# Cartilla de Especialidades Scouts

SCOUTS®
DE URUGUAY
www.scouts.org.uy

# ESQUEMA DE ESPECIALIDADES DE TROPA

Una especialidad, es un conocimiento o habilidad particular que se posee sobre una determinada materia. Para llegar a ser especialista se necesita tiempo, estudio y dedicación. Generalmente, se comienza debido a que una persona o circunstancia, nos estimula en una determinada dirección.

El Esquema de Especialidades de Tropa, está compuesto por una gran cantidad de posibilidades, expresadas en “Insignias de Especialidad”, que tu puedes ir ganando. Las hay de todas las materias, agrupadas en cuatro diferentes áreas:

1. Naturaleza (Verde)
2. Habilidades (Celeste)
3. Servicios (Rojo)
4. Aptitudes (Amarillo)

Por lo tanto, cada Especialidad tiene su símbolo, y este símbolo está representado en una insignia de diseño oficial. El logro de una Especialidad se reconoce mediante la entrega de su Insignia correspondiente, y el color de la Insignia representa el Área de Especialidad a la que pertenece.

## Objetivos de las Especialidades:

1. Explorar: Ingresar en nuevos campos de conocimiento
2. Conocer: Buscar información
3. Hacer: Poner en práctica los nuevos conocimientos...
4. Servir: de manera útil para tu Unidad, tu Grupo, o la Sociedad

## Cada Especialidad está compuesta por tres etapas:

1. Aprendizaje: re iere a los conocimientos que ya posees y a los que has de desarrollar
2. Aventura: donde demostrarás y pondrás en práctica tu habilidad
3. Servicio: compartirás tu experiencia mediante la realización de un proyecto o servicio

## Cada Especialidad es Individual y Voluntaria:

De acuerdo a tus intereses y en el momento que quieras podrás emprender el logro de una Especialidad, que desarrollarás individualmente y que, de acuerdo al tema escogido, podrá durar de uno a seis meses.

## Los 7 pasos para obtener tu Especialidad:

1. Elíge una Especialidad que te atraiga
2. Comunícaselo a tus Dirigentes, ellos te ayudarán en la búsqueda de un Tutor
3. Diseña tu propio plan. Deberás coordinar con el Tutor y tus Dirigentes, el plan de trabajo a seguir para alcanzar tu meta.
4. Revisa tus conocimientos sobre la Especialidad. No necesitas tener conocimientos previos, necesitas investigar nuevos conocimientos. Tu Tutor te guiará
5. Llegó la hora de poner todo en práctica. Junto a tu Tutor, llevarás a cabo tu plan
6. El Compromiso. Compartirás tu experiencia y disponibilidad para asumir el compromiso permanente de poner tus habilidades y conocimientos al servicio de los demás
7. El fin. El Tutor propondrá a tus Dirigentes la entrega de la Insignia de Especialidad y el certificado correspondiente, que te serán entregados en una breve ceremonia frente a tu Unidad

## Las Insignias en el Uniforme:

Las Especialidades forman parte de tu Progresión Personal, por lo tanto, las Insignias de Especialidad tienen un lugar reservado en tu Uniforme. Las Insignias de Especialidad van colocadas en la manga izquierda de tu camisa, a una distancia mínima de 1cm por encima de la Insignia de Unidad, y una máxima de 3cm por encima de la Insignia de Unidad.

El Esquema de Especialidades de Tropa, contempla la consecución de hasta cuatro Especialidades por Beneficiario, esto quiere decir que podrás tener hasta cuatro Insignias de Especialidad en tu Uniforme. Las Insignias de Especialidad de Tropa tienen 2cm de diámetro cada una y permaneceran en tu Uniforme desde ek mimento en que las obtengas, hasta el momento en el que dejes tu Unidad.

Dado que las Especialidades son Voluntarias, aquellos Beneficiarios que obtengan las cuatro Especialidades permitidas, demostrarán un entusiasmo, interés y dedicación dignos de ser reconocidos. Es por esto que, aquellos Beneficiarios que obtengan las cuatro Especialidades, tendrán derecho de utilizar una quinta Insignia en forma de Trébol de Cuatro Hojas, sobre la que colocarán las cuatro Insignias de Especialidad, como un forma de “Reconocimiento a la Excelencia”.

# NORMAS GENERALES PARA LA OBTENCIÓN DE ESPECIALIDADES

1. Tener como mínimo tercera clase aprobada
2. No se podrán obtener más de 4 especialidades en total, ni más de 2 especialidades por área
3. Existen solo 3 intentos para aprobar cualquier prueba
4. Las especialidades que cuenten con más de 6 pruebas, podrán ser aprobadas con más del 80 % de las mismas
5. Se recomienda la asistencia de un tutor para el apoyo a los dirigentes a la hora de evaluar las especialidades
6. Las especialidades estarán divididas en tres etapas: investigación, aplicación y servicio. En esta cartilla se encontraran la pruebas de las dos primeras etapas. Las pruebas de la tercer etapa serán definidas por el dirigente y/o el tutor, tomando en cuenta de que deben ser pensadas como un servicio a la comunidad o a la unidad.

| Áreas de Especialidad | | | |
|---|---|---|---|
| Naturaleza | Habilidades | Servicios | Aptitudes |
| Ecología | Topografía | Bombero | Natación |
| Asecho | Comunicaciones | Primeros Auxilios | Ciclista |
| Exploración | Pionerismo | Guía | Atleta |
| Supervivencia | Cabuyería | Intérprete | Tirador |
| Meteorología | Electricista | | Actor |
| Astronomía | Logística | | Artes Marciales |
| | Cocinero | | Hermandad Mundial |
| | Coleccionista | | Perdiodismo |
| | Fogonero | | Artes Plásticas |
| | Reparación PC | | Deportes en Equipo |
| | Baile | | Espiritualidad |
| | Música | | |
| | Tradiciones | | |
| | Fotografía | | |

SDU

# NATURALEZA

## ECOLOGÍA

**Investigación:**

1. Realizar un informe sobre el impacto ambiental de al menos 2 insectos que contribuyen a la vida humana y 2 que son contraproducentes.
2. Realizar una lista de animales y vegetales en vías de extinción en nuestro país.
3. Realizar un informe sobre las aéreas protegidas de nuestro país, presentando en el mismo un relevamiento fotográfico de al menos una de ellas.
4. Conocer los distintos tipos de vegetación existente en el país (monte riverense, pradera, bañados, etc.)

**Aplicación:**

1. Saber clasificar los residuos y qué se debe hacer con cada uno de ellos.
2. Elegir un tema de desastre ecológico provocado por el hombre y exponerlo a la tropa en un tiempo no menor de 20 minutos, utilizando los medios didácticos que se consideren necesarios.
3. Preparar 5 almácigos de un árbol autóctono y cuidarlos hasta que estén prontos a ser plantados, lo que deberá hacerse en un campamento.
4. Construir un herbario de al menos 20 plantas, debidamente clasificadas y en condiciones.
5. Reconocer 5 especies elegidas al azar de aves, peces y mamíferos autóctonos

## ACECHO

**Investigación:**

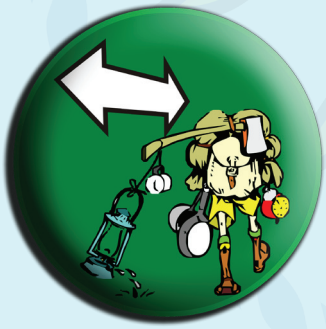
1. Pasar una inspección de camuflaje en función del lugar donde se encuentre, explicando detalladamente las diferentes técnicas que sobre esta técnica
2. Describir al menos 4 situaciones en que el acecho es útil

# NATURALEZA

**Aplicación:**

1. Acercarse a un dirigente, sin ser detectado, a la distancia necesaria como para reconocer algún implemento solicitado.
2. De noche, pasar entre 2 dirigentes situados a una distancia máxima de 100 metros sin ser detectado y llegar a un objetivo predeterminado.
3. Acercarse sin ser descubierto a un campamento indicado por los dirigentes, y realizar un croquis detallado del mismo.
4. Una vez finalizada la reunión de unidad en la ciudad, lograr seguir a un compañero a elección de los dirigentes, sin ser detectado, por el término de media hora, e informar detalladamente de las cosas que realizó en ese tiempo.
5. Reconocer varias huellas de animales y levantar al menos una en yeso
6. Acechar un animal y lograr sacarle fotos, no pudiendo ser insectos, batracios o animales domésticos

## EXPLORACIÓN



**Investigación:**

1. Esta especialidad debe ser pasada en equipo (mínimo 2 troperos, máximo 4)
2. Conocer las señales de pista
3. Saber diferenciar el agua potable de la no potable

**Aplicación:**

1. Organizar una caminata de al menos 15 km en un terreno natural realizando durante el mismo un informe que contenga:
    a. croquis del recorrido
    b. distancia recorrida
    c. características del terreno y de la flora
2. Realizar un recorrido mediante la utilización una brújula
3. Saber regresar al lugar del campamento luego de ser llevados vendados a un punto desconocido.

# NATURALEZA

## SUPERVIVENCIA

**Investigación:**

1. Conocer dos métodos de orientación naturales

**Aplicación:**

1. Saber utilizar correctamente un cuchillo de monte.
2. Saber realizar un filtro de agua
3. Improvisar una línea de pesca con elementos naturales
4. Saber realizar trampas de lazo
5. Saber realizar un refugio

## METEOROLOGÍA

**Investigación:**

1. Conocer las diferentes clases de nubes y los fenómenos climatológicos a que se asocian cada una de ellas.
2. Conocer a grandes rasgos el origen y la evolución de la Meteorología
3. Explicar para qué sirven y cómo funcionan: Termómetro, Higrómetro, Barómetro y Anemómetro

**Aplicación:**

1. Realizar diariamente un informe escrito de las siguientes condiciones climatológicas de tu ciudad-localidad por un período de 2 meses:
    a. Temperatura
    b. Presión atmosférica
    c. Humedad
    d. Dirección y velocidad del viento
    e. Nubosidad
    f. Precipitaciones

# ASTRONOMÍA

**Investigación:**

1. Saber diferenciar el Polo Sur Celeste del Polo Sur Terrestre.
2. Explicar las causas de las mareas, los eclipses de sol y de luna, las estaciones del año y el movimiento estelar aparente.
3. Conocer la historia del telescopio y construir uno.
4. Conocer a grandes rasgos el origen y la evolución de la Astronomía

**Aplicación:**

1. Reconocer por observación 15 constelaciones y 6 estrellas de primera magnitud.
2. Encontrar el Polo Sur Celeste por 2 métodos distintos.
3. Hacer una maqueta del sistema solar
4. Llevar un registro de la trayectoria del sol durante un periodo no menor a 2 meses

SDU

# HABILIDADES

## TOPOGRAFÍA

**Investigación:**

1. Saber la diferencia entre: plano, mapa y carta topográfica.
2. Tener conocimiento de los siguientes vocablos: Geoide (cuáles son los que se aplican más comúnmente a la tierra y cual el usado en Uruguay), Azimut, Deriva, Latitud, Longitud, Escala.
3. Conocer todos los signos topográficos de una carta topográfica.

**Aplicación:**

1. Dibujar una rosa de los vientos
2. Saber calcular distancias en una carta topográfica.
3. Realizar estimaciones más o menos exactas de distancias en el terreno, con el sistema del doble paso y por trigonometría
4. Saber básicamente como funciona un GPS.
5. Demostrar poder orientar aproximadamente una carta topográfica, por 3 sistemas distintos a la brújula
6. Lograr hacer una navegación con carta y brújula en el campo, según instrucciones de los dirigentes
7. Saber hacer una vuelta de horizonte
8. Conocer al menos 4 técnicas de estimación de distancias y alturas
9. Levantar un mapa de una área de 1 $Ha^2$

## COMUNICACIONES

**Investigación:**

1. Saber qué es una frecuencia de onda y una longitud de onda.
2. Conocer perfectamente el Código Fonético y el código Q
3. Saber qué es un servidor de Internet y cómo funciona.

**Aplicación:**

1. Conocer el código “Morse” y ser capaz de descifrar un mensaje escrito de no menos de 20 palabras y otro sonoro o lumínico no menor a 10 palabras.
2. Conocer el código de “Semáforo” y ser capaz de descifrar un mensaje no menor a 20 palabras y transmitir otro de no menos de 10 palabras.
3. Armar correctamente 2 antenas (11 metros y 40 u 80 metros) y conectarlas a la radio.
4. Saber operar de forma básica un equipo de radio.
5. Participar como operador en un JOTA.
6. Saber configurar una conexión telefónica o ADSL (Windows).
7. Participar del JOTI creando un canal para tu Tropa y controlar el buen desarrollo del mismo siendo el Operador.
8. Durante el JOTI, lograr intercambiar archivos de imágenes con scouts de otros
9. Saber llegar a una dirección de Internet, y navegar dentro de una página web.

## PIONERÍSMO

**Investigación:**

1. Conocer las construcciones básicas de campamento.
2. Conocer al menos 2 tipos distintos de anclajes.

**Aplicación:**

1. Demostrar habilidad en el uso de las siguientes herramientas:
   a. Hacha de monte
   b. Hacha de mano
   c. Trozador doble
   d. Trozador simple
   e. Formón
   f. Machete
2. Saber hacer un encastre con entarugado.
3. Saber hacer correctamente los amarres:
   a. Cuadrado
   b. Diagonal
   c. Redondo
   d. Trípode
4. Saber como mínimo 2 formas diferentes de tensar una cuerda.

5. Hacerse cargo de las construcciones del rincón de tu equipo en un campamento.
6. Diseñar y armar una maqueta de una construcción compleja

## CABUYERÍA

**Investigación:**

1. Definir “mena”.
2. Conocer la clasificación de cuerdas en función de sus utilidades.

**Aplicación:**

1. Saber enfardar una cuerda.
2. Saber hacer y explicar qué utilidad pueden tener los siguientes nudos:
   a. Ballestrinque
   b. Ballestrinque doble
   c. Rizo
   d. Silla de bombero
   e. Margarita
   f. Vuelta de dos cotes
   g. As de guía simple
   h. Tejedor (o vuelta escota)
   i. As de guía doble
   j. Tejedor doble
   k. Leñador
   l. Fugitivo
   m. Pescador
   n. Eslinga
   o. Pescador doble
   p. Tensor
   q. Presilla de alondra
   r. Tope
   s. Cuadrado
3. Amarres: Cuadrado, Diagonal, Redondo y Trípode
4. Poder realizar correctamente un empalme y una cola de chancho

# HABILIDADES

## ELECTRICISTA

**Investigación:**

1. Explicar la diferencia entre corriente alterna y continua.
2. Realizar un informe sobre los métodos de generación de corriente
3. Conocer la Ley de Ohm y su aplicación en el cálculo de fusibles.
4. Conocer las precauciones a tomar antes y durante el trabajo con instalaciones eléctricas

**Aplicación:**

1. Armar una instalación de corriente alterna que incluya:
   a. Llave térmica
   b. Interruptor bipolar
   c. Portalámparas
   d. Tomacorriente
   e. Timbre con pulsador
2. Conocer el funcionamiento básico de un tester.
3. Saber empalmar correctamente un cable.
4. Saber utilizar correctamente un soldador de estaño

## LOGÍSTICA

**Investigación:**

1. Preparar un plan de materiales a llevar a un campamento o salida, para tu patrulla, según las características que el mismo tenga, de acuerdo al informe de los dirigentes.

**Aplicación:**

1. Elaborar por un período de 6 meses:
   a. un fichero con todos los datos personales de las altas y bajas de tu equipo
   b. una relación de materiales del equipo, detallando cantidad, estado y ubicación

2. Preparar una lista con todos los materiales faltantes en la Unidad según los dirigentes, y conseguir 3 cotizaciones distintas de cada uno, a los efectos de su adquisición.
3. Asumir la responsabilidad de que esos materiales se conserven en buen estado y ordenados durante una actividad y elaborar un informe al regreso, de los faltantes y averías que se produjeron

## COCINERO

**Investigación:**

1. Saber calcular los ingredientes para una patrulla de 8 scouts, según menú elegido por los dirigentes.
2. Elaborar un informe sobre nutrición
3. Definir al menos dos tipos de dietas
4. Explicar a través de un dibujo como funciona la pirámide de alimentos

**Aplicación:**

1. Saber elaborar las siguientes comidas, las que serán evaluadas por los dirigentes en acantonamientos, salidas o campamentos:
   a. Milanesas con papas fritas y huevo frito
   b. Guiso de arroz
   c. Fideos al pesto
   d. Pan casero (o pan de cazador)
   e. Hamburguesas con puré
   f. Polenta con tuco de pollo
   g. Ensalada rusa
   h. Bifes a la portuguesa
   i. Panqueques de dulce de leche
   j. Crema de vainilla
   k. Pasteles de dulce de membrillo
   l. Kabob
2. Estar a cargo del área cocina en un campamento de no menos de 3 días. Esto implica la elaboración y dirección de todas las comidas, así como el mantenimiento del orden y limpieza de los utensilios de cocina y el lugar asignado a esa finalidad.
3. Cocinar una comida fabricando los utencillos necesarios con elementos natu-

rales
4. Elaborar los siguientes platos típicos:
   a. Arroz con leche
   b. Chivito
   c. Pasteles hojaldrados

## COLECCIONISMO

**Investigación:**

1. Ser propietario de una cantidad representativa de objetos físicos o informáticos, que respondan a una clasificación común (Ejemplos: latas de bebidas, sellos, fotos digitalizadas de animales, insignias, etc.)
2. Explicar el proceso de elaboración de los elementos
3. Explicar el correcto almacenamiento para preservar los elementos

**Aplicación:**

1. Demostrar que es capaz de catalogar correctamente 10 de 15 objetos de su colección, tomados al azar por un dirigente.
2. Realizar una muestra de su colección, con los elementos que a su criterio sean los más representativos de la misma.
3. Fijar con el dirigente un objetivo de crecimiento a cumplir en 6 meses.

## FOGONERO

**Investigación:**

1. Conocer los siguientes tipos de fuego, saber qué utilidad tiene cada uno y
2. Conocer las normas de seguridad a tener en el momento de prender un fuego
3. Conocer el triangulo de fuego.

**Aplicación:**

1. Hacer en distintas actividades del la tropa:
   a. Reflector en V

   b. Polinesio
   c. De trinchera
   d. Estrella
   e. Pirámide
   f. Subterráneo
2. Encender fuego con al menos 3 metodos alternativos
3. Encender un fuego a satisfacción de los dirigentes, en menos de 30 minutos con:
   a. Un tronco de leña seca, sumergido durante 15 minutos en agua
   b. 1 caja de fósforos
   c. 1 cuchillo de monte
   d. 1 hacha

## REPARACIÓN DE PC

**Investigación:**

1. Realizar un informe sobre la historia de la informática
2. Conocer la evolución de al menos 3 componentes de un CPU
3. Diferenciar el software del hardware
4. Explicar cual es la función de un driver
5. Explicar que son los virus y como prevenirlos
6. Conocer la arquitectura de un CPU

**Aplicación:**

1. Poder cambiar al menos 2 piezas del cpu
2. Conocer al menos 2 sistemas operativos , explicando sus principales características
3. Saber instalar los programas básicos de un pc

# HABILIDADES

## BAILE

**Investigación:**

1. Conocer la importancia de la danza en la evolución de la humanidad
2. Conocer las danzas típicas de la región
3. Conocer los calentamientos musculares previos a un baile

**Aplicación :**

1. Bailar al menos 3 ritmos diferentes y dos danzas tradicionales
2. Demostrar que es capaz de bailar solo, en pareja y en grupo

## TRADICIONES

**Investigación:**

1. Realizar un trabajo escrito de no menos de 500 palabras, relacionado con una leyenda autóctona, citando las fuentes consultadas.

**Aplicación:**

1. Demostrar conocer:
   - La Flor nacional
   - 5 comidas típicas
   - 3 artistas uruguayos de cualquier género que hayan cultivado la temática nativa
   - Al menos 20 vocablos nativos y su significado
   - 5 árboles autóctonos
   - 10animales autóctonos
2. Ambientar y relatar a todos los troperos en un fogón, una leyenda autóctona y distinta a la elegida en 1.
3. Levar un registro sobre las tradiciones de la patrulla
4. Proponer al menos 2 tradiciones nuevas para la unidad

# HABILIDADES

## MÚSICA

**Investigación:**

1. Realizar un informe sobre la historia de la música
2. Conocer los grupos de instrumentos musicales explicando su calcificación.

**Aplicación:**

1. Tocar un instrumento satisfactoriamente
2. Conocer los cuidados del instrumento
3. Saber afinarlo
4. Interpretar una partitura

## FOTOGRAFÍA

**Investigación:**

1. Conocer los fundamentos y la historia de la fotografía.
2. Conocer los modelos más comunes de cámaras modernas, su construcción, así como los tipos de películas, memorias y sus características.
3. Dominar las técnicas básicas para la toma de vistas.
4. Conocer los materiales más comunes empleados en la fotografía, su manejo y cuidados.

**Aplicación:**

1. Manejar adecuadamente tu cámara y conservarla en buen estado.
2. Tomar, revelar e imprimir un mínimo de 20 fotografías diferentes: 5 de interiores, 5 de retratos, 5 de paisajes y 5 de reportaje.
3. Presentar una exposición de los trabajos efectuados durante un mínimo de 3 meses.
4. Llevar el archivo fotográfico de tu patrulla.
5. Instruir a los miembros de tu patrulla en los principios básicos de la fotografía los cuidados para preservar impresiones y negativos.

SDU

# BOMBERO

**Investigación:**

1. Comprende el Triangulo del fuego.
2. Conocer la dirección y el teléfono del Cuartel de Bomberos de tu localidad-ciudad y el de los servicios médicos de emergencia móvil.
3. Conocer los principales materiales inflamables que habitualmente existen en tu casa y en lugares de campamento, y la forma correcta de manejarlos.
4. Demostrar conocer las técnicas para prevenir y eventualmente combatir incendios forestales.
5. Explicar y realizar una quema controlada.

**Aplicación:**

1. Saber utilizar :
   a. Manguera con hidrante
   b. Escalera
   c. Hacha de incendio
   d. Batefuego
   e. Distinto tipo de extinguidores
   f. Otros implemento que se puedan utilizar para extinguir fuegos
2. Saber realizar:
   a. Camilla
   b. Silla de bombero
   c. As de guía simple y doble
   d. Arnés
3. Conocer las distintas formas de transportar una persona inconsciente (cumplir con una prueba de cada una con un Scout de peso similar al tuyo, por un tramo de 50 metros, sin detenerse).
4. Saber la técnica de masaje cardio-respiratorio.
5. Conocer los primeros auxilios para quemaduras e intoxicaciones por inhalación de humo.
6. Saber realizar inmovilizaciones de cuello, columna y fracturas.
7. Realizar una prueba de rapell, en una pared vertical de no menos de 5 metros de altura.
8. Explicar las medidas a tomar en caso de incendio, al resto de la Unidad y ponerlas en prácticas en un simulacro que tú debas organizar (incluyendo utilización de frazada mojada, tapabocas y traslados contra el piso).

# PRIMEROS AUXILIOS

**Investigación:**

1. Conocer la anatomía y funciones de los principales órganos del cuerpo humano.
2. Conocer cuales son los puntos a tener en cuenta antes de intervenir en un accidente
3. Saber los teléfonos de al menos 2 servicio médicos móviles de emergencia.
4. Demostrar que conoces los distintos métodos para transportar heridos, conociendo la técnica de inmovilización de cuello y columna.
5. Conocer el método de reanimación mediante el masaje cardio-respiratorio.
6. Saber clasificar heridas y quemaduras, conociendo el tratamiento a realizar en cada caso.
7. Saber identificar y clasificar fracturas, esguinces y torceduras, conociendo las técnicas de vendajes y entablillados a aplicar en cada una de ellas.
8. Saber identificar las especies de ofidios y arácnidos ponzoñosos que habitan nuestro país, y el procedimiento a seguir en caso de mordedura.

**Aplicación:**

1. Conocer el procedimiento a seguir cuando una persona sufre: Envenenamiento, Infarto, Dolores abdominales, Shock, Ataque epiléptico, Crisis asmática, Hipotermia, Asfixia por inmersión, Insolación, Diarrea, Cefalea, Estreñimiento, Dolor de garganta, Dolor de muela, Desgarros y Contusiones.
2. Conocer la medicación y la posología adecuada para tratar afecciones menores, en los que los mismos no son de venta bajo receta médica.
3. Enumerar los elementos necesarios que debe tener un botiquín y sus respectivos usos.

# SERVICIOS

## GUÍA

**Investigación:**

1. Conocer de memoria la ubicación y algún medio de transporte colectivo, que desde tu Grupo, pasen por los siguientes edificios:
   - Palacio Legislativo
   - Casa de Gobierno
   - Punta Carretas Shopping
   - Zoológico Lecocq
   - Rural del Prado
   - Cilindro Municipal
   - Fortaleza del Cerro
   - Catedral Metropolitana
   - Mausoleo de Artigas
   - Hospital de Clínicas
   - Terminal “3 Cruces”
   - Teatro Solís
   - Cementerio Norte
   - Jardín Botánico
   - Playa Pocitos
   - Plaza Cagancha
   - Parque Rodo
   - Oficina de SDU
   - I.M.M
   - Puerto de Montevideo
   - Aeropuerto Carrasco
   - Jefatura
   - Estadio Centenario
   - Estación de AFE
   - Biblioteca Nacional
   - Parque Roosvelt
   - Museo Blanes
   - Ministerio de turismo y deporte
   - Cuartel de Bomberos
   - Zoológico Villa Dolores
   - Portones Shopping
   - Montevideo Shopping

(Para Grupos que no sean de Montevideo, los dirigentes deberán modificar la lista anterior, por lugares de interés general de su ciudad)

2. Conocer las rutas que pasan por todas las capitales departamentales del país y cómo llegar a ellas desde el km.0 de Montevideo. (Para Grupos que no sean de Montevideo, este punto deberá cumplirse desde la plaza principal de su ciudad)
3. Conocer 3 ciudades o pueblos cercanos. Explicar el modo de llegar a ellos y los atractivos turísticos del lugar.
4. Conocer la ubicación de los principales lugares turísticos del país y los atractivos que ofrecen, elaborar un proyecto de visita a alguno de ellos.
5. Dar las direcciones para ir a hoteles de diferentes categorías y 5 lugares dónde obtener víveres.

**Aplicación:**

1. Demostrar el ágil manejo del plano de tu ciudad o localidad, ubicando 10 calles a pedido de los dirigentes, en un plazo máximo de 10 minutos.
2. Utiliza correctamente la guía de teléfonos. Conoce de memoria los teléfonos de las siguientes Instituciones:
   - Aeropuerto de Carrasco
   - Terminal de ómnibus “3 cruces”
   - Jefatura / Bomberos
   - Hospital de Clínicas
   - Informes de guía
   - Dos Emergencias móviles

(Para Grupos que no sean de Montevideo, los dirigentes deberán modificar la lista anterior, por Instituciones importantes de su ciudad)

3. Programar y llevar a cabo una visita guiada de una jornada, donde la Unidad u otro Grupo haga el papel de visitante, tomando en cuenta la alimentación el transporte y los lugares a visitar.
4. Presentar a la Tropa, 2 itinerarios: uno rural y otro urbano, recorriendo los lugares de mayor interés de la zona elegida. Deberá complementar la exposición con folletos, fotos, videos, etc.

## INTERPRETE

**Investigación:**

1. Elegir un idioma, distinto de su lengua materna, motivo de la especialidad para estudiarlo.
2. Conocer los orígenes e historia de la lengua elegida.

**Aplicación:**

1. Mantener una conversación de forma personal de no menos de 10 minutos, con una persona que tenga ese idioma como lengua madre.
2. Leer y traducir de forma contextual, una carilla de un texto en ese idioma.

3. Mantener un diálogo escrito por Internet en tiempo real, de no menos de 15 minutos, con un scout que tenga como lengua madre, la que motiva esta especialidad.
4. Hacer de intérprete de forma de que 2 personas, una que hable el idioma de la especialidad y otra que hable otro idioma que comprendas, logren entenderse por un término mínimo de 10 minutos.

SDU

# APTITUDES

## NATACIÓN

**Investigación:**

1. Conocer y practicar por lo menos 2 estilos diferentes de natación.
2. Conocer las diferentes técnicas de inmercion
3. Explicar los beneficios de fortalecimiento físico de esta actividad

**Aplicación:**

1. En estilo libre (crawl), nadar sin interrupción una distancia mínima de 100 metros en aguas tranquilas, donde no se haga pie.
2. Nadar sumergido una distancia mínima de 20 metros sin snorkel y 50 metros con snorkel en aguas tranquilas.
3. Saber flotar en posición vertical, en un lugar donde no se haga pie, por el término de 2 minutos.
4. Sumergirse y ser capaz de sacar un objeto del fondo a solicitud de los dirigentes, de no menos de 5 Kg., a una profundidad de 2 metros en aguas tranquilas.

## CICLISTA

**Investigación:**

1. Demostrar conocer las normas básicas del Reglamento de Tránsito.
2. Realizar un informe sobre las diferencias técnicas que existen en los distintos tipos de bicicletas
3. Ser propietario de una bicicleta, manteniéndola en buenas condiciones (cubiertas o tubos sanos, frenos en buen estado, ojo de gato trasero, luz delantera, inflador, llaves de desarmado y estado de pintura aceptable)
4. Explicar los beneficios de fortalecimiento físico de esta actividad

**Aplicación:**

1. Concurrir siempre en ella a las reuniones de tropa, a excepción de existir una justificación válida a criterio de los dirigentes.

2. Demostrar conocimientos generales de mantenimiento, de manera tal que sea capaz de resolver por sí mismo, las siguientes situaciones:
   a. Pinchadura
   b. Salida de la cadena
   c. Cambios de tacos de freno
   d. Cambio y/o regulaciones de maromas
   e. Lubricación de platos, piñones y cadena
3. Efectuar un recorrido de 30 Km. en una sola jornada, por caminos rurales, en un plazo máximo de 12 horas, previa aprobación del itinerario por parte de los dirigentes
4. Durante el recorrido, deberá cumplir las misiones que los dirigentes le soliciten.

## TIRADOR

**Investigación:**

1. Demostrar por medio de un trabajo escrito, tener conocimiento de la historia, evolución y funcionamiento de armas de fuego en general y sus diferentes proyectiles
2. Conocer las normas básicas de seguridad para la tenencia y utilización de distintas armas.

**Aplicación:**

1. Habiendo elegido un arma (arco, ballesta), deberá saber su funcionamiento, desarme básico y mantenimiento, durante una demostración a los dirigentes.
2. Con esa arma deberá rendir la siguiente prueba práctica:
   - Disparar en 20 oportunidades a una distancia de 15 m a una diana, debiendo hacer impacto en la misma, al menos 15 veces, de forma que al menos 5 impactos deben agruparse en el centro y/o sus 2 círculos concéntricos inmediatos.

# ATLETA

**Investigación:**

1. Conocer las características fundamentales de las funciones de:
   - Respiración
   - Nutrición
   - Circulación
2. Explicar los beneficios de fortalecimiento físico de esta actividad

**Aplicación:**

1. Dirigir al la tropa , en al menos 2 oportunidades, en la realización de una serie de ejercicios básicos, acorde a las instrucciones de un profesor de Educación Física, que tenga una extensión no menor a los 20 minutos.
2. Deberá superar las siguientes pruebas físicas:

| Prueba | Masculino | Femenino |
|---|---|---|
| 100 m llanos | menos de 19” | menos de 21” |
| 400 m llanos | menos de 1’40” | menos de 1’55” |
| Salto alto | más de 1.15 m | más de 1 m |
| Salto largo | más de 3.m | más de 2.4 m |
| Abdominales en 1’ | más de 40 | más de 30 |
| Lanzar un peso 4 Kg. | más de 7mts | más de 5 m |
| Flexiones en la barra (toma frontal) | más de 5 | más de 2 |
| Subir cuerda (con ayuda de pies) | más de 3 m | más de 2 m |
| Correr 2000 m | menos de 15’ | menos de 17’ |

# ACTOR

**Investigación:**

1. Conocer el argumento de por lo menos 2 obras clásicas y resumirlas en un trabajo escrito.
2. Conocer las diferentes técnicas de maquillaje y vestimenta
3. Conocer la terminología de un libreto

**Aplicación:**

1. Ofrecer una charla de no menos de 15 minutos al la tropa, sobre la historia del teatro universal a grandes rasgos, especificando géneros, principales autores y obras.
2. Realizar un cortometraje y una radionovela de al menos 5 min de duración, actuando en ambas
3. Actuar aceptablemente bien, en al menos 2 obras teatrales (de 15 minutos de extensión como mínimo), en donde tenga un papel protagónico o co-protagónico, frente a un público de más de 50 personas.

# ARTES MARCIALES

**Investigación:**

1. Conocer las raíces de la disciplina
2. Conocer las reglas de competencia
3. Analizar que aportes ha realizado la disciplina a su personalidad
4. Conocer sus limitaciones ante una pelea callejera
5. Explicar los beneficios de fortalecimiento físico de esta actividad

**Aplicación:**

1. Demostrar capacidad y avance en el dominio de una disciplina
2. Explicar a la tropa cuales son los beneficios de practicar la disciplina

# APTITUDES

## HERMANDAD MUNDIAL

**Investigación:**

1. Conocer la organización mundial del escultismo
2. Conocer la historia del escultismo de l país
3. Conocer la historia del escultismo en otro país
4. Preparar un informe con todas las características de una asociación de otro país (uniforme, organización, adelantos, etc.)
5. Realizar una investigación sobre una organización mundial que contribuya a la hermandad mundial
6. Realizar un informe sobre la historia de los derechos humanos

**Aplicación:**

1. Mantener correspondencia con al menos 3 scouts de otros países
2. Participa en una actividad internacional

## PERIODISMO

**Investigación:**

1. Conocer a grandes rasgos la historia del periodismo internacional y nacional.
2. Conocer las reglas de redacción y demostrar que saber usarlas correctamente.
3. Conocer la organización de un periódico y cómo se elabora.

**Aplicación:**

1. Escribir un artículo demostrando que conoce los principios correctos del periodismo incluyendo el encabezamiento, acerca de:
   a. Un campamento efectuado por la tropa
   b. La vida de un personaje scout
   c. El escultismo en el país
   d. Algún tema de tu interés.
2. Presentar una ilustración para encabezar uno de los artículos anteriores.
3. Realizar una entrevista a algún personaje de relevancia en lacomunidad o de Scouts de Uruguay, sobre algún tema de interés.

4. Buscar al menos 2 noticias acerca de los scout en la prensa escrita o digital.
5. Participar en la elaboración de un diario mural y un periódico en tu grupo o tropa durante un mínimo de tres meses.
6. Hacer un piloto de un informativo radial y uno audiovisual de al menos 1 minuto y medio.
7. Escribir un editorial sobre un tema

## ARTES PLASTICAS Y ARTESANIAS

**Investigación:**

1. Eligir un arte plástica o técnica para crear artesanías y estudiar a grandes rasgos la historia de ella y sus modalidades.
2. Conocer el origen, uso y cuidados de las herramientas y materiales que utilizas para ella.

**Aplicación:**

1. Presentar con la técnica elegida una imitación de una obra y una creación de idea propia.
2. Montar una exposición con los trabajos.
3. Demostrar saber cuidar y mantener las de obras de la técnica elegida.
4. Crear una obra para la decoración del local del grupo o un elemento para las tradiciones de la tropa o patrulla.
5. Organizar un taller de lo elegido para la Tropa.

## ESPIRITUALIDAD

**Investigación:**

1. Explicar la diferencia entre espiritualidad y religión
2. Nombrar las necesidades básicas del espíritu
3. Explicar cual es la diferencia entre una persona agnóstica y una atea
4. Explicar el por qué ciertas actividades fortalecen el espíritu

5. Velar por el espíritu de su patrulla por dos meses actividad

**Aplicación:**

1. Realizar un informe comparativo entre 3 religiones dentro de las cuales al menos una no debe estar basada en la biblia
2. Explicar a la tropa porque la oración de la unidad es laica
3. Realizar asiduamente oraciones personales las cuales deben ser laicas

## DEPORTES EN EQUIPO

**Investigación:**

1. Conocer la historia, las reglas y características del deporte que practicas.
2. Explicar los beneficios de fortalecimiento físico del deporte practicado.
3. Conocer la importancia de la práctica constante y del calentamiento previo.
4. Conocer los lugares de su zona donde pueden practicarse deportes en equipo.
5. Conocer al menos 3 de los deportes de participación en equipo considerados olímpicos: sus orígenes, sus reglas y sistemas de puntuación.
6. De los deportes en equipo que no son olímpicos, explicar los aspectos generales de al menos dos de ellos.
7. Mencionar en forma general las reglas y característica de 5 juegos recreativos en equipo.

**Aplicación:**

1. Practicar por lo menos una vez a la semana un deporte que sea en equipo.
2. Participar como juez en un en un juego en equipo que proponga y explique a la tropa.
3. Instruir a la patrulla en los ejercicios de calentamiento básicos del deporte que practica, explicando la finalidad de cada uno de ellos.
4. Organiza 3 torneos en la tropa sobre diferentes deportes de juego en conjunto.

SDU