, rodeada de las cinco Especialidades propias de Caballero Scout.

LOS B GRUPOS DE ESPECIALIDADES

VIDA EN EL CAMPO

ACAMPADOR
ACECHADOR
COCINERO
EXPLORADOR
FORESTAL
PIONERO



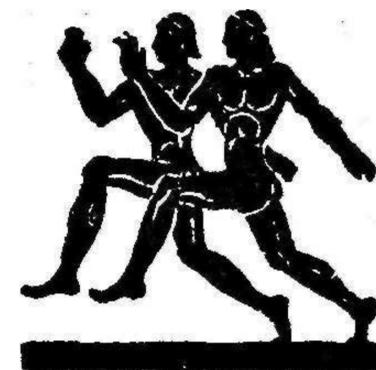
OBSERVACIÓN DE LA NATURALEZA

AGRIMENSOR
ASTRÓNOMO
BOTÁNICO
CONSERVADOR
ENTOMÓLOGO
GEÓLOGO
METEORÓLOGO
MINERALOGISTA
OBSERVADOR
ORNITÓLOGO
RASTREADOR
ZOÓLOGO

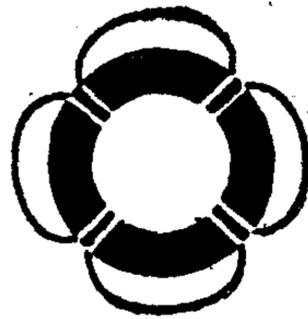


APTITUDES FÍSICAS

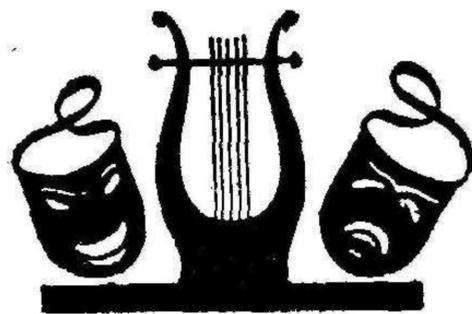
ARQUERO
ATLETA
CABALLISTA
CICLISTA
DEFENSA PERSONAL
SALUD PERSONAL
TIRADOR



SERVICIO AL PRÓJIMO
 AMIGO DEL MUNDO
 BOMBERO
 CÍVICA
 GUIA
 INTERPRETE
 PRIMEROS AUXILIOS
 RADIOTELEGRAFISTA
 SALUD PUBLICA
 SALVAVIDAS
 SEGURISTA

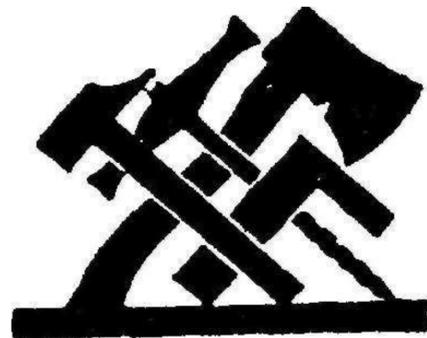


APTITUDES ARTÍSTICAS Y CULTÚRALE!



ACTOR
 ARQUITECTO
 ARTISTA
 FILATELISTA
 FOTÓGRAFO
 LECTOR
 MÚSICO
 ORADOR
 PERIODISTA
 TRADICIONES INDÍGENAS

HABILIDADES MANUALES



AEROMODELISTA
 AL BAÑIL
 CARPINTERO
 ELECTRICISTA
 ENCUADERNADOR
 HABILIDOSO
 HERRERO

HOJALATERO MECÁNICO OFICINISTA
 PLOMERO QUÍMICO SEÑALIZADOR
 TALABARTERO TIPÓGRAFO



APTITUDES AGRÍCOLAS
 AGRICULTOR
 AMIGO DE LOS ANIMALES
 APICULTOR
 AVICULTOR
 JARDINERO
 LECHERO

wmlmmm

APTITUDES MARINAS

CONTRAMAESTRE
 GUARDACOSTA
 MANTENIMIENTO DE EMBARCACIONES
 NADADOR
 PESCADOR
 PILOTO
 REMERO
 SEGURIDAD MARÍTIMA



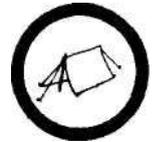
TRADICIONES MARINERAS

1. *Vida en el Campo*—*El adiestramiento para estas Insignias debe ser de naturaleza más general y sus conocimientos elementales deben ser transmitidos por medio de los programas

REQUISITOS

1. Haber acampado por lo menos 30 noches bajo tienda o abrigo improvisado.

2. Ejecutar y demostrar los usos de los siguientes nudos: Rizo Corredizo, Vuelta de Escota Doble, Nudo en Forma de Ocho, Balso por Seno y Nudo de Arnés de Hombre. Demostrar cómo levantar una tienda, quitarla y empacarla correctamente.



3. Presentar un menú satisfactorio con su lista de provisiones, utensilios y equipo requerido para un campamento de Patrulla de tres días.

4. Demostrar que tiene conocimientos suficientes de cocina de campamento y que comprende los cuidados apropiados para almacenar comida y cómo deshacerse de los desperdicios.

5. Conocer las principales condiciones que hay que tener en consideración al seleccionar un lugar para que acampe una Patrulla y demostrar, por medio de un plano, cómo distribuir un campamento de Patrulla, con relación a dónde debe quedar la cocina, la parte sanitaria, el agua potable, etc. En caso de Scouts Marinos, éstos deben saber cómo anclar, atracar y cuidar de una embarcación de remo o vela.

6. Demostrar prácticamente el uso del hacha y el cuidado que hay que tener con ella, y las precauciones necesarias para prevenir fuegos en los bosques o sabanas.

7. Presentarse a inspección correctamente uniformado y equipado para un campamento de tres días y demostrar su habilidad para acampar correctamente en tiempo lluvioso y llevar su mochila.

AEROMODELISTA



1. Saber la teoría del vuelo y la causa porque operan los aparatos más ligeros que el aire.

2. Demostrar por medio de dibujos elementales que sabe distinguir entre un aeroplano, un anfíbio, un acuático, un helicóptero y un autogiro.

3. Construir dos modelos distintos de aviones, que vuelen.

4. Nombrar tres tipos de motores de avión y explicar las ventajas de cada uno.

5. Reconocer, por su silueta o en el aire, diez tipos de aviones, lo que se demostrará por medio de la identificación de fotografías o siluetas en que no aparezca, el nombre del modelo.

AGRICULTOR



1. Tener conocimientos ganados por medio de la práctica en uno de los trabajos siguientes: arar, cultivar o cercar.

2. Tener conocimientos generales sobre la maquinaria agrícola moderna y saber sembrar, cosechar, empacar, transportar, hacinar y estar familiarizado con el trabajo rutinario de una finca, incluyendo el cuidado del ganado, de caballos y de puercos.

3. Conocer los medios necesarios para mantener fértil la tierra; tener un conocimiento general de la rotación de los cultivos y de las principales plagas y enfermedades.

4. Haber pasado por lo menos una semana en una finca y haber trabajado seis horas diarias en ella.

Nota.—El Sinodal pondrá atención especial a las costumbres de la localidad, no esperando que el Scout tenga conocimientos de trabajos que no se realizan en esa región.

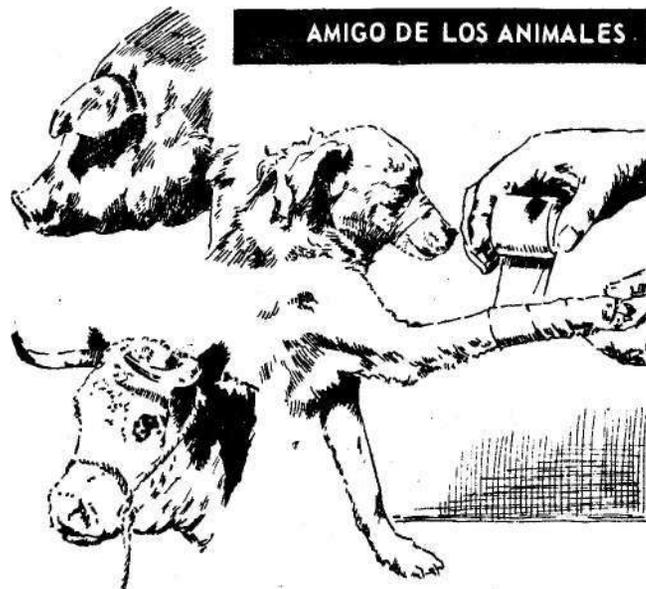
AMIGO DEL MUNDO



1. Tener conocimientos elementales sobre Geografía e Historia del país y, además, de tres países extranjeros.
2. Durante un período previo de doce meses, haber tenido correspondencia regular con un Scout extranjero o haber acampado cuando menos tres días consecutivos con Scouts extranjeros en su país o fuera de él. En cualquiera de los dos casos, tener conocimientos generales de la geografía, costumbres y características del país en cuestión y de los medios de comunicación que existen con él.
3. Tener conocimientos de la organización internacional de los Boy Scouts y de las Guías.
4. Poder reconocer las banderas de 20 naciones extranjeras.

24

AMIGO DE LOS ANIMALES



1. Tener conocimientos generales sobre los hábitos, alimentación y todo aquello que se relacione con el cuidado del caballo y dos de los siguientes animales: vacas, burros, chivos, aves de corral o puercos. Ser capaz de reconocer cualquier forma de crueldad y maltrato a que hayan sido sujetos.
2. Conocer, con respecto a los Jtes animales escogidos en el requisito anterior, sus enfermedades corrientes y los remedios sencillos que pueden emplearse para curarlos.
3. Haber cuidado de un animal doméstico en perfecto estado de salud por lo menos durante seis meses.
4. Tener conocimientos elementales sobre lo que hay que hacer en caso de que un animal sufra un accidente; así como de las leyes especiales para su protección y los reglamentos de policía que se refieran a ellos.

25

APICULTOR



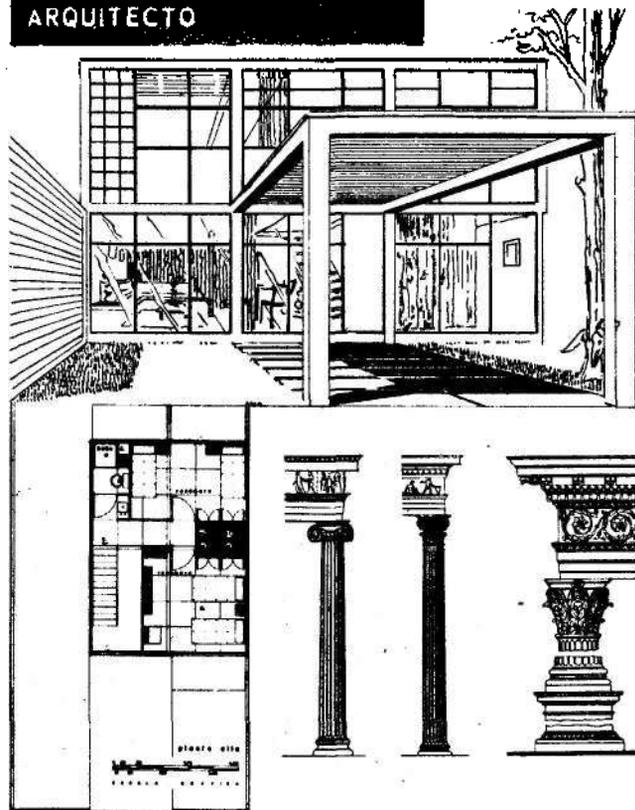
1. Conocer los principales instrumentos y equipo utilizado en la apicultura moderna.
2. Tener conocimientos adquiridos por la práctica de enjambre, saber encorchar y cómo alimentarlas artificialmente y del manejo en general de las abejas.
3. Saber la época en que florecen las plantas de la localidad y que producen néctar.

ARQUERO



1. Tirar un *Júnior American Round*, o sea 30 flechas; a 50, 40 y 30 yardas, respectivamente, en una diana oficial de 48 pulgadas, obteniendo una puntuación de no menos de 250 puntos.
2. Hacer un tiro de vuelo a una distancia no menor de 125 yardas.
3. Conocer el cuidado del arco, las flechas y la cuerda. Conocer por lo menos tres clases de maderas usadas en la fabricación de arcos y tres en las flechas.
4. Conocer todas las partes de que se compone el arco y la flecha.
5. Conocer tres tipos diferentes de arcos y cuatro de flechas.

ARQUITECTO



1. Presentar un dibujo satisfactorio a mano de una casa o un edificio.
2. Dibujar a mano las cinco órdenes de arquitectura, manteniendo las proporciones.
3. Presentar un diseño original de una casa de dos pisos, indicando qué materiales son necesarios para su construcción.

ARTISTA

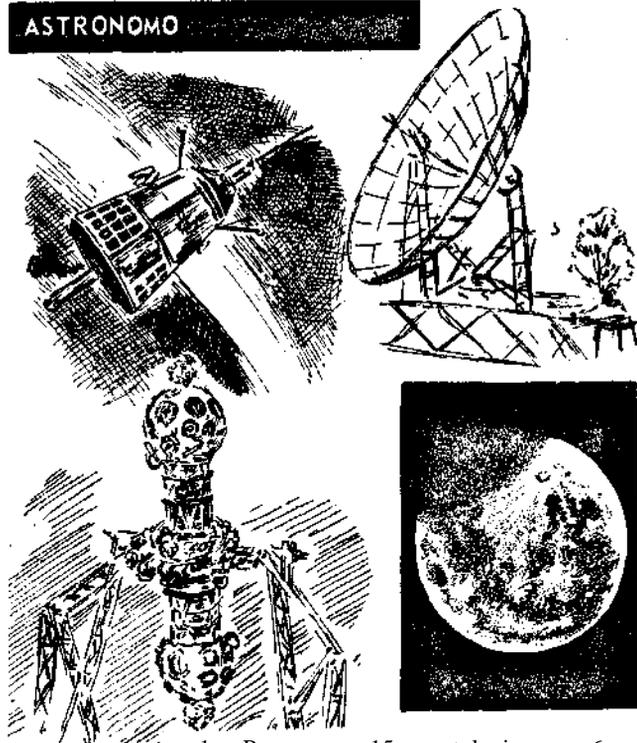


1. Demostrar que tiene interés y ha practicado y adquirido eficiencia en alguna de las siguientes actividades:

- a) *Artes gráficas*: Dibujo de imitación, pintura al óleo o a la acuarela, grabados al aguafuerte, grabados en madera, etc.
- b) *Arte decorativo*: Diseño para mosaicos, tapiz, portálbros, diafanías, etc.
- c) *Artes plásticas*: Modelado, loza, etc.
- d) *Tallado*: En madera, en piedra, etc.



2. En ningún caso se podrá aceptar trabajo de copia y se deberá estar preparado para dar su palabra de honor que el trabajo ha sido ejecutado enteramente por su propia mano.



1. Reconocer 15 constelaciones y 6 estrellas de primera magnitud.

2. Poder encontrar el Norte por medio de las estrellas, sin incluir la Polar, y saber determinar la hora por medio del Sol y las estrellas.

3. Explicar las causas de las mareas, los eclipses, estaciones del año y el movimiento aparente.

4. Tener un conocimiento general del Sistema Solar, incluyendo el Sol, Luna, Planetas, Meteoros, Cometas, Nebulosas, etc.



1. Tener habitualmente una postura correcta sentado, de pie y caminando.

2. Conocer las principales funciones del cuerpo humano (respiración, nutrición y circulación) y explicar la influencia del aire, del agua y del sol junto con los ejercicios físicos. Acostumbrarse a baños de sol, duchas (tomar las necesarias precauciones).

3. Practicar diariamente los ejercicios de B.-P.

4. Probar el resultado de su adiestramiento personal durante el curso de un año, presentando su ficha de hazañas o ejecuciones.

5. Realizar por lo menos las siguientes cosas:

De 12 a 13 años

De 14 a 15 años

Correr 40 m. en 7"3.

Correr 60 m. en 10".

Correr media pista: sin tiempo.

Correr media pista de 300 m. en 56"9.

Lanzar con habilidad: 7 de 20 pelotas a un blanco horizontal de 2 X 2 m. situado a 10 m. de distancia.

Lanzar con habilidad: 7 de 20 pelotas a un blanco horizontal de 2 X 2 m. situado a 12 m. de distancia.

Subir una soga lisa; ayudado con los pies, 11.80 m.

Subir una soga lisa, ayudado con los pies, 12.50 m.

Shot put: nada.

Shot put: de 5 Kg. a 7.43 m.

Salto alto: 0.98 m.

Salto alto: 1.04 m.

Salto largo: 3.11 m.

Salto largo: 3.42 m. - -

Natación: 100 metros estilo libre, tirándose de cabeza al arrancar.

Natación: 100 metros estilo libre, tirándose de cabeza al arrancar.

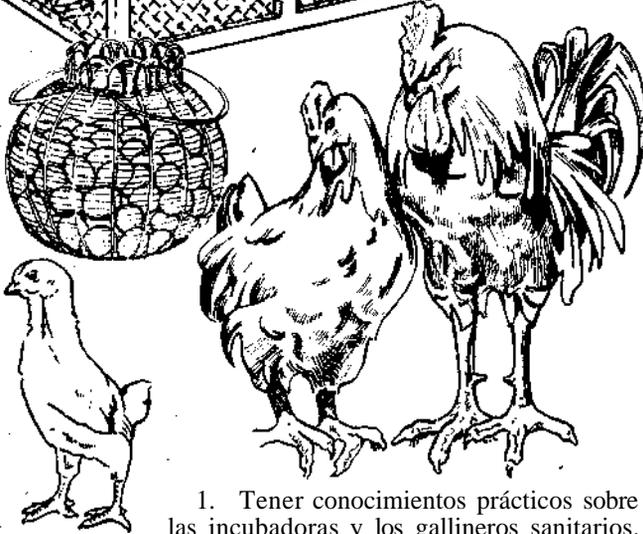
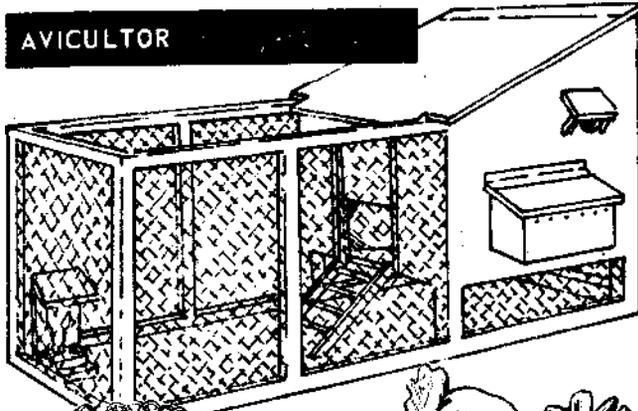
Subirse a la rama de un árbol

Subirse a la rama de un árbol.

Pasar por encima de un muro de 2 m. de alto.

Pasar por encima de un muro de 2.50 m. de alto.

AVICULTOR



1. Tener conocimientos prácticos sobre las incubadoras y los gallineros sanitarios.
2. Saber criar, alimentar y preparar un ave para su venta en el mercado.
3. Saber empaclar aves y huevos para el mercado.
4. Criar por lo menos diez aves.

BOMBERO



1. Saber el teléfono del Cuartel de Bomberos más cercano a su casa y colegio.

2. Conocer el peligro de los artículos o materiales inflamables, tales como lámparas de Detróleo o gasolina, estufas de gasolina, petróleo o gas, franela, decoraciones de Navidad, algodón, celuloide o plásticos, y el método para combatir los fuegos resultantes.

3. Tener conocimientos sobre los métodos para prevenir fuegos en la casa y en las fábricas.

4. Saber manejar mangueras e hidrantes, escaleras, sogas, salvavidas y cómo improvisarlos. Conocer los distintos tipos de extinguidores y su uso en las distintas clases de fuegos. Saber cómo hacer un cordón para mantener alejada a la multitud.

5. Conocer las distintas maneras de transportar un hombre inconsciente, incluyendo Nudo de Silla de Bombero y saber dar respiración artificial por el método Holger Nielsen.

6. Saber controlar el pánico, rescatar animales y propiedades.

7. Conocer el peligro de una instalación eléctrica defectuosa.





1. Explicar a su modo, y como resultado de su propia observación, la fertilización y desarrollo de una flor silvestre.

2. Identificar en el campo por lo menos 20 plantas diferentes, incluyendo al menos una de cada uno de los siguientes grupos: a) alimenticias; b) textiles; c) maderables; d) medicinales; e) perjudiciales.

3. Conocer cuáles plantas indígenas abundan poco en su localidad y qué se está o se debe estar haciendo para su conservación.

4. Conocer todas las partes de que se compone una flor y demostrarlo prácticamente en tres ejemplos.

5. Hacer una colección de ejemplares de 10 árboles distintos, secarlos y presentarlos debidamente montados para ser exhibidos. Cada ejemplar deberá llevar una rama con hojas y flores o frutos.



1. En caso de caballos ligeros: ensayar todos los pasos y saltar una cerca ordinaria, y poner la silla y los arneses correctamente. En caso de caballos pesados: saber ponerles un arnés sencillo y uno doble para uncirlos a un coche y saberlos conducir.

2. Saber alimentar, dar agua y demás atenciones apropiadas a un caballo.

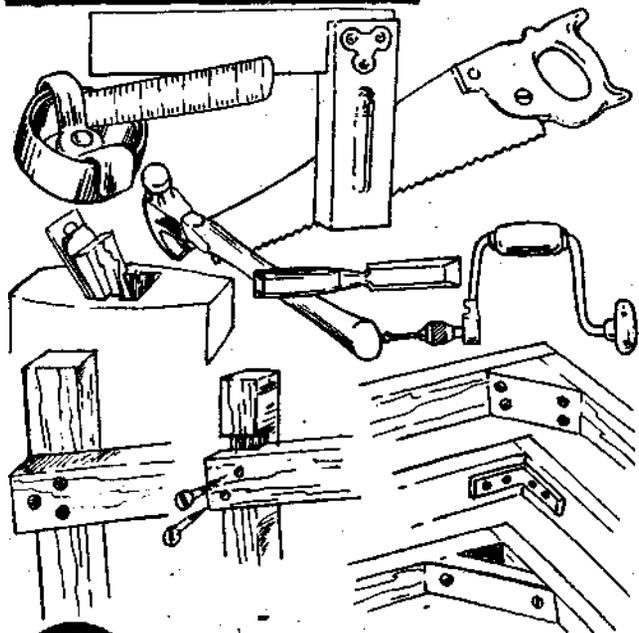
3! Saber limpiar y conservar los arneses.

4. Saber el peligro de las riendas falsas y de los arneses mal ajustados.

5. Conocer lo principal acerca de un caballo y poder diagnosticar sus enfermedades más comunes y las atenciones apropiadas en caso de cojera.



CARPINTERO



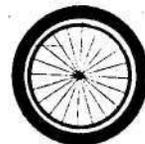
1. Demostrar el uso de los siguientes instrumentos: regla, escuadra, serrucho (serrote), martillo, cepillo, trincha y barrena. Conocer el cuidado y conservación de dichos instrumentos.

2. Demostrar la manera correcta de clavar, fijar y juntar dos pedazos de madera con tornillos.

3. Demostrar cómo cepillar el borde, extremidad y la superficie ancha de una tabla.

4. Hacer un artículo simple de mueblería para uso práctico en la casa, bien acabado y todo el trabajo hecho *personalmente*.

CICLISTA



1. Poseer una bicicleta en buenas condiciones de trabajo y equipada convenientemente con lámpara, timbre o corneta, bomba y reflector trasero. El Scout debe comprometerse a usar la bicicleta en caso de emergencia en servicio de la comunidad.

2. Saber andar satisfactoriamente en bicicleta y conservarla en buenas condiciones de trabajo; desmontarse con agilidad, haciendo uso de cualquiera de los dos pedales.

3. Saber hacer pequeñas reparaciones, desarmar una bicicleta, limpiarla y volverla a armar.

4. Conocer el Código de Carreteras, las señales de tránsito y poder leer un mapa de carreteras.

5. Rendir un informe al Sinodal sobre el uso que haya hecho de su bicicleta en los últimos seis meses.

Nota.—Al dejar de poseer la bicicleta o al estar imposibilitado de usarla deberá devolverse la Insignia a la Asociación.



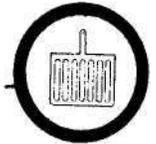
1. Estar familiarizado con la Constitución de la República y conocer la organización del Gobierno Nacional, Provincial y Municipal.

2. Escoger dos gobiernos extranjeros y explicar en qué se diferencian del gobierno del país.

3. Saber qué puede hacer un Scout para embellecer y hacer saludable el barrio en que vive.

4. Saber cuáles son los principales derechos y deberes de un buen ciudadano. (El objeto principal consiste en enseñar al Scout aquellos deberes que todo buen ciudadano debe realizar o puede ser llamado a que realice.)

5. Presentar un certificado, firmado por su Jefe de Tropa, demostrando que personalmente ha prestado algún servicio público de utilidad por un tiempo de diez horas.

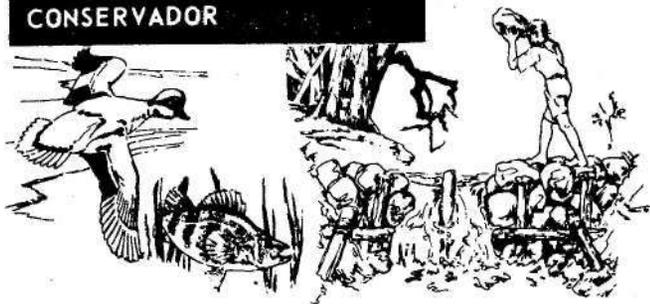


1. Construir una cocina de campamento de hogar abierto, una despensa para los víveres y un pozo de desperdicios, y preparar en ella los siguientes platos: cocidos, asados, verduras, huevos revueltos, budín de leche, frutas cocidas o cualquier plato que el Sinodal considere equivalente; hacer té, café, cocoa o chocolate y un pan de cazador.

2. Saber embodegar provisiones de manera higiénica.

3. Demostrar que ha cocinado para la Patrulla o Tropa en campamento, por lo menos durante tres días completos. Preparar un menú adecuado y económico para un campamento de Patrulla de cinco días.

CONSERVADOR



1. Identificar en tres salidas al campo dos especies de cada una de las siguientes clasificaciones: árbol, arbustos, plantas, aves, peces y mamíferos.

2. Conocer cuáles especies de las que existen actualmente están en peligro de extinguirse en su localidad si no se les presta la debida ayuda.

3. a) Conocer, como resultado de su observación personal, tres especies de árboles, arbustos o plantas que sirvan de alimento a los animales silvestres.

b) Explicar las causas generales de la erosión de la tierra y sugerir tres métodos prácticos para prevenirla.

4. Llevar a cabo uno de los siguientes proyectos:

a) Mantener un santuario de aves por lo menos tres meses, llevando un registro de las aves que observó, tanto permanentes como transitorias, y anotando el alimento y forma de anidar preferidos?

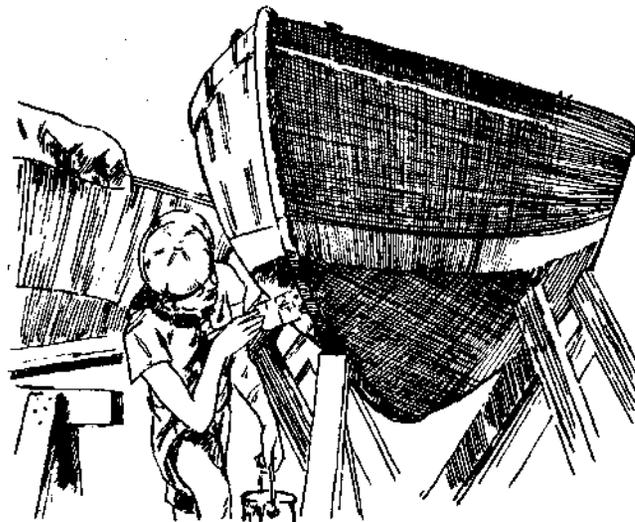
b) Tomar las medidas necesarias contra la erosión de la tierra en un jardín, cunetas de carretera, etc.

c) Plantar y cuidar por lo menos 10 retoños durante un año.

d) Llenar un riachuelo o estanque con peces y mejorar dichos lugares con represas de rocas, etc.

e) Empollar una cría de codornices, criarlas y solá'las en terreno adecuado.

CONTRAMAESTRE



1. Saber reparar una entrada de agua. Saber usar la aguja de marinero y hacer pequeñas reparaciones a la vela.

2. a) Poder hacer los siguientes nudos: Nudd en forma de Ocho, Zarpa de Gato, Nudo de Ajuste, Vuelta de Gancho, Gaza Francesa, Empalme Largo, Nudo de Cabeza de Turco. .

b) Poder hacer los siguientes palletes: plano, de alondra y cuadrado.

3. Hacer un pallette, de sogá o lona, adecuado para un bote pequeño.

4. Limpiar y pintar una embarcación.

5. Saber hacer las siguientes llamadas con el torrito: A comer, Suelta un bote, Silencio, Prosigan, Guarden el bote, Cálmense.



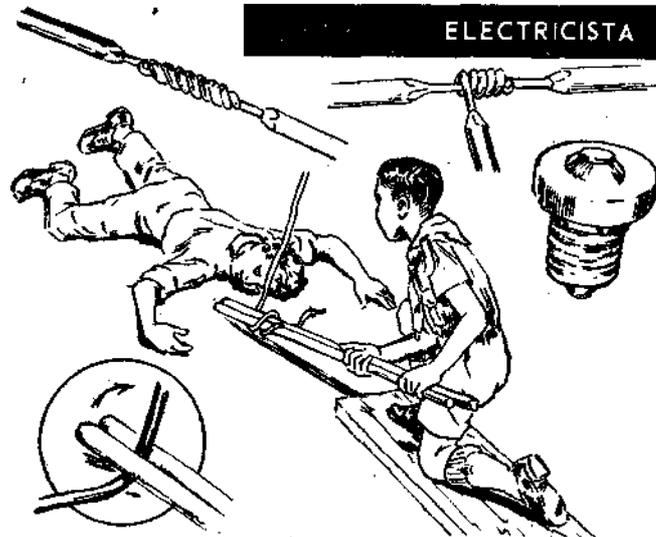
DEFENSA PERSONAL



Presentar un certificado de capacidad y eficiencia en dos de las materias siguientes:

Esgrima, **boxeo**, jiu-jitsu, lucha y esgrima de bastón.

ELECTRICISTA



1. Tener conocimientos elementales de los términos y unidades usados en trabajos eléctricos.

2. Saber conectar alambres eléctricos, reparar interruptores defectuosos, "sockets" y alambres de fusible.

3. Conocer las construcciones de las baterías, timbres eléctricos, teléfonos, motores y dínamos simples. Construir un electromagneto sencillo.

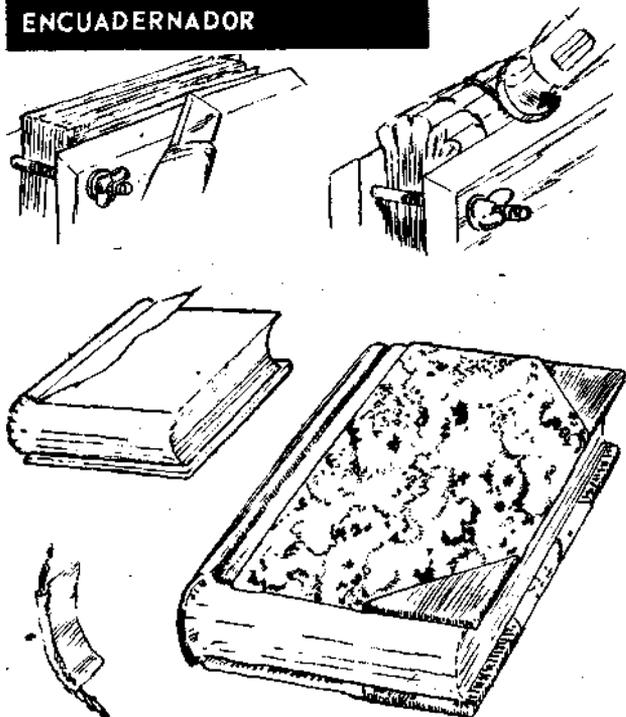
4. Explicar la diferencia entre corriente alterna y directa.

5. * Decir qué precauciones se deben tomar antes de trabajar con conexiones y material eléctrico que estén conectados a circuitos vivos.

6. Demostrar cómo rescatar a una persona en contacto con un alambre eléctrico con corriente, y tener conocimientos de cómo se resucita a una persona insensible por esta clase de shock.



ENCUADERNADOR



1. Conocer las diferentes partes de un libro.

2. Llevar a cabo las siguientes operaciones en la encuademación de un libro:

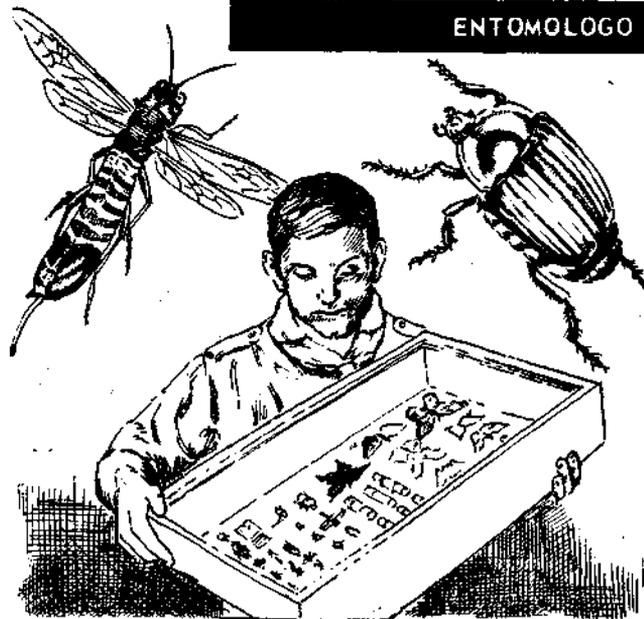
a) Preparar las partes y secciones para ser pegadas y coserlas a las cintas.

b) Doblar y pegar.

c) Cortar las pastas y forrarlas con género o papel y colocar el libro dentro de la pasta.

3. Tener conocimientos sobre la conservación de los libros contra las polillas y otros insectos.

ENTOMOLOGO



1. Presentar una colección de no menos de 30 especies de insectos de distintas clases (comprendiendo insectos acuáticos), preparado y ordenado totalmente por el Scout, con breves indicaciones sobre lugares de recolección, condiciones de vida, de hábitos y si son dañinos.

2. Presentar notas y croquis en una libreta sobre sus observaciones hechas sobre un insecto en sus diferentes estados de desarrollo (examen de huevos, larvas, crisálidas, adultos e indicación de muda). Describir dónde vive, sus costumbres y si es dañino.

3. Saber el lugar de los insectos en la clasificación científica de los animales. Exponer los fundamentos de esa clasificación.





1. Tomar parte en 5 campamentos de Patrulla donde se hayan caminado por lo menos 10 Km. en cada salida.
2. Demostrar los métodos para empa-car y llevar los útiles necesarios para una excursión. Justificar su selección.

3. Describir las rutas que recorrió, mostrando si es posible: croquis topográfico, fotografías, souvenirs, etc., presentando todo esto dentro del mes de la última excursión.

4. Escoger la ruta para una excursión de Patrulla de 20 Km., no necesariamente en su propio Distrito.

5. Demostrar su habilidad para seguir un rumbo indicado en un mapa por medio de la brújula.

Solamente para Scouts de Primera Clase que hayan pasado la Especialidad de Acampador.

La exploración puede ser hecha por equipos de 2 ó 3 candidatos a la Especialidad.



1. Hacer en una región desconocida, durmiendo bajo tienda y cocinando su comida (menos el pan), un viaje de tres días consecutivos, una distancia de 30 Km. i pie. En las montañas la distancia debe ser proporcional, según la diferencia de altura.

Este viaje deberá ser preparado cuidadosamente por ti Scout con" la ayuda de un mapa (ruta, lugares de descanso, programa). Un proyecto muy exacto deberá ser sometido a la aprobación del Jefe.

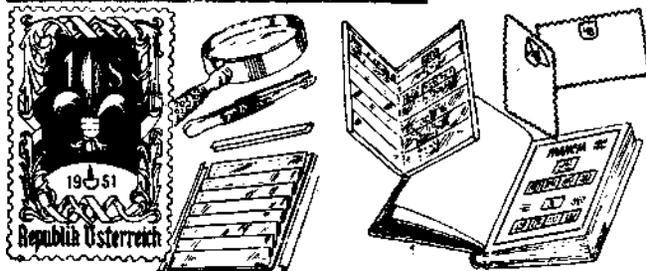
2. Presentar al regreso, de acuerdo con el itinerario, un cuaderno de exploración redactado con esmero, que constará de tres partes:

a) Un informe general describiendo con método el conjunto de las regiones atravesadas (suelo, recursos, habitantes, historia). A ese informe se añadirá por lo menos un croquis del itinerario seguido.

b) Rendir cuentas de las misiones particulares encomendadas por el Jefe (búsqueda de lugares de campamento, formar una colección para la Tropa, etc.).

c) El cuaderno estará ilustrado con croquis, fotos y planos.

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



1. Ser dueño de y exhibir una de las siguientes colecciones personalmente reunidas:

a) 500 sellos en **buenas** condiciones, incluyendo por lo menos 50 países distintos.

b) 500 sellos o más en **buenas** condiciones de un solo país o grupo de países en los cuales él se ha especializado.

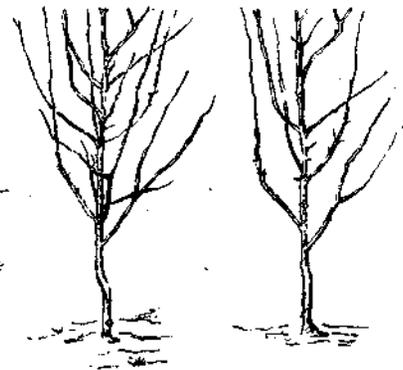
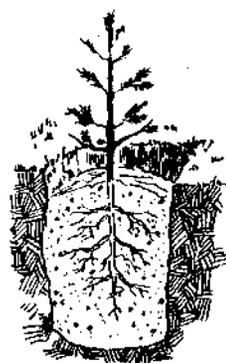
2. Exhibir un sello de por lo menos cinco de los siguientes grupos: sobrecargados, perforado, imperforado, estereotipo, prensa rotativa, conmemorativo, sobre, semipostal, ocupación, precancelado y provisional.

3. Exhibir y explicar los sellos de por lo menos cinco de las siguientes clasificaciones: postal, correo aéreo, propiedad de guerra, rentas públicas, pagarés, inscripción y paquetes.

4. Explicar los siguientes términos usados por los filatélicos:

- a) Papel acarrilado, airtelado y de seda.
- b) Marca de agua.
- c) Grabado, tipograbado y litograbado.
- d) Perforado y roleta de grabados.

5. Demostrar su habilidad para catalogar correctamente cinco sellos que le serán entregados por el Sindical.



1. Conocer, por las observaciones prácticas que se hayan hecho, el cultivo de árboles pequeños, modo de preparar la tierra y cómo y cuándo trasplantarlos, así como la estación adecuada para la poda y la tala.

2. Tener un conocimiento general de cómo viven los árboles y cómo se reproducen, cómo tratar sus heridas y cuáles son los agentes que las producen.

3. Entender el peligro de los incendios forestales y conocer las principales causas que los originan y los medios para contenerlos y sofocarlos.

4. Conocer algo acerca del crecimiento y desarrollo de 12 diferentes especies de árboles de la localidad y poderlos reconocer a distancia en cualquier estación del año, por su forma, corteza, hojas y frutos, y conocer las aplicaciones de su madera.

5. Tener un conocimiento general de la estructura del árbol y cómo se alimenta, respira y produce madera.

FOTOGRAFO

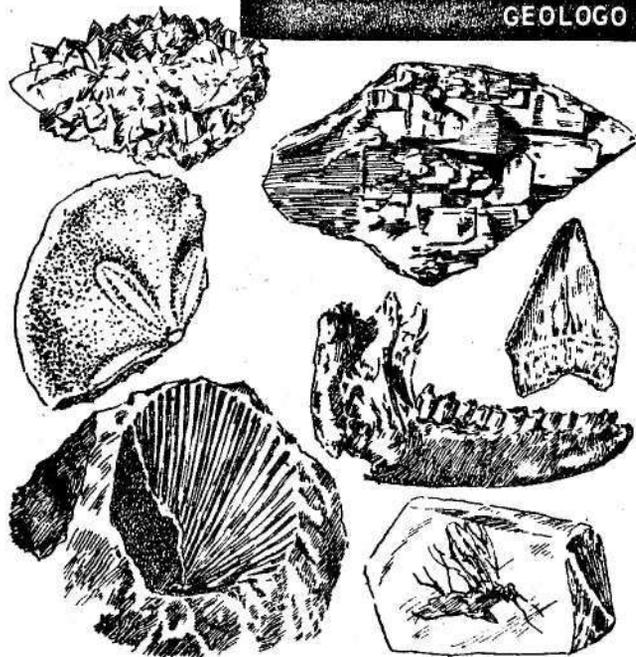


1. Tomar, revelar e imprimir un mínimo de 12 fotografías diferentes, 3 de interiores, 3 de retratos, 3 de paisajes y 3 instantáneas.

2. Tener conocimientos sobre la teoría y el uso de las lentes; construcción de las cámaras y la acción de reveladores y fijadores.

3. Decir qué errores comunes de composición, exposición, revelado e impresión tienen los ejemplos a él presentados por el Sinodal.

GEOLOGO



1. Explicar las principales eras geológicas. Poner un ejemplo relativo a cada una de ellas en el suelo del país.

2. Explicar sobre el terreno la acción de las fuerzas naturales (agua, escarcha, viento, etc.), en la formación del relieve.

3. Identificar y coleccionar, indicando su posibilidad práctica, 10 rocas o minerales y 10 fósiles, o 20 rocas y minerales.

4. Reconocer la naturaleza y características de un terreno dado (arcilloso, arenoso, margoso, calcáreo), sus relaciones con la vegetación, la hidrografía y los cultivos.



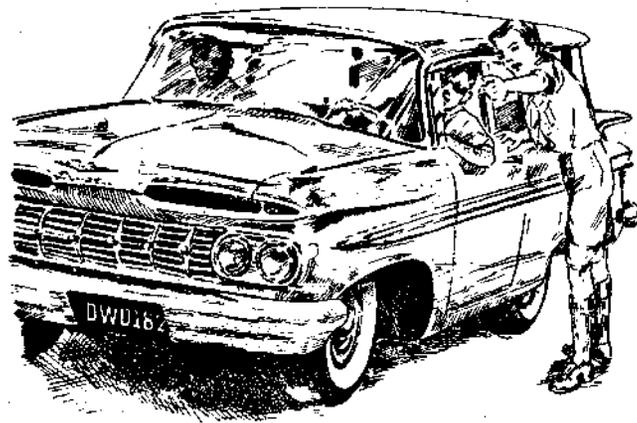
1. Conocer *perfectamente* cinco kilómetros de costa más próximos a su Local de Tropa.
2. Conocer los mejores lugares para desembarcar y dónde encontrar abrigo en caso de mal tiempo dentro de esa extensión de costa.

3. Conocer los lugares seguros para poderse bañar y los peligrosos, diciendo cuáles son los peligros de estos, últimos.

4. Tener conocimiento de los faros y barcos-faros que pueden verse desde el pedazo de costa que conoce el Scout, así como las luces que usan.

5. Informar sobre los semáforos, señales de tormenta, estaciones de guardacostas, oficinas de telégrafo y teléfono, hospitales y direcciones de doctores que se encuentren dentro del área de costa que conoce.

6. Conocer las mareas y corrientes principales dentro de su área de costa conocida.



1. Demostrar que tiene un conocimiento general de su distrito dentro de un radio de 5 Km. si vive en el campo y de 3 Km. si vive en la ciudad.

2. Conocer la población de cinco ciudades o pueblos cercanos. Decir el modo de llegar a ellos.

3. Si vive en la ciudad, dar las direcciones para ir a tres hoteles y cinco lugares donde obtener víveres; si vive en el campo, saber los animales que hay en las cinco fincas cercanas.

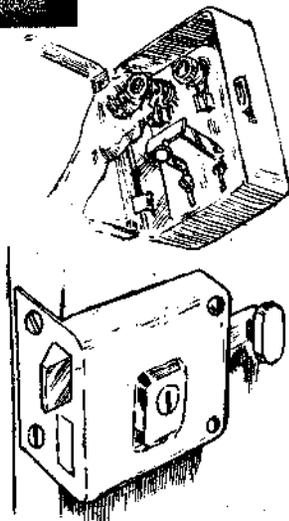
4. Dirigir turistas a por lo menos cinco garages.

5. Dar el número de teléfono y decir cómo llegar a la estación de policía, el juzgado, el doctor, el veterinario y el hospital más cercano a su casa.

6. Saber ir rápidamente a cualquier lugar cuya dirección se le suministre dentro de un radio de 5 Km. del lugar donde vive.

Nota.—Esta Especialidad deberá volverse a pasar anualmente.

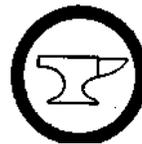
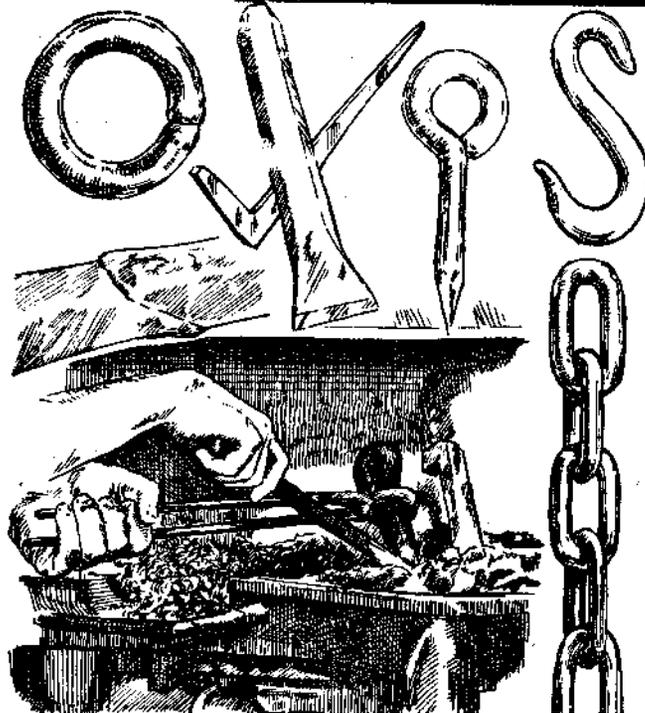
HABILIDOSO



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

- a) Colocar cuadros o cortinas.
- b) Pintar una puerta o un mueble.
- c) Pintar una pared o un techo.
- d) Instalar bombillos eléctricos, pantallas o fusibles.
- e) Reparar muebles, tapicería o loza.
- f) Afilar cuchillos.
- g) Poner vidrios a una ventana.
- h) Reponer el resorte a una cerradura.
- i) Colocar un papel tapiz.
- j) Saber los pasos a dar en caso de que se rompa una tubería de agua o de gas.
- k) Blanquear una pared.
- l) Colocar calzas o cuñas.

HERRERO



1. Forjar un hierro en forma sencilla, como, por ejemplo, un gancho en forma de S, una armella, una grapa, una alcayata, y soldar dos piezas de hierro.

2. Construir un remache soldado de ojo, de una dimensión dada con varilla de hierro redondo de V2 pulgada o de cinco octavos (%). Construir una abrazadera de un ángulo determinado.

- 3. Saber usar el martillo y templar un cincel.

HIGIENISTA



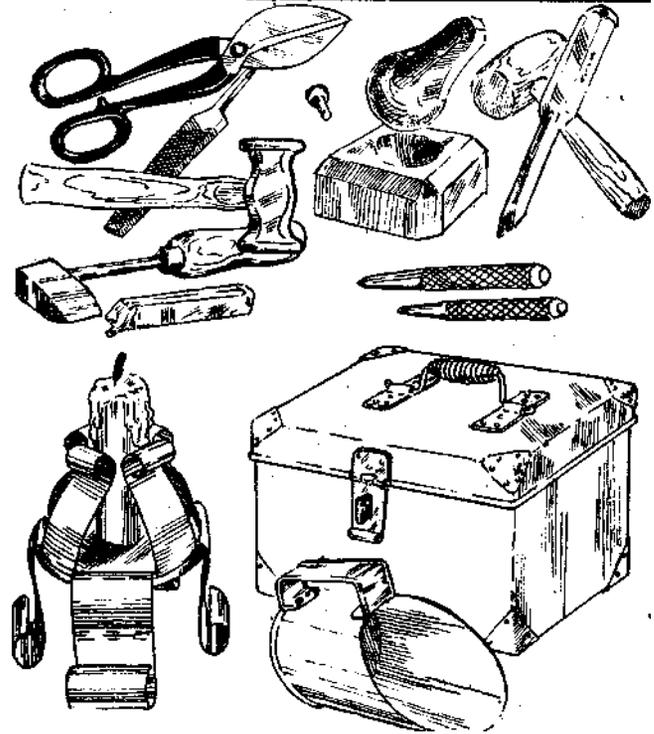
1. Conocer la importancia de conservar en buenas condiciones el corazón, los pulmones, la piel, los dientes, los pies, el estómago y los órganos de los sentidos (ojos, nariz y oídos) y los peligros principales contra los cuales hay que precaverse.

2. Saber las reglas generales con respecto a la buena alimentación, bebidas, respiración, sueño, aseo y ejercicio físico, y dar pruebas evidentes de que personalmente ha observado estas reglas por lo menos durante seis meses.

3. Conocer los peligros/que trae consigo el abusar del tabaco y del alcohol. El peligro que existe en hacer ejercicios físicos demasiado violentos y el uso continuado de una sola forma de ejercicio.

4. Adiestrar a una Patrulla en los ejercicios de la Fogata N° 17 del libro *Escultismo para Muchachos*, explicando cada ejercicio.

HOJALATERO



1. Hacer algún trabajo en estaño, cobre u hojalata.

2. Describir los útiles y herramientas más comunes que se emplean en hojalatería y los usos a que se les destina.

3. Explicar la composición de algunas soldaduras adherentes y metales para soldar.

4. Hacer y soldar una caja de lata de 10 cm. de arista con su tapa correspondiente.

תורה לא אהיה

The Art of Concentration

Employez votre intelligence

ЯГОДА
ЛЮБИТЬ
ШЛЯПА
ЧУЖОЙ

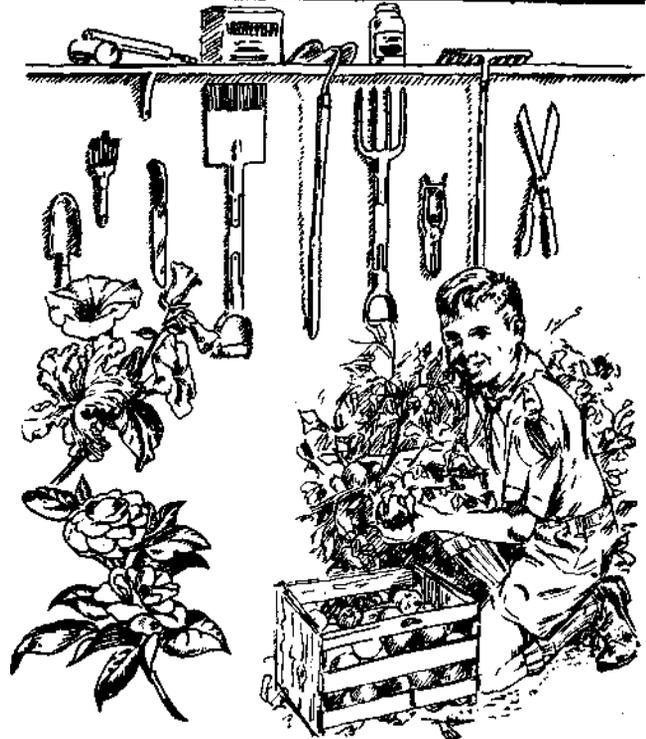
拿個燈來
生火。你去



1. Sostener una conversación en el idioma motivo de la Especialidad de por lo menos diez minutos y escribir una carta de 300 palabras sobre un asunto dada por el Sinodal.

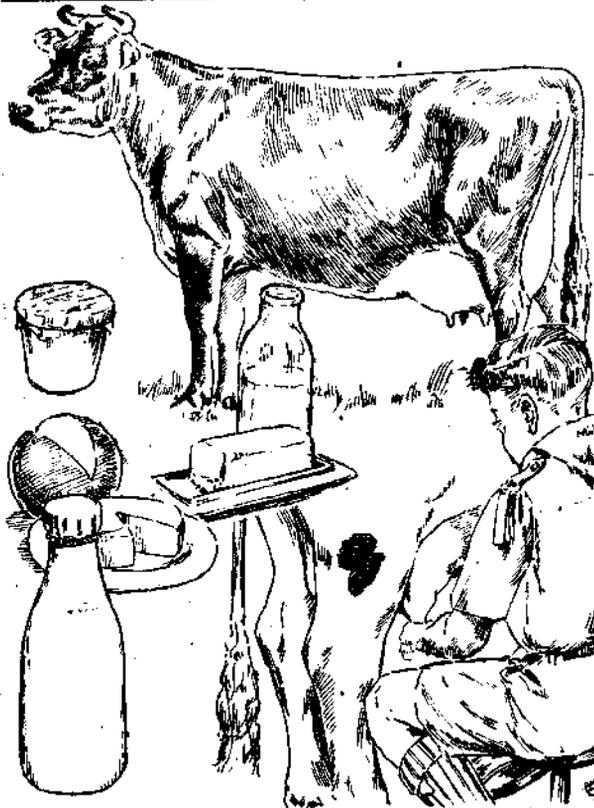
2. Leer y traducir a primera vista un pasaje de algún libro o periódico.

Nota.—Esta Especialidad deberá volverse a pasar anual mente.



1. Preparar un pedazo de terreno de 50 metros cuadrados y plantar en él y cultivar con éxito seis diferentes clases de verdura o flores con semillas o con pies.

2. Reconocer en un jardín ordinario el nombre de cuando menos doce plantas que se señalen y enseñen, y entender el significado de: poda, injerto y abono.



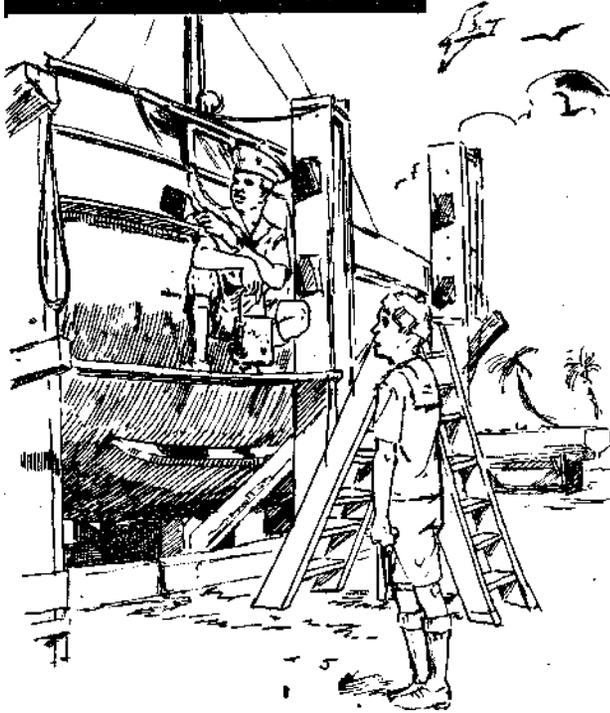
Tener conocimientos, adquiridos por práctica, sobre el cuidado del ganado lechero, la forma de ordeñar, de hacer queso y mantequilla, de esterilizar la leche, del cuidado de los utensilios y demás artefactos usados en la lechería.



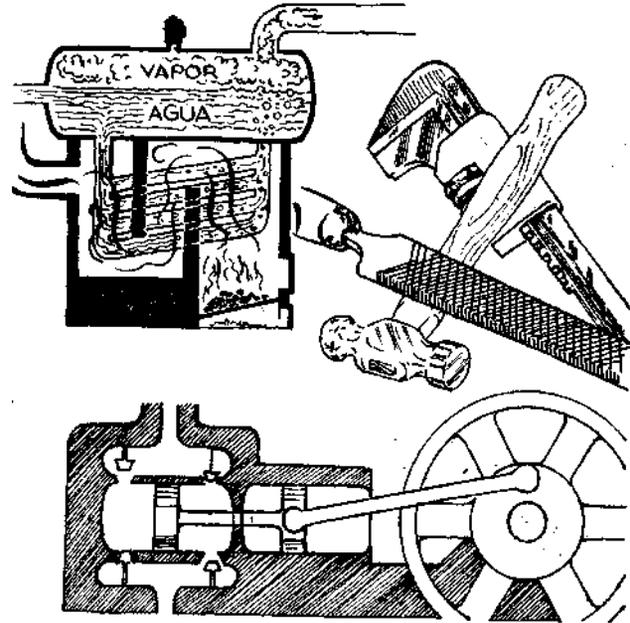
1. Haber leído 10 libros durante los doce meses anteriores a la prueba y proporcionar al Sinodal una lista de ellos con sus nombres y los de sus autores. Los libros deberán escoger dentro de los siguientes grupos, además de *Escultismo para Muchachos*.

- A. Tres de Historia.
- B. Tres de Viajes.
- G. Tres sobre asuntos de su interés particular.

2. Demostrar que sabe tener cuidado de los libros.

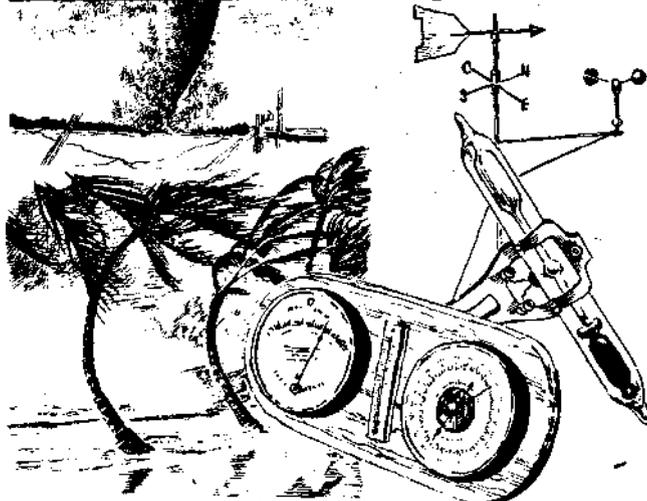


1. Saber cómo caminar sobre superficies pintadas o de lona.
2. Varar y botar el agua en una embarcación.
3. Limpiar fondos.
4. Calafatear.
5. Pinturas: patente y general.
6. Tomar parte en la construcción o reparación de una embarcación, trabajando por lo menos durante 24 horas.



1. Describir la construcción de un tornillo, de un cepillo, de un taladro y de una llave.
2. Nombrar por lo menos doce de las principales herramientas de mano usadas por los mecánicos.
3. Saber usar el martillo, la lima, el cincel, la llave de tuercas y el berbiquí de barrenas.
4. Construir un modelo de madera o metal ilustrando los principios de las palancas, engranajes y poleas.
5. Entender un dibujo mecánico sencillo.

METEOROLOGO



1. Llevar personalmente un registro de las observaciones diarias del tiempo durante dos meses, incluyendo temperatura atmosférica, presión, humedad, vientos, nubes y precipitación pluvial.

2. Conocer las diferentes formaciones de nubes y lo que significan y hacer una predicción razonablemente exacta del tiempo, sacada del informe diario del mismo y de observaciones personales.

3. Explicar los fines y principios de un termómetro, higrómetro, barómetro y anemómetro.

4. Entender la Ley de Buys-Ballot e interpretar los informes diarios de la Oficina Meteorológica referentes al tiempo.

5. Conocer el significado de las señales de ciclón y si se vive en la costa cómo y dónde colocarlas.

MINERALOGISTA



No.	Fecha
Nombre	
Localidad	
Coleccionista	



1. Hacer una colección de por lo menos cinco rocas o minerales, incluyendo variedades montadas para exhibición u ordenadas propiamente en una caja para ser presentadas. Cada especie deberá ir acompañada de una etiqueta que indique el nombre de la especie y la localidad donde fué encontrada.

2. Estar capacitado para identificar los minerales y rocas de su propia colección, indicando en cada caso las características que distinguen una especie de otra.

3. Conocer los tipos principales de rocas del subsuelo del país, indicando las canteras y minas en explotación, así como la utilidad industrial de las mismas.

MUSICO



Juan Sibelius



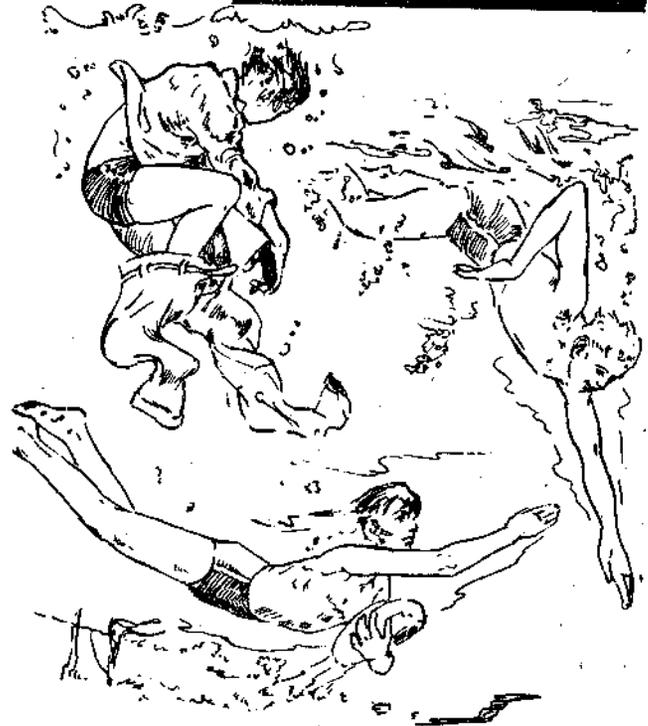
1. Tocar un instrumento musical satisfactoriamente o cantar en un coro o conjunto vocal y demostrar que conoce el significado de los signos musicales.

2. Leer a primera vista una página de música simple.

3. Conocer la vida y obras de tres compositores famosos.

4. Dirigir cinco canciones Scouts en campamento y hacer una libreta con la letra de cantos Scouts.

NADADOR



1. Nadar 50 metros con la ropa puesta (camisa, pantalones y medias como mínimo) y saberse desvestir dentro del agua.

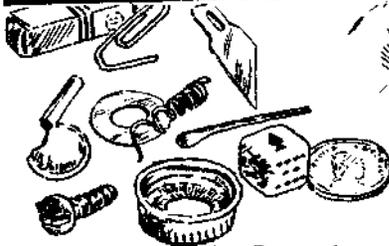
2. Nadar 100 metros estilo libre y 50 metros de espalda.

3. Sumergirse, cuando esté nadando, por lo menos hasta dos metros, y sacar un objeto determinado del fondo que pese por lo menos dos kilogramos.

4. Saber tirarse de la orilla correctamente.



OBSERVADOR



1. Poseer buena vista y adiestrarse para ver a distancia. Definir con precisión todas las características sobresalientes < un objeto de pequeñas dimensiones observado con cuidado (tres veces distinta-Ejemplo: un tornillo, un tornillo de broce de 1 cm. de largo, de cabeza redonda, con cuerda la derecha, con la punta embotada, con partículas c! yeso, etc.).

2. a) En el Juego de Kim: describir por lo meno? 23 de 30 objetos después de un minuto de observación

^b) Reproducir los signos convencionales para map que se encuentran en *Escultismo para Muchachos*.

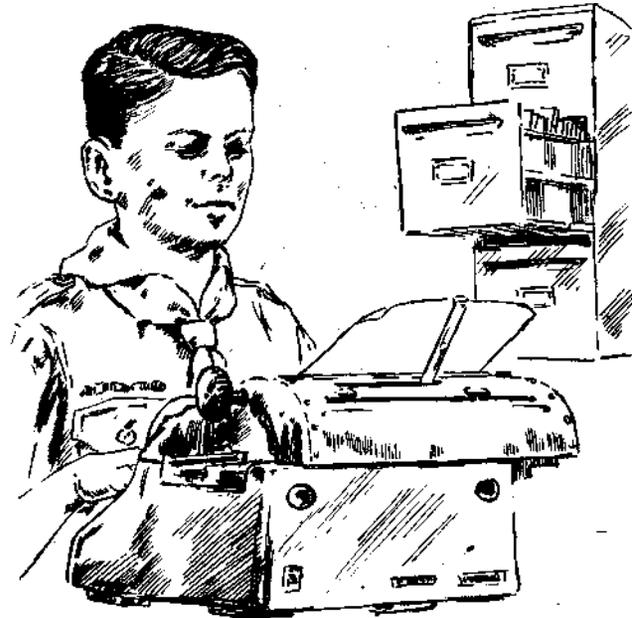
3. Interrogado a boca de jarro, probar que tiene e! hábito de observar numerosos detalles de la vida cotidiana. De un grupo de personas observadas a propósito describir una de ellas señalada por el Sinodal.

4. Hacer que reconozcan una persona **conocida** c la Tropa reproduciendo con fidelidad sus gestos y actitudes.

5. Narrar clara y metódicamente el desarrollo G una escena observada en la calle, en **una** sala o en campo.

6. Apreciar sobre el terreno cinco distancias y alturas, en el interior o en el exterior, y cinco áreas (cuar< tos, cuerdas, patios, etc.), con menos de 25% de erre

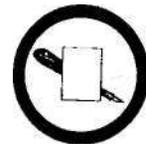
OFICINISTA



1. Pasar una prueba de escritura a mano con letra de molde y de mecanografía: 15 palabras por minuto, todo ello con una ortografía.

2. Escribir de memoria **una** carta sobre un asunto determinado que le fué dado con cinco minutos de anticipación.

3. Tener conocimientos elementales de contaduría -? libros y poder contestar preguntas sobre interés, descuento y porcentaje.

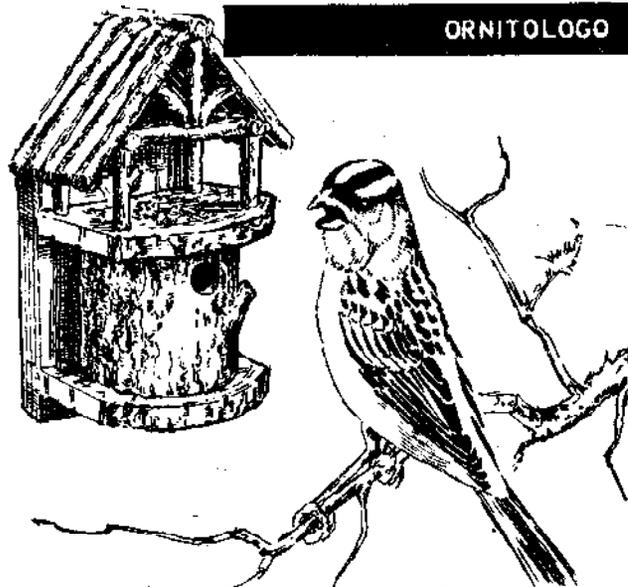




1. Proponer por lo menos dos mociones y objetar por lo menos otras dos en un debate conducido propiamente.

2. Hablar en el curso de un debate, en presencia del Sinodal, por lo menos durante cinco minutos, acerca de un asunto o discusión, haber preparado convenientemente este asunto y haber sometido apuntes concisos y ordenados con relación a este discurso.

3. Conocer las reglas ordinarias de un debate y los deberes y poderes del presidente de debates.



1. Como resultado de una investigación personal, ya sea tomando datos de libros o de personas experimentadas, preparar una lista de:

a) Diez especies de aves útiles a la agricultura en la destrucción de insectos y hierbas malas.

b) Cinco aves de rapiña útiles por la destrucción de roedores.

2. Conocer, con respecto a las aves de su localidad, los peligros a que están expuestas, cómo contrarrestarlos y cómo aumentar el número de las aves.

3. Saber construir tres tipos diferentes de nidos para distintas clases de aves.

4. Haber alimentado aves por lo menos durante tres meses, mediante la construcción de casas, mesas o ramas de comida.

PERIODISTA



1. Escribir un artículo sobre:
 - a) Un campamento efectuado por su Tropa.
 - b) La vida de algún personaje Scout de fama mundial.
 - c) El Escultismo en el país.

2. Obtener la publicación de uno de los artículos anteriores.
3. Haber trabajado por lo menos tres meses en algún periódico colegial o Scout.
4. Presentar una ilustración para encabezar uno de los artículos anteriores.
5. Saber picar estenciles e imprimir los mismos en un mimeógrafo.
6. Explicar la organización de un periódico.

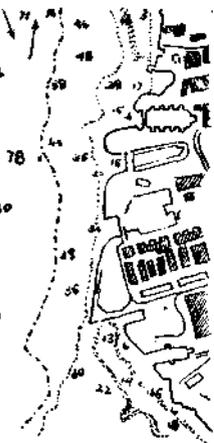
72

PESCADOR



1. Poseer las Especialidades de Nadador y Remero.
2. Conocer los distintos métodos de pesca deportiva y comercial:
 - a) Pesca a fondo, con anzuelo, plomada y carnada^
 - b) Pesca con chambel (al alto).
 - c) Curricán a mano y con vara.
3. Conocer los tipos de carnadas empleadas en el curricán (vivas, cucharas y gallitos).
4. Escoger y preparar pitas, anzuelos, plomadas y carnadas.
5. Conocer los peces más comunes de las aguas territoriales, comestibles o no comestibles, y el tiempo de veda para cada una de las especies de peces locales.
6. Pescar e identificar tres ejemplares distintos de las especies más comunes de la localidad.

73



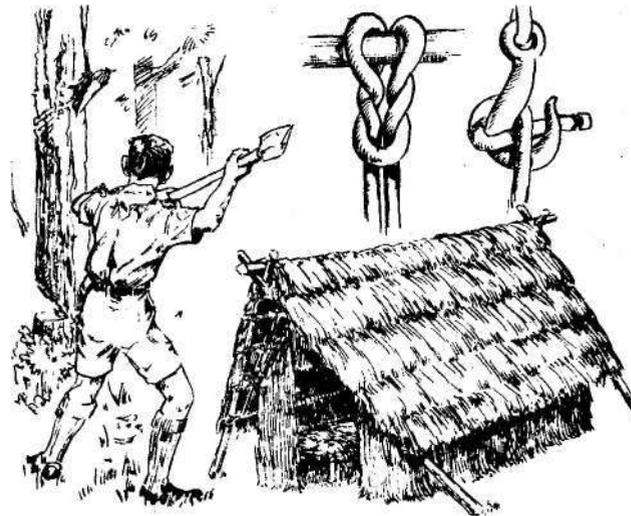
1. Poseer la Especialidad de Remero.
2. Ser capaz de leer un mapa, especialmente si existe el de la zona en que se encuentra el lugar de reunión. Tener conocimientos elementales de arroyos, ríos y canales donde se pueda navegar, comprendidos dentro de un radio de 30 Km. desde el lugar de reunión.

3. Reconocer cinco tipos diferentes de embarcaciones de vela.

4. Conocer los diferentes tipos de boyas, balizas mayores, faros y barcos-faro, que se usan en las costas de la República.

5. Conocer los peligros y señales de tormenta, así como las luces que en todo barco.

6. Saber navegar una embarcación de vela, anclar correctamente y recoger el muerto. Demostrar que se sabe nadar las velas y demás aparejos al abandonar la embarcación.



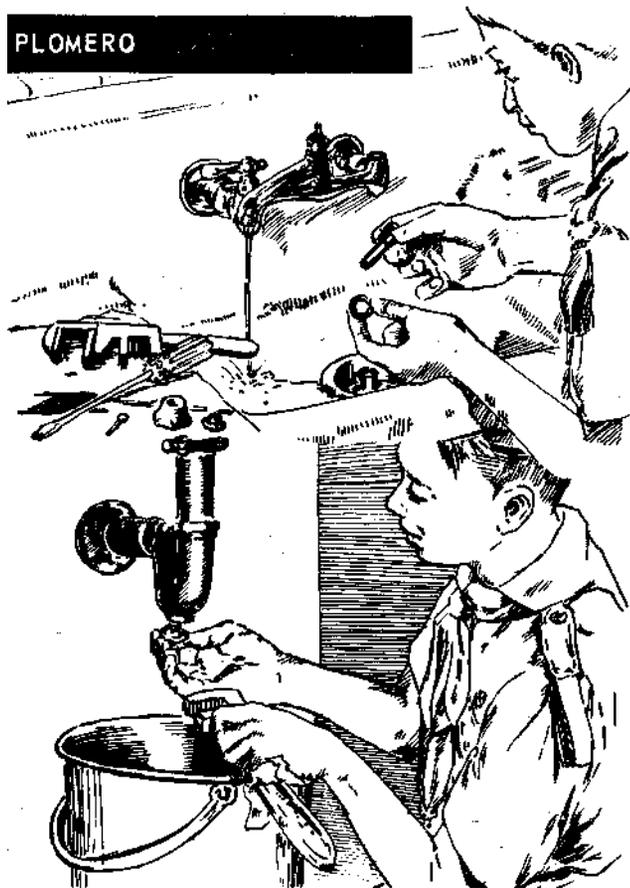
1. Con un hacha de leñador cortar correcta y rápidamente un tronco de 25 cm. de diámetro.

2. Hacer los siguientes nudos y saber su uso: Enguillado de Fabricante de Velas, Nudo de Silla de Contramaestre, Nudo de Espeque, Zarpa de Gato, Vuelta de Gancho, Amarre Redondo y Amarre en Forma de Ocho.

3. Tomar parte o dirigir en la construcción de un puente, una balsa y una torre de señales.

4. Construir un refugio de campamento, choza o algo similar, haciendo uso de materiales naturales, apropiado para ser ocupado por dos personas.

PLOMERO



1. Hacer una soldadura con soplete en una tubería de plomo.
2. Soldar una esfera de cobre, reparar llaves que gotean y hacer una conexión con tuercas, tes o llaves en una tubería galvanizada corriente.

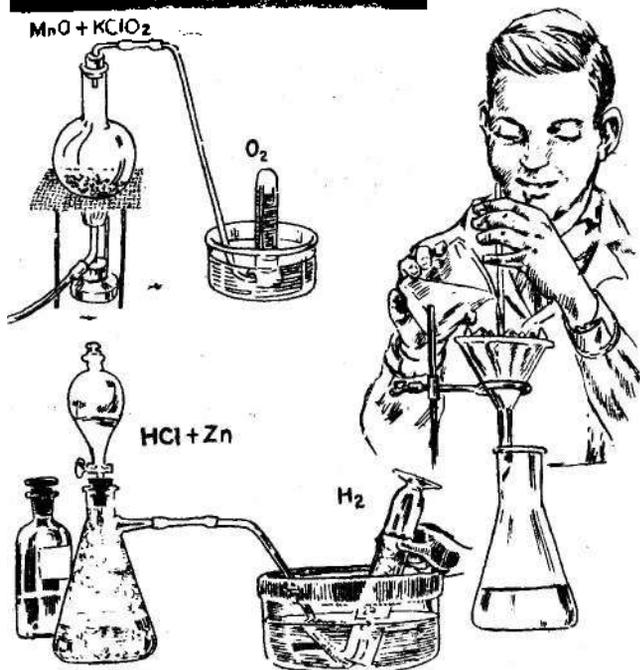
PRIMEROS AUXILIOS



1. El Scout deberá tener por lo menos catorce años de edad.
2. Presentar nuevo examen sobre Primeros Auxilios de Segunda y Primera Clase.
3. Demostrar cómo se improvisa una camilla y cómo se aplica una venda de rollo.
4. Demostrar los distintos métodos de transportar heridos.
5. Demostrar cómo tratar los casos de envenenamiento.
6. Conocer las causas y cómo tratar los siguientes males comunes en campamento: a) estreñimiento; b) diarrea; c) dolores de cabeza; d) indigestión; e) escalofríos y catarros; f) erupciones; g) ronquera.

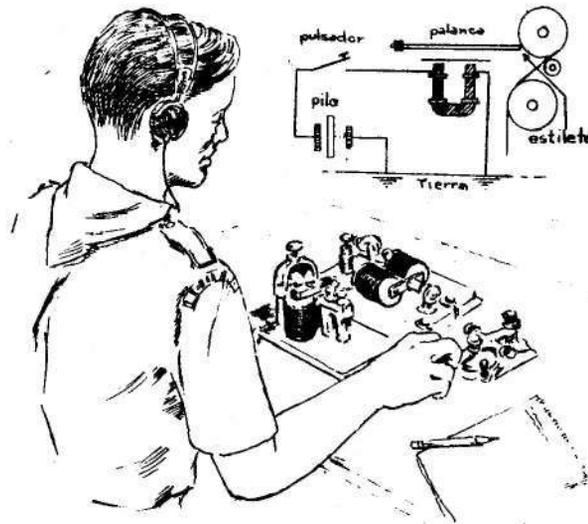


Nota- -Esta Especialidad" deberá volverse a pasar anualmente.

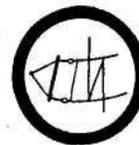


1. Conocer los distintos útiles de uso corriente en los laboratorios químicos.
2. Conocer las diferentes partes de la llama en un mechero.
3. Explicar las características de los diferentes estados de la materia mediante

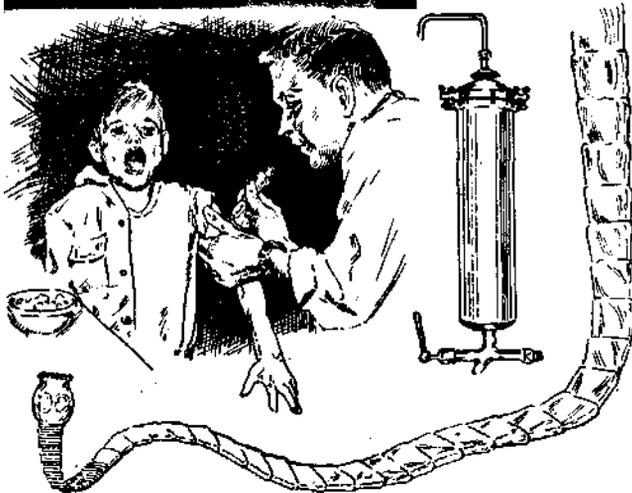
- ejemplos prácticos usando el agua.
4. Poder determinar si tres líquidos dados, los cuales le serán entregados por el Sinodal, son ácidos o bases.
5. Preparar y obtener un© de los siguientes gases: oxígeno, hidrógeno, cloro o amoníaco.



1. Transmitir y recibir a razón de 25 letras por minuto con un 95% de eficiencia.



2. Conocer las regulaciones gubernamentales con respecto a Operadores y Estaciones de Radiotelegrafía amateurs.
3. Dibujar un diagrama y explicar los principios elementales de trabajo de un aparato transmisor y receptor simple.
4. Construir un receptor inalámbrico sencillo, con trabajo satisfactorio y conocer las señales de auxilio.
5. Explicar cómo instalar una antena para recibir, cómo hacer la tierra correctamente y cómo protegerla de los rayos.



1. Decir las causas y cómo se transmiten las siguientes enfermedades: tuberculosis, fiebre tifoidea, difteria, malaria y parasitismo.

2. Decir qué precauciones se deben tomar para que no se difunda una enfermedad contagiosa durante la reclusión del paciente y después de dado de alta.

3. Explicar métodos por los cuales se puede disponer de la basura y cómo obtener agua potable.

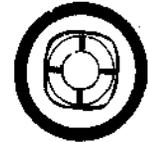
4. Decir las precauciones que deben tomarse en la distribución de la leche para preservarla de contagio y decir los requisitos locales y hasta qué punto se cumplen.

5. Explicar varios modos de cómo una persona puede inmunizarse contra enfermedades contagiosas.

6. Escribir un estudio sobre el problema del parasitismo en las áreas rurales del país y medios para combatirlo.



1. Poseer la Especialidad de Natación.
2. Efectuar en el agua cuatro métodos de salvamento y tres para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estar ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la



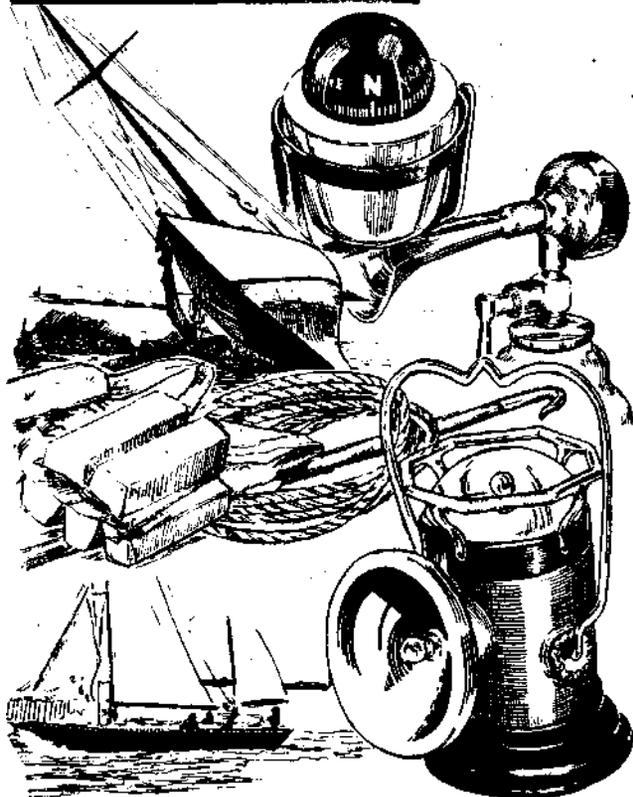
2. Efectuar en el agua cuatro métodos de salvamento y tres para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estar ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la misma estatura del que hace el salvamento, y en cada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.

3. Tirarse de cabeza a una profundidad de por lo menos 1.50 m. y sacar un objeto que pese por lo menos 2.5 kilogramos.

4. Demostrar que conoce el método de Holger Nielsen de respiración artificial y la manera de excitar la circulación y dar calor al cuerpo.

5. Tirar un salvavidas hacia un objeto pequeño colocado éste a 15 m de distancia y que caiga a una distancia no mayor de un metro de dicho objeto, acertando tres veces en cuatro tiradas.

Nota.—Esta Especialidad deberá pasarse ante un Sinodal que deberá ser Salvavidas oficial de alguna playa o graduado de la Cruz Roja.



1. Tener conocimientos generales sobre la seguridad en el mar.
2. Conocer el equipo que debe llevar toda embarcación de remos, velas o motor.
3. Conocer las maniobras de: "hombre al agua", "fuego", "colisión", "abandono de buque" y "rescate".



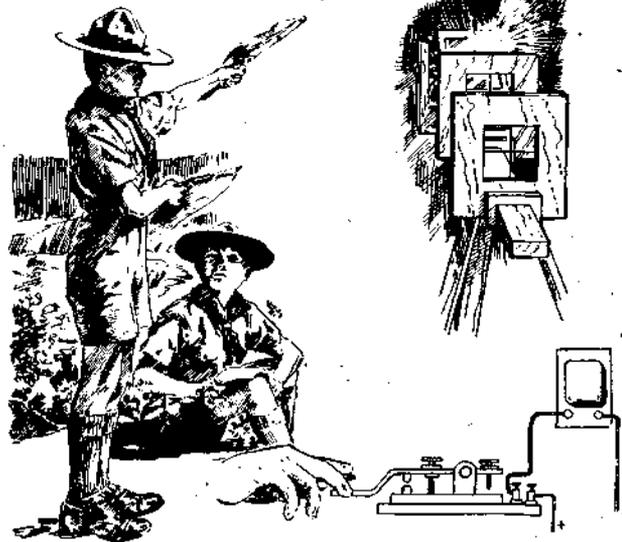
1. Hacer una inspección de seguridad en su casa y decir qué condiciones podrían ser peligrosas.
2. Demostrar cómo se haría visible de noche si estuviera caminando por la carretera y decir de qué lado caminaría tanto de día como de noche y por qué.



3. Presentar y comentar sobre recortes de periódicos que haya recortado en los últimos tres meses sobre accidentes debidos a por lo menos dos de los siguientes temas: *a)* engancharse en tranvías, autobuses, automóviles *c)* trenes; *b)* coger botellas; *c)* cruzar una calle o carretera; *d)* manejar sin tener cuidado, y *e)* negligencia en observar las leyes de tránsito.

4. Saber cómo prevenir el pánico en los siguientes lugares: *a)* teatro o cine; *b)* incendios; *c)* inundaciones; *d)* explosiones; *e)* caballos desbocados unidos a un coche; *f)* desplome; *g)* persona atropellada por un automóvil, y *h)* persona con los vestidos incendiados.

SEÑALIZADOR



1. Transmitir y recibir en el Semáforo, incluyendo signos convencionales, a razón de 45 letras por minuto, un mensaje de por lo menos 45 palabras.

2. Transmitir en el Sistema Morse, por sonidos, a razón de 30 letras por minuto, un mensaje de 25 palabras.

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 cualquier aparato para transmitir Morse o Semáforo.

La transmisión y la recepción deben hacerse con una eficiencia del 90%.

Nota.—Esta Especialidad deberá volverse a pasar anualmente,

TALABARERO



1. Poner suelas y tacones a un par de botas o zapatos, cosidos o clavados, y saber en general hacerles las reparaciones necesarias.

2. En trabajos decorativos, conocer las diferentes clases de pieles que se usan, la herramienta necesaria y cómo debe usarse.

3. Conocer y saber cómo se usan y mezclan varios tintes. Hacer un artículo por sí mismo tal como una bolsa de mano, cartera o portamonedas, en los cuales pondrá un dibujo entintado.

Tipo de 24 puntos

Tipo de 18 puntos

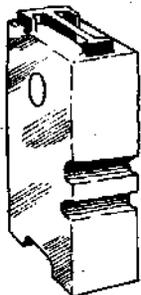
Tipo de 14 puntos

Tipo de 12 puntos

Tipo de 10 puntos

Tipo de 8 puntos

Tipo de 6 puntos



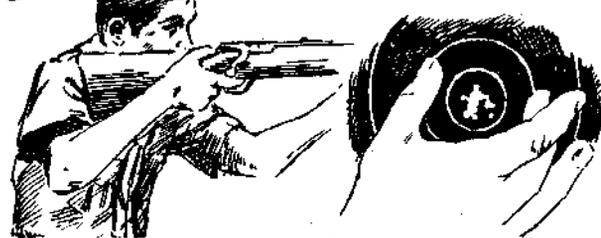
1. Formar e imprimir un anuncio a una página con tipo.

2. Conocer el sistema de puntos para los tipos y los nombres de seis clases de tipos comunes en tipografía.

3. Conocer los signos de corrección de

los impresores y los nombres de algunos papeles que se usan en la imprenta con sus tamaños y medidas.

4. Poder dar una idea sobre el funcionamiento de un linotipo.



1. Saber el Código del Tirador.
2. Hacer el número requerido de blancos con diez tiros, a saber:

a) A una distancia de 30 m., acostado el 60%, parado el 50%.

b) A una distancia de 15 m., acostado, el 80%, parado, el 60%.



Para este requisito se usará un arma calibre 22, y se permitirá el uso del portafusil y cualquier mira que no tenga cristales.

3. Tener conocimientos generales de lo que es un arma de fuego y su funcionamiento por clases, a saber:

a) De un solo tiro.

b) Semiautomáticas.

c) Automáticas.

4. Saber el modo correcto de limpiar un arma de fuego, quitarle el óxido y mantenerla limpia.

TRADICIONES INDIGENAS



1. Hacer una composición de no me-
nos de 500 palabras sobre la historia de
la raza india que vivió más cerca de su
comunidad, diciendo algo sobre su origen
y costumbres.

2. Hacer un modelo de una vivienda
típica india (bajareque, barbacoa, bohío, etc.).

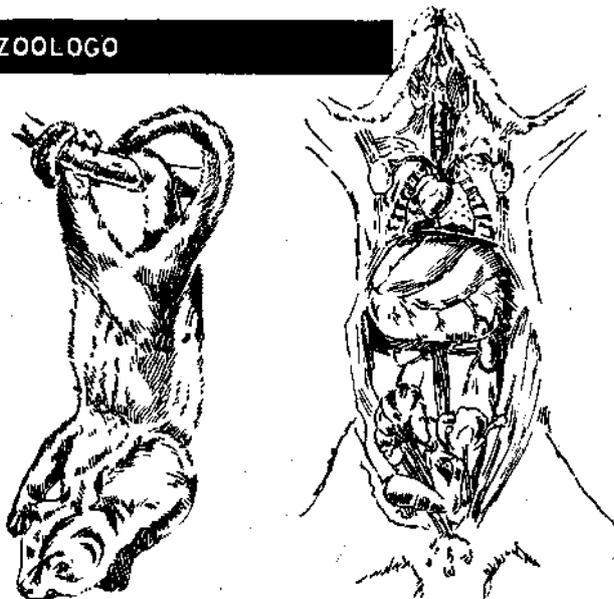
3. Estar familiarizado con los vocablos indígenas que
aun se conservan.

TRADICIONES MARINERAS



1. Modos de marcar la hora' a bordo.
2. Siete guardias del mar.
3. Origen de los uniformes marinos
del mundo.
4. Doble saludo.
5. Origen de algunas ceremonias de
a bordo.
6. Mascarón de proa.





R

1. Conocer, con respecto a los animales silvestres de su distrito, los peligros a los cuales están expuestos, cómo contrarrestarlos y cómo aumentar su número.

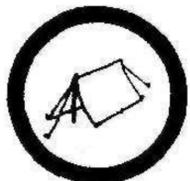
2. Conocer los animales silvestres de su distrito y presentar dibujos de ellos como resultado de la observación personal de los mismos.

3. Tener conocimientos elementales de zoología sobre los siguientes procesos comunes a toda vida animal: reproducción, nutrición, respiración, etc.

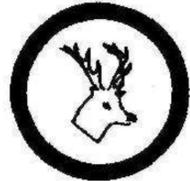
4. Anotar, como resultado de una investigación personal, el ciclo de vida de por lo menos dos animales de distinto "Phylum".

5. En un mapa de su distrito, indicar los animales que se encuentran en cada ambiente, tales como bosques, llanos, arroyos, lagunas, ciénagas, etc.

ESPECIALIDADES SCOUTS



Acampador



Acechador



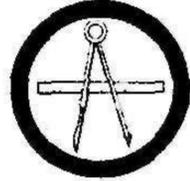
Actor



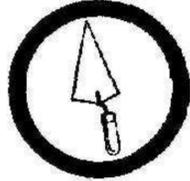
Aeromodelista



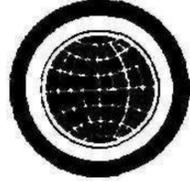
Agricultor



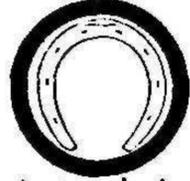
Agrimensor



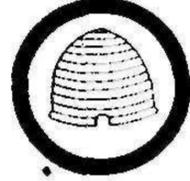
Albañil



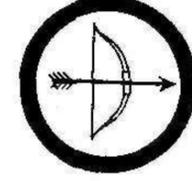
Amigo del Mundo



Amigo de los
Animales



Apicultor



Arquero



Arquitecto



Artista



Astrónomo



Atleta



Avicultor



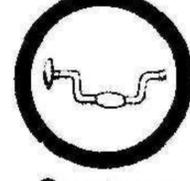
Bombero



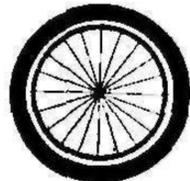
Botánico



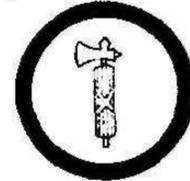
Caballista



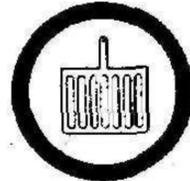
Carpintero



Ciclista



Cívica



Cocinero



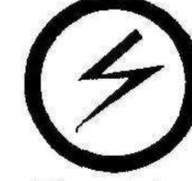
Conservador



Contramaestre



Defensa
Personal



Electricista



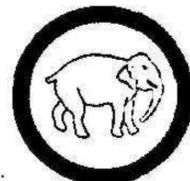
Encuadernador



Entomólogo



Excursionista



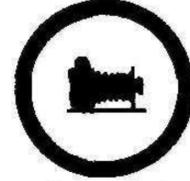
Explorador



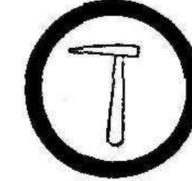
Filatelista



Forestal



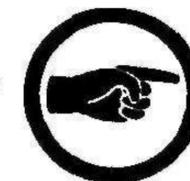
Fotógrafo



Geólogo



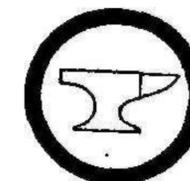
Guardacosta



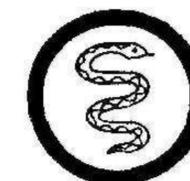
Guía



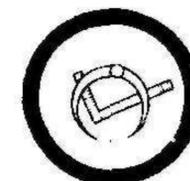
Habilidoso



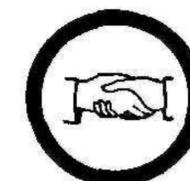
Herrero



Higienista



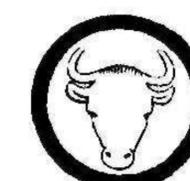
Hojalatero



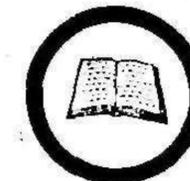
Intérprete



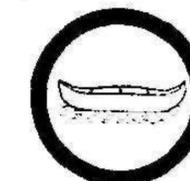
Jardinero



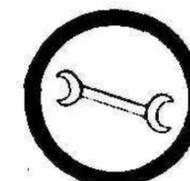
Lechero



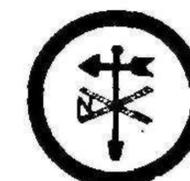
Lector



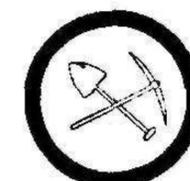
Mantenimiento de
Embarcaciones



Mecánico



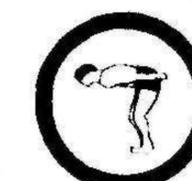
Meteorólogo



Mineralogista



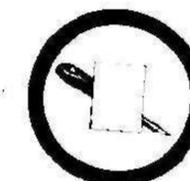
Músico



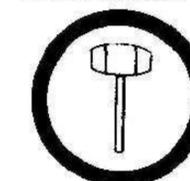
Nadador



Observador



Oficinista



Orador



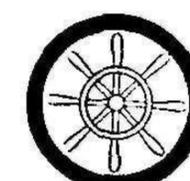
Ornólogo



Periodista



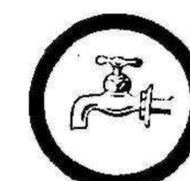
Pescador



Piloto



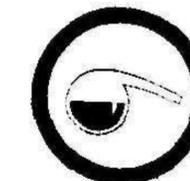
Pionero



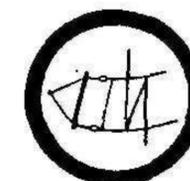
Plomero



Primeros
Auxilios



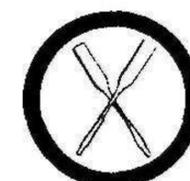
Químico



Radiotelegrafista



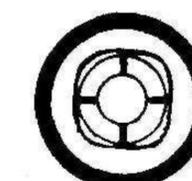
Rastreador



Remero



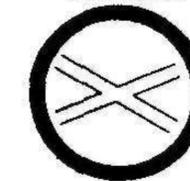
Salud Pública



Salvavidas



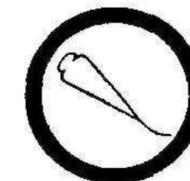
Seguridad
Marítima



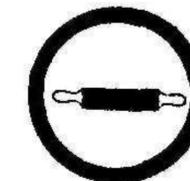
Segurista



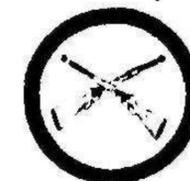
Señalizador



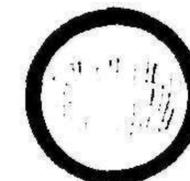
Talabartero



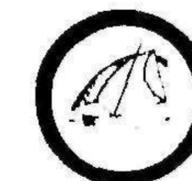
Tipógrafo



Tirador



Tradiciones
Indígenas



Tradiciones
Marineras



Zoólogo