

Amico degli animali

Il fratellino o la sorellina che vuole prendere la specialità di **amico degli animali** conosce le differenze tra mammiferi, rettili, anfibi, uccelli; ha cura di almeno un animale e ne conosce le caratteristiche; conosce gli animali domestici, gli animali principali dell'ambiente in cui vive; conosce gli animali pericolosi italiani; conosce l'importanza dell'igiene dell'animale, anche per la salvaguardia dell'uomo.

Amico del mare

L'**amico del mare** è quel fratellino/sorellina che conosce i principali pesci e mammiferi che lo popolano. Conosce i nomi e l'estensione dei mari. In particolare conosce tutti i nomi dei mari italiani e quali regioni bagnano e le principali caratteristiche. Sa come ci si comporta per evitare pericoli e per non inquinare il mare.

Amico della natura

Colui o colei che si impegna per la specialità di **Amico della natura** conosce i cicli principali della natura (es. il ciclo dell'acqua, delle stagioni...); conosce i principali ambienti naturali della propria zona (laghi, boschi, fiumi...); conosce i principali fenomeni naturali (pioggia, neve...); rispetta la vita in tutte le sue forme; conosce i danni che l'uomo può provocare alla natura.

Amico di Aronne

Per la specialità di **Amico di Aronne** il L/C deve imparare e quindi conoscere la preghiera personale e liturgica nelle sue espressioni fondamentali, partecipa e si rende attivo nei gesti liturgici, in particolare in quelli di Branco/Cerchio. Conosce e vive l'anno liturgico.

Amico di S. Francesco

Per la specialità di **amico di S. Francesco** occorre conoscere per sommi capi la vita di San Francesco, i momenti e le scelte che hanno cambiato la sua vita portandolo sul sentiero della santità, il suo amore e il suo rispetto verso il creato.

Amico di Samuele

L'**Amico di Samuele** conosce e sa raccontare la storia di Dio e i principali momenti che hanno caratterizzato l'incontro e il rapporto tra Dio e l'uomo. Conosce quindi i personaggi principali quali ad esempio i profeti (Mosè, ecc.), i Santi, ecc.

Artigiano

Il lupetto/a che diventa **Artigiano** sa costruire oggetti di utilità pratica per se e per gli altri, utilizzando tecniche e materiali diversi, quali legno, metallo, corda, cartone, ecc.; conosce i materiali, sa usare attrezzi ed utensili; conosce i tipi di botteghe artigiane della sua zona; mette le proprie doti al servizio degli altri.

Astronomo

Per essere **astronomo** occorre conoscere le motivazioni dell'alternanza del giorno e della notte. Conosce tutti i pianeti del sistema solare, la loro grandezza e la loro posizione rispetto al sole. Conosce le principali stelle. Sa orientarsi con le stelle. Realizza un cartellone sulla Stella polare e su almeno altre tre costellazioni e al fiore rosso spiega al Branco il suo lavoro.

Atleta

L'**Atleta** pratica uno o più sport oppure è in grado di compiere, con buoni risultati, semplici attività atletiche (corsa, salto...); sa praticare uno sport, ne conosce bene le regole; si mantiene in allenamento costantemente; ottiene buoni risultati e cerca sempre di

Attore

Il fratellino/sorellina che vuole raggiungere la specialità di **Attore** sa rappresentare con fedeltà un personaggio o una situazione; sa raccontare al B/C delle storie, anche inventate; sa costruire o creare, con materiale semplice, il costume o la maschera di un personaggio protagonista di una storia.

Botanico

Il/la **Botanico** sa conoscere piante e fiori; conosce i principali meccanismi di crescita e riproduzione della pianta; è in grado di costruire un erbario, catalogandone le varie piante (è possibile catalogare le piante anche senza strapparle, ad esempio fotografandole) oppure le trapianta e le cura sino a reimpiantarle nel terreno. Sa riconoscere i veri alberi tipici del territorio in cui vive e sa quali sono le piante sempre verdi.

Canterino

Per arrivare alla specialità di **Canterino** il L/C si impegna a fare del proprio meglio nel canto; conosce e canta un buon repertorio di canti sia di Famiglia Felice che per la preghiera; conosce le norme elementari per cantare bene.

Cercatore di tracce

Il **Cercatore di tracce** sa seguire tracce di uomini, animali o mezzi meccanici su vari terreni; sa riprendere con un calco di gesso le tracce di un animale; sa muoversi senza lasciare tracce su particolari terreni; conosce i principali segni di pista.

Cittadino del mondo

Il **cittadino del mondo** è un lupetto/a che ama socializzare con altri bambini anche lontani dalla propria città. Ha delle buone conoscenze di geografia e si mantiene aggiornato sulle notizie che provengono da altri paesi. Ha spirito di osservazione e ama parlare e corrispondere con altri lupetti/e o bambini di altri gruppi. Sa le storie e le leggende dei vari popoli, e sa inventare una storia ambientata in un posto lontano.

Collezionista

Il/la **Collezionista** cura personalmente una collezione; conosce le tecniche di conservazione; conosce le tecniche di catalogazione; tiene in ordine le collezioni di Branco/Cerchio.

Cuoco

Il **cuoco** conosce gli attrezzi che si utilizzano in cucina. Sa preparare semplici ricette. Sa come si mantiene in ordine una cucina e quali sono i possibili pericoli. Si costruisce un suo ricettario e alle VdB realizza una sua specialità. Conosce le pietanze tipiche delle varie regioni o stati, conosce la ricetta di un piatto della sua regione, conosce le spezie ed erbe che si possono usare in cucina.

Disegnatore

Il **disegnatore** è un lupetto/a che si sforza di fare sempre meglio disegni dal vero o di fantasia, curandone in particolare le proporzioni, l'ordine, la pulizia, le rifiniture; usa tecniche differenti nel disegnare e dipingere. Sa fare ritratti, sa inventare una piccola vignetta.

Folclorista

Colui o colei che vuole divenire **folclorista** conosce i cantanti dialettali della propria regione e gli usi e costumi della propria zona. Si informa sulle tradizioni parlando anche con i propri nonni o vicini o ricorrendo ad interviste. Sa quali sono le ricette originali dei piatti tipici della regione in cui vive, conosce i luoghi più significativi (per storia, personaggi o leggende) della sua città, sa i giochi o le attività tipiche del posto dove vive.

Fotografo

Il fratellino/sorellina che aspira alla specialità di **Fotografo** ha a sua disposizione una macchina fotografica, la sa usare, la usa nelle attività di Branco/Cerchio, conosce a grandi linee come funziona una macchina fotografica, conosce la tecnica di sviluppo fotografico.

Giardiniere

Per essere **Giardiniere** occorre conoscere piante e fiori; saper compiere interventi su colture; avere cura di una propria pianta; saper usare attrezzi e prodotti per la cura della pianta; conoscere l'importanza e la bellezza del mondo vegetale.

Giocatore di squadra

Il **giocatore di squadra** pratica con continuità uno sport o gioco di squadra; conosce bene le regole del gioco e le rispetta; è consapevole dell'importanza di mantenersi costantemente in allenamento per poter offrire alla propria squadra il meglio delle proprie capacità; non bada tanto al suo successo personale, ma è interessato a quello di tutta la squadra; dimostra di voler giocare con tutti, anche con i più piccoli e i meno bravi; è cortese, leale, possiede uno spirito sportivo. Prepara un cartellone con le regole dello sport che pratica o che preferisce.

Giocattolaio

Il **giocattolaio** è un fratellino/sorellina che sa costruire alcuni tipi di giocattoli. In particolare sa costruire burattini o marionette o pupazzi con tecniche diverse e li utilizza per rappresentare storie davanti ad un pubblico; sa costruire un modellino o un plastico. Alle VdB realizza uno o più giocattoli anche con materiali di recupero o il plastico della zona. Si informa su come sono cambiati i tipi di giocattoli nel tempo (da quelli di legno ai pc per bambini).

Giornalista

E' **giornalista** colui o colei che osserva con curiosità e interesse i fatti che gli accadono intorno; si interessa a capire meglio ed a seguire i mezzi d'informazione; conosce le tecniche per scrivere e realizzare un giornalino, usando gli strumenti necessari (macchina da scrivere, computer...); sa intervistare; si occupa di avvenimenti della vita del Branco/Cerchio, tenendo con cura un diario di attività. Tiene un diario o fa un piccolo tg la sera sugli avvenimenti salienti delle VdB.

Guida

Il lupetto/a che vuole diventare **guida** deve sapersi orientare, deve saper fornire informazioni e indicazioni del luogo in cui vive, conosce le elementari norme di educazione stradale, ha un ottimo spirito di osservazione. Conosce i vari metodi per sapersi orientare.

Infermiere

Per conquistare la specialità di **infermiere** occorre avere delle nozioni elementari di pronto soccorso, ovvero saper medicare piccole ferite, saper eseguire piccole fasciature, saper tenere in ordine una cassetta del pronto soccorso, conosce per sommi capi il corpo umano, conoscere il significato della *catena della sopravvivenza*. Sa cosa bisogna fare (per sommi capi) in caso di pericolo e custodisce (tenendolo in ordine e sempre funzionale) il ps di branco.

Kim

Il fratellino o sorellina che vuole diventare **kim** si impegna e mantiene in allenamento i propri sensi, sa riconoscere e ricordare un certo numero di oggetti osservati per alcuni minuti, sostanze assaggiate, rumori e suoni uditi, odori annusati e oggetti sentiti al tatto; conosce gli organi di senso e le regole igieniche per curarli. Inventava una storia o un gioco per far scoprire ai fratellini i 5 sensi

Maestro dei giochi

Il **maestro dei giochi** è un lupetto/a che conosce tanti ti di gioco: con la palla, di squadra, staffetta, ecc. Ha una buona padronanza della palla. Sa inventarsi dei giochi. Quando gioca pensa soprattutto a fare in modo che tutti si divertano.

Maestro del bosco

Il **maestro del bosco** sa orientarsi e muoversi nel bosco con competenza e senza danneggiarlo; ne conosce la fauna e la flora; conosce i vari tipi di bosco; sa seguire una traccia di sentiero nel bosco senza perdersi.

Maestro di danza

Il **maestro di danza** conosce le danzette di famiglia felice e le insegna al resto del branco ogni qualvolta vengano proposte, inventa un danzetta per il branco, conosce un tipo di ballo (magari tipico della regione in vive) e lo insegna passo passo al branco.

Maestro/a della salute

Il fratellino o sorellina che vuole prendere la specialità di **maestro/a della salute** conosce l'importanza dell'igiene; conosce la pericolosità dell'ambiente sia esterno che di casa. Prepara un giochino per far conoscere al branco le più elementari norme igieniche e la loro importanza.

Mani abili

Il lupetto/a che diventa **mani abili** sa realizzare oggetti usando materiali e tecniche diverse; non spreca il materiale usato per la realizzazione degli oggetti; tiene con ordine e cura il materiale e gli attrezzi; sa riciclare materiali e oggetti; si rende utile alla vita di Branco creando o riparando qualche oggetto per la Tana.

Massaio

Il **massaio** sa rendersi utile nei lavori casalinghi; sa apprezzare l'ordine e la pulizia; conosce i pericoli della casa; tiene in ordine la tana.³

Meteorologo

Per arrivare alla specialità di **meteorologo** occorre saper conoscere i principali fenomeni meteorologici ed atmosferici e saperne dare una semplice spiegazione; sa leggere e sa come funzionano i principali strumenti meteorologici (barometro, termometro...); conosce utilità e danni dei fenomeni atmosferici; conosce i segni naturali che permettono una generica previsione del tempo; conosce i principali proverbi ed usanze locali per la previsione del tempo. Alle VdB porta con sé un termometro e un barometro e si annota in tre momenti della giornata i valori rilevati e tiene aggiornato un cartellone meteo.

Montanaro

Per essere un buon **montanaro** occorre amare la montagna e conoscerne sia le bellezze che i pericoli; sa approntare l'equipaggiamento per muoversi in montagna nelle diverse stagioni; sa muoversi correttamente sui sentieri di montagna; sa seguire un sentiero contrassegnato; conosce la flora e la fauna caratteristiche e sa

rispettare l'ambiente naturale nel quale si trova; conosce storie di montagna e le sa raccontare al Branco/Cerchio; conosce canti di montagna.

Musicista

Il/la **musicista** conosce gli strumenti musicali; sa suonare uno strumento; sa costruire uno strumento; sa accordare uno strumento. Fa conoscere al branco vari strumenti (i suoi preferiti, quelli tipici della sua regione, quelli che compongono un'orchestra, ...), prepara un canzoniere per il branco, inventa una canzoncina per il pranzo o per la nanna.

Ripara ricicla

Il **ripara ricicla** è un fratellino/sorellina che sa ingegnarsi per riparare i vari oggetti che si guastano. Conosce il corretto uso e la manutenzione degli attrezzi che si utilizzano normalmente nelle riparazioni. Conosce i vari tipi di materiali e come riciclarli. Per le VdB prepara un cartellone sul riciclo e sorveglia affinché tutti dividano i rifiuti secondo le indicazioni anche dei VV.LL. Sa riutilizzare il materiale riciclato per costruire oggetti utili (es. portapenne).

Sarto

Colui o colei che vuole conquistare la specialità di sarto sa svolgere alcuni lavoretti di sartoria quali ad esempio: attaccare i bottoni, cucire una cerniera, ecc. Sa come funziona la macchina da cucire. Ha una sua attrezzatura composta da aghi vari, fili, ditale, ecc. che si porta alle VdB rendendosi utile nel caso ce ne fosse bisogno. Realizza un piccolo manufatto cucendo la stoffa a mano.

Scaccia pericoli

Lo **scaccia pericoli** è un lupetto/a che ha particolarmente a cuore la sicurezza propria e degli altri. Conosce quali sono i pericoli che possono nascere in casa, a scuola, per strada, in tana, caccia e alle VdB. Ha delle nozioni di pronto soccorso. Sa far notare agli altri fratellini e sorelline se stanno eseguendo delle azioni pericolose. Alle VdB prepara un cartellone con le azioni da non fare e uno con le azioni da fare per evitare dei pericoli. Mostra (disegna, costruisce, ...) l'attrezzatura o la tuta di un tipo di soccorritore, sa quali sono i numeri delle emergenze e li insegna al branco.

Scrittore

Lo **scrittore** è un lupetto/a che ama scrivere racconti o poesie. Ama la lettura dei libri. Cataloga tutti i suoi libri che ha a casa. Alle VdB propone ogni giorno la lettura di un racconto diverso. Tiene il diario di bordo delle VdB, inventa una storia a suo piacere da raccontare al branco.