

CIÊNCIA E TECNOLOGIA Ramo Ciência&Tecnologia inclui todos os assuntos de natureza científica ou tecnológica, e cobre temas que vão desde a agricultura até a cibernética. Clique no nome da Especialidade desejada para saber os ítems que a compõe.

- [Aeromodelismo](#)
- [Aprendiz de planador](#)
- [Arqueologia](#)
- [Arquitetura](#)
- [Astronomia](#)
- [Comunicações](#)
- [Eletrônica](#)
- [Energia](#)
- [Engenharia](#)
- [Engenharia Sanitária](#)
- [Informática](#)
- [Meteorologia](#)
- [Mineralogia](#)
- [Oceanologia](#)
- [Química](#)
- [Técnica Aeronáutica](#)
- [Zoobotânica](#)

CULTURA O Livro Aberto e a Palheta do pintor foram escolhidos para representar o Ramo de Conhecimentos da CULTURA. Este Ramo envolve as manifestações artísticas e outras relacionadas com os mais variados aspectos da natureza cultural.

- [Arte do Marinheiro](#)
- [Artes Cênicas](#)
- [Artes Gráficas](#)
- [Artesanato](#)
- [Coleções](#)
- [Cultura Brasileira](#)
- [Dança](#)
- [Dança Folclórica](#)
- [Estudos da Bíblia](#)
- [Fotografia](#)
- [Genealogia](#)
- [História Aeroespacial](#)
- [História Brasileira](#)
- [História local](#)
- [História Marítima](#)
- [Leis](#)
- [Leitura](#)
- [Literatura](#)
- [Música](#)
- [Oratória](#)
- [Plastimodelismo](#)
- [Tradições](#)
- [Tradições Indígenas](#)
- [FILATELIA](#)

DESPORTOS Ramo DESPORTOS relaciona-se ao interesse do homem pelas atividades físicas que ajudam a preservar a saúde, a melhorar a qualidade de vida e a superar a si mesmo. Para representar os DESPORTOS, foram escolhidos os Aros Olímpicos e a Taça Jules Rimet, que o Brasil conquistou em caráter definitivo ao se tornar, em 1970, o primeiro tri-campeão de futebol.

- Artes Marciais
- Canoagem
- Ciclismo
- Excursões
- Estudos Desportivos
- Ginástica
- Hipismo
- Mergulho Autônomo Amador
- Mergulho Livre
- Montanhismo
- Natação
- Patinação
- Pesca
- Prática Desportiva
- Vela
- Xadrez

SERVIÇOS O Ramo SERVIÇOS envolve as especialidades que se voltam, por excelência, para a prestação de um serviço de qualquer natureza ao nosso semelhante, em todos os campos da atividade humana, incluindo a saúde, a religião, as tarefas de natureza doméstica ou comunitária e outras formas de servir. A Cruz e a Pá de Pedreiro representam o Ramo dos Conhecimentos dos SERVIÇOS.

- Administração
- Agricultura
- Alfabetização
- Animação da Fé
- Aqüicultura
- Babá
- Biblioteconomia
- Bolsa de Valores
- Carpintaria
- Cartografia
- Confeitaria
- Marcenaria
- Mecânica Aérea
- Mecânica de Automóveis
- Mecânica de Motor de Popa
- Navegação Aérea
- Nutrição
- Observação Aérea
- Paisagismo
- Pintura
- Prevenção ao Crime
- Prevenção de Incêndio

- Construção Civil
- Criação de Animais de Estimação
- Decoração
- Defesa Civil
- Encadernação
- Entrega de Mensagens
- Estilismo
- Etiqueta
- Faixa do Cidadão
- Horticultura
- Informações Turísticas
- Integração
- Internet
- Investigação
- Jornalismo
- Lides Campeiras
- Línguas
- Manutenção Elétrica
- Prevenção em Saúde
- Primeiros Socorros
- Produção de Laticínios
- Radioamadorismo
- Rádioscuta
- Reparos Domésticos
- Reparos em Fibra
- Salvamento
- Secretariado
- Segurança
- Segurança no Trânsito
- Serralheria
- Sinalização
- Sobrevivência
- Topografia
- Vendas
- Vitrines
- PRIMEIROS SOCORROS - UM SENSACIONAL PROGRAMA PARA AJUDÁ-LO A CONQUISTAR ESTA ESPECIALIDADE

HABILIDADES ESCOTEIRAS

O Ramo HABILIDADES ESCOTEIRAS relaciona-se mais diretamente com as habilidades requeridas para a vida ao ar livre e que os participantes do Movimento Escoteiro devem ser estimulados a desenvolver, em seu próprio proveito e no interesse da Seção que integram. O nó de escota duplo representa as HABILIDADES ESCOTEIRAS.

- Acampador
- Almoxarife
- Cidadão do Mundo
- Cozinheiro
- Grumete
- Pioneiria
- Rastreador
- Sapador

AEROMODELISMO

1. Explicar sobre o CG de uma aeronave e seus três eixos de controle.
2. Saber explicar o que é o estol de uma aeronave.
3. Saber explicar as quatro forças envolvidas no voo de uma aeronave.
4. Demonstrar quais os materiais empregados na construção de um aeromodelo e como deve ser a técnica utilizada.
5. Construir um planador lançado à mão que voe pelo menos cinco segundos, na melhor de três tentativas.
6. Construir um planador lançado à cabo (no máximo 50 m.) que voe pelo menos quinze segundos, na melhor de três tentativas.
7. Construir um modelo à elástico que voe pelo menos sete segundos, na melhor de três tentativas.
8. Operar um modelo U-control (voo circular) ou R-control (rádio controlado) com segurança e precisão.
9. Ter participado de pelo menos um torneio de aeromodelismo, com atuação destacada.

APRENDIZ DE PLANADOR

1. Ser capaz de efetuar uma inspeção pré-voo em um planador.
2. Conhecer a maneira correta de posicionar um planador antes e depois de um lançamento.
3. Conhecer e demonstrar os sinais de lançamento de planadores.
4. Saber explicar a formação e o efeito das correntes termais.
5. Conhecer as características e os limites de operação de um determinado planador.
6. Com autorização escrita dos pais, atuar como membro da equipe de manuseio em lançamento real, em um aeroclube reconhecido.

ARQUEOLOGIA

1- Demonstrar, com auxílio de um álbum fotográfico, o que é arqueologia e qual a sua importância para o mundo de hoje.

2- identificar em um mapa do Brasil as principais zonas arqueológicas e como se classificam.

3- Preparar uma palestra ilustrada sobre uma das zonas arqueológicas do país, enfocando os seguintes aspectos: localização, estado atual, aspectos interessantes e importância histórica, social, econômica e turística.

4- Conhecer por meio de pesquisa bibliográfica, duas zonas arqueológicas de outros países.

5- Expor a idéia da evolução humana decorrente de estudos arqueológicos, citando as principais descobertas e onde ocorreram.

6- Apresentar um estudo sobre a vida de um povo antigo de sua livre escolha, baseado em pesquisas arqueológicas e ilustrado com fotos ou gravuras de escavações, documentos, monumentos ou objetos deixados por ele.

ARQUITETURA

1- Conhecer a História e a Evolução da Arquitetura.

2- Ter noções de Urbanismo e apresentar sua aplicação com exemplos reais, por meio de painéis montados com fotos ou recortes.

3- Citar três exemplos que demonstrem conhecimento de diferentes tipos de construções, adequadas ao terreno e ao clima.

4- Relacionar os diferentes tipos de estrutura utilizadas na construção.

5- Visitar um escritório de arquitetos e reunir informações sobre os objetos utilizados para a elaboração de um projeto e sobre a situação atual do mercado de trabalho.

6- Demonstrar que sabe interpretar um projeto de construção de um residência e relacionar os materiais a serem utilizados na obra.

7- Apresentar a sua Seção, sob forma de painel, transparências os slides, exemplos de arquitetura renascentista, barroca e modernista.

8- Apresentar a sua seção projetos em tamanhos diferenciados de residência, edifício de habitação ou de escritórios e edifício público (aeroporto, museu, rodoviária etc.) identificando plantas, cortes e elevações e os símbolos do desenhos arquitetônico.

9- Organizar uma palestra, com auxílio de um arquiteto ou estudante de arquitetura, para ser apresentada a sua Seção, com o objetivo de transmitir aos companheiros informações sobre: paisagismo, engenharia, design de interiores, restauração de patrimônio etc., mostrando suas aplicações.

COMUNICAÇÕES

1- Montar um painel ilustrado mostrando as diferenças entre os meios de comunicação dos dias atuais e aqueles do passado.

2- Dominar o uso de telefone convencional, tanto para ligações nacionais como para internacionais, e o uso da Internet, tanto para pesquisas como para a correspondência. Saber o que é e como funciona a telefonia celular, e saber usar um rádio HT ou VHF.

3- Transmitir uma mensagem para a Seção utilizando o Código Morse ou semafórico.

4- Elaborar um editorial para um jornal.

- 5- Ser o responsável pela organização de uma oficina de comunicação visual cujo objetivo será a apresentação em *outdoor* de dois temas distintos.
- 6- Elaborar uma propaganda para a televisão e um pequeno texto com efeitos sonoros para rádio.
- 7- Promover na Seção um círculo de debates com a participação de um profissional do jornalismo, do rádio, da televisão, ou da fotografia,, tendo como tema os meios de comunicação e sua eficácia.
- 8- Visitar uma estação de rádio, um jornal, uma estação de televisão, de comunicação naval, de comunicação de aviação civil ou outra entidade com finalidade semelhante, elaborando posteriormente um relatório ilustrado sobre a visita.
- 9- Estabelecer um sistema de comunicação adequado para um acampamento, um cruzeiro ou uma expedição de dois ou três dias.

INFORMÁTICA

1. Listar as partes básicas de um microcomputador, saber como ligá-lo e desligá-lo corretamente e apontar as boas e más práticas de operação.
2. Conhecer, no mínimo, três periféricos, apontando sua utilização e operação.
3. Usar o computador para executar uma das seguintes tarefas:
 - a. - Jornal da sua Seção ou artigo da Seção para o jornal do Grupo Escoteiro.
 - b. - Registro e controle de integrantes de sua Seção.
 - c. - Circular sobre uma atividade externa, com croquis de acesso ao local.
 - d. - Tabelas de despesas e formulários de inscrição em atividades.
 - e. - Tabelas de etapas de classe da sua Seção.
4. Conhecer os perigos dos vírus de computador, as formas de evitar o contágio e como combatê-los.
5. Conectar um computador pessoal à Internet, via telefone, utilizando modem interno ou externo, e enviar um e-mail. Também acessar via WWW, a página de uma Seção Escoteira localizada em uma cidade diferente da sua.
6. Conhecer a história dos computadores, desde os primeiros instrumentos, como o ábaco, até os equipamentos mais modernos, caracterizando as diferenças entre cada uma das gerações de computadores pessoais.
7. Instalar um computador pessoal e fazê-lo funcionar, demonstrando conhecer os cuidados necessários para a sua ligação à rede elétrica.
8. Conhecer algum sistema operacional e seus comandos, demonstrando seu uso e aplicações.
9. Explicar o que é um programa de computador, demonstrando conhecimento de uso de, no mínimo, dois softwares aplicativos, dentre eles um editor de textos, uma planilha eletrônica, um banco de dados, um software de apresentação, de agenda e um browser, explicando o seu uso e suas aplicações.
10. Identificar, no mínimo, 10 profissões em que o uso da informática constitua uma ferramenta de trabalho, ou 10 aplicações da informática no mercado de trabalho.

11. Fazer uma apresentação a sua Seção, apresentando os conceitos de CAD/CAM, Multimídia e Desktop Publishing, ou criar e apresentar à Seção uma home-page de sua própria autoria, a qual deve estar pronta para ser alojada em um provedor de Internet.
12. Mostrar conhecimento prático de uma linguagem de programação, fazendo um programa que sirva como ferramenta para a resolução de um problema proposto pelo examinador, discutindo com ele seus resultados.

MINERALOGIA

1. Conhecer o desenvolvimento da mineralogia e a sua importância na história da humanidade.
2. Explicar os métodos atuais para a identificação dos minerais e suas propriedades.
3. Conhecer as diversas classificações dos minerais segundo suas características.
4. Mostrar cinco minerais de diferentes estruturas cristalinas, explicando suas características.
5. Realizar a análise de coloração da chama com três minerais, explicando os resultados da experiência.
6. Possuir uma coleção de pelo menos vinte rochas ou minerais, montada para a exibição e ordenada previamente.
7. Explicar a forma correta de coletar rochas e o uso das ferramentas básicas.
8. Explicar como identificar e classificar os minerais e rochas.
9. Investigar a localização das principais jazidas de minerais e a importância dessa indústria para o Brasil.

MINERALOGIA

1. Conhecer o desenvolvimento da mineralogia e a sua importância na história da humanidade.
2. Explicar os métodos atuais para a identificação dos minerais e suas propriedades.
3. Conhecer as diversas classificações dos minerais segundo suas características.
4. Mostrar cinco minerais de diferentes estruturas cristalinas, explicando suas características.
5. Realizar a análise de coloração da chama com três minerais, explicando os resultados da experiência.
6. Possuir uma coleção de pelo menos vinte rochas ou minerais, montada para a

exibição e ordenada previamente.

7. Explicar a forma correta de coletar rochas e o uso das ferramentas básicas.
8. Explicar como identificar e classificar os minerais e rochas.
9. Investigar a localização das principais jazidas de minerais e a importância dessa indústria para o Brasil.

ZOOBOTÂNICA

1. Ter conhecimentos básicos sobre a ciência que estuda os seres vivos – a Biologia, das áreas que a integram e do objeto de estudo de cada uma delas.
2. Demonstrar, por meio de um exemplo (ciclo vital de um animal ou vegetal), a seqüência de acontecimentos - nascimento, crescimento, reprodução, degeneração e morte - que ocorrem nos seres vivos
3. Organizar uma palestra informativa para a Seção, com auxílio de um Biólogo, discutindo assuntos como nomenclatura científica, classificação animal e vegetal, a profissão de Biólogo, a formação necessária, a abrangência de sua atuação como profissional, mercado de trabalho, etc.
4. Desenvolver, antes de um acampamento na Seção, pesquisa que permita identificar a que tipo de ecossistema está integrada a área da atividade, e quais a fauna e flora características desse ecossistema; durante o acampamento, fotografar e registrar exemplares que possam ser observados; após o acampamento, montar um painel comparando os resultados da pesquisa com os resultados reais e discutir com a Seção as prováveis razões das diferenças encontradas.
5. Visitar o Jardim Zoológico de sua cidade e fotografar animais dos diferentes ecossistemas brasileiros; organizar um álbum com as fotos, identificando os animais por seu nome vulgar e científico e indicando a região ou regiões em que podem ser encontrados. Na ausência de um Jardim Zoológico, utilizar fotos ou recortes de jornais ou revistas, cartões, etc.
6. Preparar uma coleção com pelo menos cinco moldes de gesso de pegadas de animais domésticos e silvestres, estabelecendo as diferenças entre elas.
7. Preparar uma exposição com partes de animais e vegetais (conchas, exúvias, esqueletos, penas, flores, sementes, raízes, folhas, cascas de árvore, etc.), relacionando a que grupo de animais ou vegetais pertencem e pelo menos duas características do grupo.
8. Apresentar a sua Seção uma coleção de gravuras de pelo menos 15 diferentes tipos de árvores brasileiras identificadas por seus nomes, vulgar e científico, localizando a região ou regiões brasileiras em que podem ser encontradas.
9. Construir e manter por um período mínimo de três meses, com registros semanais, um terrário ou um aquário, apresentando relatórios a sua Seção.

RAMO DE CONHECIMENTO: CULTURA

ARTES CÊNICAS

1. Entreter (sozinho ou com um ou dois companheiros) uma assistência mista de adultos, jovens e crianças, por um período mínimo de cinco minutos para o Nível 1, de dez minutos para o Nível 2 e de 20 minutos para o Nível 3, com um programa contendo, por exemplo: mímica, declamação, canções, danças, histórias, anedotas, mágicas, malabarismo, imitações, ventriloquismo, assobio, instrumentos musicais, etc.
2. Demonstrar a utilização de um aparelho de vídeo cassete.
3. Explicar como se faz um desenho animado.
4. Analisar uma peça de teatro ou um filme a que tenha assistido, comentando o valor do roteiro, o trabalho dos artistas, a direção, os efeitos especiais, a maquiagem (se for o caso), etc.
5. Conhecer o interior de um teatro e a terminologia empregada quanto ao palco, cenários, iluminação, etc.; ou conhecer um estúdio de televisão e a terminologia pertinente.
6. Saber uma das seguintes proposições:
 - a. maquilar-se para representar um personagem;
 - b. lidar com os cenários para preparar uma cena;
 - c. desempenhar as funções de um contra-regra;
 - d. lidar com a iluminação.
7. Atuar como ator principal em uma das seguintes apresentações:
 - a. - Teatro musicado – uma canção ou dueto com dança ou movimentação interpretativa;
 - b. - Comédia – uma comédia de um ato;
 - c. - Drama – um monólogo ou cena de uma peça clássica.
8. Planejar, organizar e executar um filme de curta metragem, sonorizado, atendendo às exigências das técnicas básicas em vídeo; ou uma peça de teatro de, no mínimo, 40 minutos de duração.
9. Escrever o roteiro de um filme de curta metragem; ou uma peça de teatro de, no mínimo 40 minutos de duração.

ARTES GRÁFICAS

1. Identificar os vários sistemas de impressão.
2. Citar três tipos de letras usados em revistas ou jornais.
3. Identificar os formatos de papeis.
4. Visitar um parque gráfico, apresentando um relatório ilustrado de sua visita.
5. Compor um informativo, jornal ou revista para sua Seção.
6. Descrever a utilização de máquinas copadoras (tipo “Xerox”) e de off-set.

7. Elaborar um folder sobre o movimento escoteiro para ser divulgado em sua comunidade.
8. Saber trabalhar com um software de Desktop Publishing.
9. Compor e imprimir um jornal com dez páginas, durante dois meses, com edições semanais.
10. Explicar o processo de confecção de um fotolito.
11. Apresentar em papel vegetal uma arte final para serigrafia, para impressão em duas cores.
12. Preparar a arte de um distintivo alusivo a um evento de seu Grupo Escoteiro.

ARTES GRÁFICAS

1. Identificar os vários sistemas de impressão.
2. Citar três tipos de letras usados em revistas ou jornais.
3. Identificar os formatos de papeis.
4. Visitar um parque gráfico, apresentando um relatório ilustrado de sua visita.
5. Compor um informativo, jornal ou revista para sua Seção.
6. Descrever a utilização de máquinas copadoras (tipo “Xerox”) e de off-set.
7. Elaborar um folder sobre o movimento escoteiro para ser divulgado em sua comunidade.
8. Saber trabalhar com um software de Desktop Publishing.
9. Compor e imprimir um jornal com dez páginas, durante dois meses, com edições semanais.
10. Explicar o processo de confecção de um fotolito.
11. Apresentar em papel vegetal uma arte final para serigrafia, para impressão em duas cores.
12. Preparar a arte de um distintivo alusivo a um evento de seu Grupo Escoteiro.

COLEÇÕES

1. Possuir uma coleção de, no mínimo, cem objetos distintos, para o Nível 1; quinhentos objetos distintos, para o Nível 2; e mil objetos distintos, para o Nível 3.
2. elatar o porquê de sua coleção e a história dos objetos colecionados.

3. Explicar as características, forma de classificação e montagem de sua coleção.
4. Ter sua coleção bem montada e organizada sistematicamente.
5. Demonstrar as técnicas para sua conservação.
6. Explicar como adquire os objetos de sua coleção, indicando, se for o caso, as oportunidades de troca.
7. Manter contato com outros colecionadores, relacionando-se com clubes ou associações, se for o caso.
8. Organizar uma exposição de sua coleção na Seção.
9. Possuir literatura referente a sua coleção.

DANÇA

1. Elaborar e apresentar à Seção uma pequena monografia sobre 3 (três) ritmos diferentes, detalhando o de sua preferência.
2. Estar freqüentando aulas de dança por um período não inferior a 1 (um) ano.
3. Saber dançar 3 (três) ritmos diferentes, trajando-se e maquiando-se adequadamente para cada um deles.
4. Apresentar à Seção fotos ou fitas de vídeo obtidas em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
5. Preparar e apresentar à Seção uma coreografia com duração mínima de 3 (três) minutos.
6. Apresentar à Seção a biografia de 2 (dois) artistas destacados na modalidade que pratica.

ESTUDOS DA BÍBLIA

1. Saber contar duas ou mais histórias do Antigo Testamento.
2. Saber contar duas ou mais parábolas dos Evangelhos.
3. Possuir uma Bíblia e ser capaz de enumerar os livros que a compõem, conhecer sua divisão e encontrar citações (Ex: Lc 10,30-37); conhecer a importância de São Jerônimo na história da Bíblia.
4. Participar da encenação de uma passagem bíblica.
5. Localizar, no Antigo Testamento, profecias e passagens bíblicas anunciando

GENEALOGIA

1. Explicar o Significado de Genealogia.
2. Apontar a origem de sua família.
3. Trazer fotos de sua família onde apareçam, no mínimo, representantes de quatro gerações.
4. Descrever sua árvore genealógica até, no mínimo, cinco gerações por parte de pai e mãe.
5. Identificar a origem do seu sobrenome.
6. Trazer algum documento que comprove informações sobre sua árvore genealógica.
7. Entrevistar seu familiar mais antigo e apresentar uma foto tirada em sua companhia.
8. Apresentar o Brasão de sua Família, se tiver; caso contrário construir um, explicando-o.
9. Citar alguns países que adotam o sistema patriarcal e os que adotam sistema matriarcal, quanto ao nome da família.
10. Explicar o Significado de Heráldica.
11. Descrever os Elementos que Caracterizam um Brasão de Família.
12. Descrever o brasão da família real dos Orleans e Bragança.

LEITURA

1. Escolher seis livros para leitura, observando, necessariamente, os seguintes gêneros: ficção, não ficção, poesia, biografia, crônicas e dramaturgia; após a leitura, discutir com o examinador um resumo de cada obra, discutindo seus fundamentos.
2. Discutir com o examinador sobre três artigos extraídos de jornais e revistas, que englobem três diferentes assuntos de sua livre escolha (por exemplo: esporte, meio ambiente, política, religião e problemas sociais).
3. Dedicar pelo menos quatro horas ao desenvolvimento de uma atividade de leitura em dois locais diferentes escolhidos entre:
 - creche;
 - asilo de idosos;
 - instituto para cegos;
 - hospitais.
4. Possuir uma biblioteca pessoal devidamente organizada e catalogada, com fichas bibliográficas de seus livros e periódicos.

5. Ler cinco livros com temas relacionados aos Escotismo e discutir suas conclusões com o examinador.
6. Organizar ou colaborar na manutenção da biblioteca de sua Seção.
7. Identificar as bibliotecas públicas de sua localidade e explicar os serviços que elas oferecem.
8. Ler o livro “Escotismo para Rapazes” e mais duas obras de B-P, discutindo com o examinador suas conclusões.
9. Demonstrar que cuida satisfatoriamente de seus livros.

LITERATURA

1. Identificar os principais estilos de época da literatura brasileira (Quinhentismo, Barroco, Arcadismo, Romantismo, Realismo, Simbolismo, Modernismo), citando as principais obras (e autores) de cada estilo.
2. Apontar os diversos gêneros literários (romance, poesias, contos, crônicas, etc).
3. Citar os principais fatos da vida de cinco escritores brasileiros e apresentar uma sinopse da obra de cada um deles.
4. Elaborar uma redação sobre um tema de sua livre escolha com um mínimo de trinta linhas, demonstrando que conhece as técnicas de redação.
5. Escrever, com redação própria, uma carta de, no mínimo, vinte linhas, sobre um assunto proposto verbalmente pelo examinador cinco minutos antes da execução da tarefa.
6. Organizar, durante um período de três meses, o Jornal Mural de sua Seção.
7. Atuar como Escriba de sua Patrulha ou Seção durante o período de três meses.
8. Manter os livros de sua patrulha de modo satisfatório durante seis meses.
9. Participar de um concurso de expressão literária.

COLEÇÕES - SELOS

- FILATELIA - O QUE É?
- HISTÓRIA DOS SELOS
- DICAS PARA QUEM QUER COMEÇAR
- INFORMAÇÕES SOBRE COLEÇÕES

RAMO DE CONHECIMENTO: DESPORTOS

CICLISMO

1. Ter conhecimento sobre a mecânica das bicicletas.
2. Conhecer as regras de segurança e o Código de Trânsito para ciclistas, tanto na cidade como no campo.
3. Participar de uma competição de ciclismo, de qualquer modalidade (montanhismo, velocidade, acrobacia, etc.), promovida por entidade oficial (Confederação, Federação, Liga, Órgãos de Governo, Fundações Municipais de Esporte, etc.).
4. Saber realizar pequenos consertos e regulagens na sua bicicleta, tais como: ajustar correntes e freios, regular câmbio, centrar rodas, substituir raios (varões), trocar pneus e câmaras, etc.
5. Apresentar a sua Seção uma palestra ilustrada sobre os equipamentos e acessórios de segurança previsto no Código de Trânsito.
6. Organizar uma atividade ciclística para sua Seção, levando em conta os aspectos de segurança, escolha dos percursos, equipamentos e acessórios obrigatórios, material e equipamento de primeiros socorros, etc.

EXCURSÕES

1. Conhecer o material individual necessário para os diferentes tipo de excursões, de acordo com o programa da atividade (acampamento, acantonamento, volante, fixa, etc.), e saber arrumá-lo em sua mochila.
2. Ter participado de pelo menos 3 excursões com sua Seção, de dois tipos distintos e em locais diferentes, realizadas a pé.
3. Ter conhecimento de primeiros socorros, sabendo agir em casos de acidentes e resgates e sabendo organizar o material de socorro para cada tipo de excursão.
4. Saber preparar o equipamento (segurança, alimentação, etc.) para diferentes tipos de excursão, acondicionando-o em sua mochila ou bornais.
5. Participar, pelo menos, de 5 excursões, diferentes do item 2, utilizando diferentes tipos de deslocamento (a pé, de bicicleta, embarcado, etc.).
6. Demonstrar, de forma prática, a correta utilização de mapa e bússola.
7. Elaborar um esquema de segurança para uma excursão, levando em conta o número de participantes, a região e o terreno, orientando a Seção sobre os procedimentos a serem adotados individual e coletivamente.
8. Organizar uma excursão para sua Seção, incumbindo-se da escolha do local e da forma de deslocamento, adotando as medidas de segurança necessárias.

9. Ter noções de rádio comunicação HT, sabendo informar ao médico ou à equipe de socorro sua localização e os dados essenciais, em caso de acidente.

GINÁSTICA

1. Demonstrar conhecimentos básicos de anatomia e fisiologia, descrevendo o sistema cárdio - respiratório e o mecanismo de contração muscular, citando a função dos exercícios aeróbicos e anaeróbicos.
2. Saber verificar a frequência cardíaca no processo de realização de exercícios, identificando a faixa de normalidade e os sinais de risco.
3. Conhecer a função dos alimentos, identificando os diferentes grupos, vitaminas e sais minerais, sendo capaz de descrever as necessidades normais de um ser humano.
4. Praticar, de forma programada e constante, e durante um período mínimo de seis meses, algum tipo de ginástica (musculação, aeróbica, hidroginástica, ginástica olímpica, ginástica rítmica, etc.).
5. Manter atualizados, durante um período mínimo de seis meses, os registros do seu programa pessoal de saúde, incluindo dados diários de peso, ingestão de calorias, horas de sono e realização de atividades físicas, além das medidas semanais de altura e massa muscular (perímetro de bíceps, cintura, peito, etc.).
6. Elaborar um programa de exercícios físicos para alguém de sua idade, a ser desenvolvido durante seis meses.
7. Elaborar trabalho escrito e ilustrado sobre ginástica, incluindo sua origem e evolução histórica e descrevendo um mínimo de cinco modalidades atuais, com suas características.
8. Ser aprovado em exame médico para a prática de exercícios e correr uma distância de 2.400 metros em 12 minutos.
9. Demonstrar conhecimento de três testes de aptidão física, identificando suas características e funções.

XADREZ

1. Demonstrar conhecimento da história do xadrez, sua origem e evolução.
2. Conhecer os principais enxadristas mundiais da atualidade.
3. Confeccionar com material reciclado peças para um jogo de xadrez completo.
4. Ensinar a pelo menos cinco membros da Seção a jogar xadrez.
5. Demonstrar que sabe "rocar", o que é "roque maior" e "roque menor", os casos

de empate e promoção de peão.

6. Demonstrar conhecimento sobre aberturas, defesas, desenvolvimento e finais.
7. Organizar um torneio de xadrez na Seção, com pelo menos seis participantes, responsabilizando-se pela montagem da tabela e pelo registro das partidas.
8. Ter participado pelo menos de dois torneios promovidos por entidades oficiais (Confederação, Federação, Liga, órgãos do governo, fundações municipais de desportas, etc.).
9. Jogar simultaneamente, e com bom desempenho, contra três adversários escolhidos pelo examinador.

PRÁTICA DESPORTIVA

1. Citar, em trabalho escrito, as características das diferentes modalidades de atletismo, incluindo pelo menos duas provas de corrida, duas de salto e duas de arremesso.
2. Demonstrar em local próprio os fundamentos básicos de duas diferentes provas de corrida, duas de salto e duas de arremesso.
3. Participar de três competições desportivas, em esportes de sua livre escolha, promovidas por entidades oficiais (Confederação, Federação, Liga, órgãos do governo, fundações municipais de desportas, etc.).
4. Apresentar à Seção uma palestra ilustrada sobre natação, citando as características das diferentes provas, incluindo técnicas e regras.
5. Demonstrar em local próprio as características de um tipo de natação, incluindo largada, braçadas, respiração e virada.
6. Formar e orientar tecnicamente, na Seção, uma equipe para competir em qualquer esporte, participando, em período de seis meses, de pelo menos seis jogos contra times de faixa etária equivalente.
7. Organizar uma competição esportiva para a Seção ou Seções do mesmo Ramo convidadas, para um mínimo de quatro equipes, responsabilizando-se pela obtenção de recursos materiais e humanos, montagem de tabelas, cerimônias de abertura e encerramento, etc.
8. Demonstrar, utilizando recursos adequados, os fundamentos de dois esportes coletivos de sua livre escolha.
9. Atuar como árbitro em uma partida de qualquer esporte coletivo realizada dentro das condições previstas pelas regras oficiais (quadra, bola, uniformes, etc.)

PATINAÇÃO

1. Demonstrar o uso de patins de sua livre escolha, utilizando equipamento de proteção e enumerando as regras específicas de segurança.
2. Conhecer as partes de um patim de sua livre escolha e demonstrar como proceder para sua perfeita manutenção.
3. Demonstrar habilidade para patinar em área livre, usando patins de sua livre escolha.
4. Ser capaz de realizar, sobre patins de sua livre escolha, os movimentos solicitados pelo examinador.
5. Realizar uma apresentação simples de uso de patins para a Seção, explicando os movimentos e os diferentes graus de dificuldade.
6. Ensinar quatro membros da Seção a patinar, em um período máximo de dois meses.
7. Conhecer o regulamento de uma competição de patinação artística de sua livre escolha, sendo capaz de executar alguns movimentos básicos.
8. Demonstrar conhecimento das regras de hóquei sobre patins (rodas ou gelo) e ser capaz de executar alguns movimentos básicos desse esporte
9. Elaborar trabalho sobre a patinação, incluindo suas diferentes modalidades, suas origens, evolução histórica e prática como esporte.

NATAÇÃO

1. Saber dar um mergulho perfeito da borda de uma piscina
2. Saber boiar de costas por um período mínimo de um minuto, sem bater pés ou mãos.
3. Saber nadar 50m., qualquer estilo, sem parada.
4. Nadar 50m., vestido com calça, camisa e meias.
5. Buscar um objeto submerso em uma piscina com profundidade mínima de três metros.
6. Demonstrar de forma prática conhecimento de salvamento e de técnicas de recuperação de afogados, descrevendo as regras de segurança para atividades aquáticas.
7. Despir-se (calça, camisa e meias) dentro de uma piscina, sem escostar os pés no fundo, em menos de 1 (um) minuto.
8. Atravessar uma piscina submerso, numa distância mínima de 6m.

9. Nadar 100 m. em cada estilo (***crawl***, costas, peito e borboleta).
10. Nadar 800 m. em qualquer estilo, sem parada.
11. Mergulhar de uma prancha colocada a uma altura mínima de 3 m. da superfície da água em piscina apropriada.
12. Rebocar outro nadador, em percurso mínimo de 15 m.

NATAÇÃO

1. Saber dar um mergulho perfeito da borda de uma piscina
2. Saber boiar de costas por um período mínimo de um minuto, sem bater pés ou mãos.
3. Saber nadar 50m., qualquer estilo, sem parada.
4. Nadar 50m., vestido com calça, camisa e meias.
5. Buscar um objeto submerso em uma piscina com profundidade mínima de três metros.
6. Demonstrar de forma prática conhecimento de salvamento e de técnicas de recuperação de afogados, descrevendo as regras de segurança para atividades aquáticas.
7. Despir-se (calça, camisa e meias) dentro de uma piscina, sem escostar os pés no fundo, em menos de 1 (um) minuto.
8. Atravessar uma piscina submerso, numa distância mínima de 6m.
9. Nadar 100 m. em cada estilo (***crawl***, costas, peito e borboleta).
10. Nadar 800 m. em qualquer estilo, sem parada.
11. Mergulhar de uma prancha colocada a uma altura mínima de 3 m. da superfície da água em piscina apropriada.
12. Rebocar outro nadador, em percurso mínimo de 15 m.

RAMO DE CONHECIMENTO: SERVIÇOS

BABÁ

1. Saber os telefones de emergência de sua localidade.
2. Descrever regras de segurança a serem observadas quando cuidando de crianças e bebês.
3. Saber os cuidados de higiene a observar no trato com crianças e bebês.
4. Ter noções básicas de primeiros socorros.
5. Saber trocar a fralda de um bebê.
6. Preparar uma mamadeira.
7. Distrair duas crianças, por mais de quatro horas.
8. Saber lidar com doenças infantis comuns.
9. Trabalhar como voluntário, durante no mínimo cinco períodos, totalizando 20 h, em uma creche, maternal ou jardim de infância, descrevendo seu funcionamento.

CONFEITARIA

1. Preparar um bolo, uma torta e um pudim para a sua seção.
2. Preparar docinhos caramelados ou glaciados, ou bombons recheados.
3. Preparar um bolo artisticamente confeitado, com modelo copiado de uma publicação, que deve ser exibida para comparação.
4. Saber preparar salgadinhos, arrumando-os em uma bandeja, para servir aos convidados de uma festa.
5. Saber identificar os ingredientes necessários, e calcular o custo para fazer um bolo para 50 pessoas.
6. Saber preparar um doce a partir de uma receita fornecida pelo examinador.

CARTOGRAFIA

1. Conhecer e ler uma carta topográfica, náutica ou aeronáutica.
2. Saber orientar uma carta pela bússola ou traçar um rumo de pelo menos cinco pontos.

3. Trabalhar com escalímetro, curvímetro, cordão, transferidor, réguas paralelas, rosa-dos-ventos, desvios magnéticos e de agulha e outros instrumentos e dados.
4. Saber manusear um GPS (***Global Positioning System - Sistema de Posicionamento Global***).
5. Visitar alguma instituição ou empresa que realize trabalhos de levantamentos topográficos, hidrográficos ou aerofotogramétricos.
6. Fazer um mapa de um percurso à sua escolha, com bússola e caderno de encargos ou livro de campo, numa extensão de 3.500m, mostrando os principais aspectos do terreno e o que se encontra em ambos os lados da estrada, dentro de distâncias razoáveis, usando a escala de 1:20.000.
7. Demonstrar como funcionam e se representam, em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas, as curvas de nível, as linhas isobáticas e informações correlatas.
8. Conhecer os sistemas de escalas e medições de distância utilizadas em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas.
9. Demonstrar que conhece e sabe utilizar as convenções tradicionalmente utilizadas em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas.

PINTURA

1. Conhecer os principais materiais necessários para uma pintura, e sua conservação.
2. Saber preparar a superfície para receber a pintura.
3. Conhecer os diversos tipos de tinta e identificar a superfície ideal para a sua aplicação.
4. Pintar uma porta.
5. Pintar uma parede de alvenaria.
6. Pintar um portão, porta ou cerca de ferro.
7. Conhecer as diversas técnicas de pintura.
8. Conhecer as cores básicas.
9. Conhecer o processo de fabricação de tintas.
10. Saber aplicar massa corrida.
11. Saber utilizar os distintos processos de limpeza de material segundo o tipo de tinta usada (solvente, água, etc.)
12. Descrever os procedimentos de segurança a adotar na armazenagem e na utilização de tintas e solventes em ambientes fechados

PRIMEIROS SOCORROS

- 1.** Demonstrar como preparar curativos e organizar um estojo de primeiros socorros, conhecendo a utilização de cada item.
- 2.** Saber reconhecer e como agir nos casos de picadas de insetos, cobras, desmaios, queimaduras e ferimentos leves.
- 3.** Saber como proceder nos casos de ferimentos nos olhos.
- 4.** Saber como agir em caso de entorses, fraturas, e luxações.
- 5.** Saber aplicar controle vertical e imobilização alternativa.
- 6.** Demonstrar quatro métodos para transportar pacientes.
- 7.** Demonstrar como prestar primeiros socorros nos casos de fratura de clavícula e costelas.
- 8.** Saber aplicar ataduras(triangular e de crepom) na cabeça, mão, pé, joelho, tornozelo e cotovelo.
- 9.** Saber aplicar os métodos de desobstrução em casos de engasgamento.
- 10.** Saber como agir nos casos de hemorragia nasal e insolação.
- 11.** Saber como proceder nos casos de ataque de epilepsia e desmaios.
- 12.** Conhecer os pontos de verificação de pulsação e saber quando utilizar-se de cada um, demonstrando como verificar a pulsação.
- 13.** Saber tratar de casos de intoxicação alimentar e envenenamentos.
- 14.** Conhecer a posição das principais artérias e saber como parar hemorragias externas; saber adotar medidas contra o estado de choque.
- 15.** Saber aplicar métodos de recuperação cárdio-pulmonar (RCP), agindo sozinho ou em dupla.
- 16.** Saber como proceder para dar o primeiro atendimento de socorro, acionar organismos de emergência e controlar e coordenar curiosos.
- 17.** Elaborar um folheto ilustrado sobre as enfermidades mais comuns em acampamentos, seus respectivos sintomas e tratamento.
- 18.** Ser aprovado em curso de primeiros socorros reconhecido pela UEB (nível local ou regional).

RADIOAMADORISMO

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radio-amadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
2. Elaborar um diagrama e explicar à Seção os princípios elementares dos aparelhos transmissores e receptores de rádio.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
4. Saber como aterrar e proteger dos raios uma estação de rádio.
5. Conhecer pelo menos dois modelos de transceptores, explicando à Seção as características de cada um.
6. Elaborar e expor à Seção um trabalho sobre o uso de repetidoras.
7. Preparar e aplicar um jogo diretamente ligado ao radioamadorismo.
8. apresentar à Seção um trabalho que exponha os princípios básicos do uso do radioamadorismo em situações de emergência.
9. Elaborar um cartão QSL pessoal contendo o símbolo do Radioescotismo.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.
11. Instalar e por em funcionamento um sistema de comunicação via rádio em uma atividade externa.
12. Apresentar a licença de sua estação de radioamador expedida pelo órgão oficial competente.

INTERNET

1. Conhecer a história e a evolução da Internet no Mundo e no Brasil.
2. Incluir seu E-Mail pessoal em uma Lista de Discussão sobre Escotismo, enviar um E-Mail para outro membro do movimento e após isto, receber sua resposta.
3. Configurar um computador para acessar a Internet através de uma linha telefônica (acesso discado).
4. Saber instalar, configurar e utilizar adequadamente pelo menos dois navegadores para Internet (browsers).
5. Apresentar um trabalho com números estatísticos sobre a Internet identificando quais as faixas etárias, sexo e o tipo de informação procurada pelos Internautas, bem como a origem destas informações.
6. Conhecer o significado, origem e utilização de pelo menos quinze termos comuns na Internet, tais como WWW, WWW2, FTP, HTTP, Telnet, Backbone, Browser, TCP/IP, Java,

HTML, CGI, ASP, JavaScript, VBScript, Links Dedicados, CableModem, WAP e ADSL.

7. Utilizar um site de pesquisa para descobrir endereços relacionados aos escoteiros de Portugal ou outra nação de língua portuguesa.
8. Relacionar uma lista de dez sites escoteiros na Internet. Nesta relação devem existir pelo menos: 1 de um Grupo Escoteiro/Seção Autônoma, 2 de sites regionais da UEB, o site da UEB – Direção Nacional; o site da Organização Mundial e 1 site de alguma organização que represente nacionalmente o escotismo.
9. Identificar 8 endereços de páginas na Internet que auxiliem o Escoteiro Internauta na conquista de outras Especialidades.
10. Cadastrar-se e permanecer em uma "Sala de Chat" de tema escoteiro durante 1 hora, anotando os dados dos participantes (Nome, Região, Ramo, Grupo Escoteiro/Seção Autônoma) e elaborando um relatório sobre os assuntos tratados. Apresentar este relatório para sua Seção.
11. Instalar e configurar adequadamente um programa tipo IRC (Internet Relay Chat) incluindo e solicitando autorização de contato com pelo menos 15 membros do Movimento Escoteiro em sua lista de contatos, sendo ao menos 2 de outro país.
12. Conhecer o que é um domínio para Internet, sabendo quais os tipos de domínio no Brasil, quais os sufixos de domínios de, pelo menos, 10 países e qual é o processo para o registro de um novo domínio no Brasil.
13. Criar um Web Site para seu Grupo Escoteiro/Seção Autônoma ou um para sua Seção, publicando-o na Internet e cadastrando-o em 2 sites de busca nacionais. Este Web Site deverá ser formado por pelo menos cinco páginas interligadas, contendo textos, imagens, animações e links para outros sites interessantes ao movimento.
14. Visitar um provedor de acesso, identificando os equipamentos e aplicativos necessários para seu funcionamento. Na ausência de um provedor em sua região, comunicar-se através de E-Mail com o Webmaster de seu provedor para a coleta destas informações.
15. Entrar em contato com seu Examinador por E-Mail, com cópia para um E-Mail regional da UEB, comunicando-os quando do cumprimento das etapas necessárias para a conquista desta especialidade. Se possível, envie cópias para a chefia de sua Seção e de seu Grupo Escoteiro/Seção Autônoma.

RAMO DE CONHECIMENTO: HABILIDADES ESCOTEIRAS

ACAMPADOR

1. Ter acampado com sua seção ou patrulha no mínimo: 6 noites para Nível 1; 12 noites para Nível 2 e 25 noites para Nível 3.
2. Saber montar, desmontar, dobrar e acondicionar uma barraca.
3. Conhecer as técnicas de conservação de uma barraca, sabendo fazer pequenos reparos.
4. Saber escolher locais seguros para montar sua barraca.
5. Saber os cuidados a adotar em caso de temporais e alagamentos.
6. Saber cuidar e tratar do lixo quando em acampamento.
7. Montar, com o auxílio da Patrulha, um Canto de Patrulha, considerando os padrões de acampamento.
8. Cozinhar uma refeição simples individual em fogo de lenha, sem utilizar utensílios de cozinha.
9. Fazer no mínimo cinco pioneirias diferentes e úteis em acampamentos, utilizando amarras.
10. Por pelo menos três noites, ter acampado em abrigo natural e/ou ter dormido em saco de dormir especial para relento.
11. Saber orientar-se com cartas topográficas, com ou sem bússola.

ALMOXARIFE

- 1- Ter noções básicas sobre o funcionamento de um almoxarifado.
- 2- Selecionar corretamente o material para um acampamento de sua Seção.
- 3- Visitar o almoxarifado de um órgão público ou empresa privada, entrevistando seu responsável, para conhecer a importância da função e a responsabilidade envolvida.
- 4- Encarregar-se do material da sua Seção durante um acampamento de final- de- semana.
- 5- Administrar o almoxarifado de sua Seção por um período mínimo de três meses.
- 6- Organizar um cadastro de fornecedores de material utilizados por sua Seção.

7- Realizar um inventário do material de sua Seção, efetuando um levantamento do valor atual em moeda corrente, para o caso de ser necessária a substituição de qualquer item.

8- Executar a manutenção apropriada nos materiais de campo de sua Seção.

9- Organizar o processo de controle de estoque do material utilizado por sua Seção.

CIDADÃO DO MUNDO

1. Conhecer a Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM), localização do Escritório Mundial, suas Regiões e respectivos escritórios.
2. Identificar em um planisfério pelo menos cinquenta países em que o Movimento Escoteiro tenha existência legal, em todas as Regiões Escoteiras.
3. Conhecer o emblema Escoteiro e a bandeira nacional de pelo menos trinta deles e explicar o significado do emblema oficial da Organização Mundial do Movimento Escoteiro.
4. Manter correspondência com um escoteiro estrangeiro durante doze meses (mínimo cinco cartas), procurando aumentar seus conhecimentos gerais sobre a geografia, a história e os costumes do país em questão, não só através de correspondência, como pela leitura de livros.
5. Ter acampado com escoteiros estrangeiros, em atividades nacionais ou internacionais.
6. Ter participado de alguma atividade de caráter internacional promovido por uma Organização Escoteira ou Organização Internacional (ONU, UNESCO, UNICEF, UNHCR, etc).
7. Escrever um artigo sobre os problemas atuais do mundo e como o Escotismo pode colaborar na busca de solução.
8. Identificar os cinco países que possuem os maiores contingentes escoteiros na relação membros potenciais/membros efetivos e a razão deste sucesso.
9. Fazer um estudo sobre os principais Parques do Escotismo Mundial, apresentando à Seção uma palestra sobre o tema.
10. Montar um painel com, pelo menos, cinquenta insígnias escoteiras estrangeiras.
11. Pesquisar e apresentar à Seção pelo menos três exemplos de trabalhos comunitários desenvolvidos por associações escoteiras estrangeiras.
12. Relatar os esforços de três organizações que se ocupem em promover a paz mundial, identificando sua metodologia de atuação e abrangência.

COZINHEIRO

1. Abrir latas de conserva, cortar legumes e preparar uma bebida.
2. Identificar os utensílios necessários para a preparação de uma refeição definida pelo examinador.
3. Fritar ovos e preparar saladas, decorando os pratos e preparar uma bebida quente.
4. Fazer uma lista dos mantimentos com quantidade necessárias para uma refeição festiva para sua seção.
5. Saber como conservar os alimentos conforme a temperatura ambiente.
6. Preparar um cardápio equilibrado para um acampamento de fim de semana, calculando as quantidades dos gêneros para uma equipe de seis elementos.
7. Cozinhar para a patrulha durante um acampamento de fim de semana, a lenha e a gás, demonstrando cuidados com a segurança e higiene.
8. Preparar alguma iguaria da cozinha mateira, como pão de caçador, ovo na laranja, ovo no espeto, carne moída no espeto, etc.
9. Projetar e participar da montagem da cozinha do canto de patrulha de um acampamento, justificando os cuidados tomados para evitar propagação de incêndio.
10. Elaborar um cardápio variado para um dia, somente com comidas mateiras.
11. Preparar em um acampamento três tipos de sobremesa.
12. Preparar uma peça de carne, demonstrando higiene na sua confecção.
13. Limpar e preparar um peixe.
14. Construir uma intendência de em seu canto de patrulha (campo).
15. Preparar uma refeição para uma patrulha sem utilizar utensílios (cozinha mateira).

GRUMETE

1. Reconhecer 8 (oito) tipos diferentes de embarcações locais.
2. Conhecer a nomenclatura das embarcações à remo, e as ordens de comando para sua propulsão.
3. Demonstrar que sabe arrumar o material e pessoal em uma embarcação, compensando-a satisfatoriamente.
4. Conhecer as regras de segurança aplicáveis na navegação a remo e saber o que fazer em caso de emergência.
5. Executar algumas tarefas de limpeza e manutenção da embarcação.

6. Conhecer a influência das correntes sobre a embarcação.
7. Saber remar como guarnição de um escaler, prumar e amarrar uma embarcação.
8. Manobrar, sozinho, uma embarcação a remo para largar, fundear, atracar e abicar em uma praia.
9. Conhecer a Rosa-dos-ventos e demonstrar como fazer uso da bússola.
10. Saber lançar um cabo de reboque, de uma embarcação para outra, e saber dar e receber reboque.
11. Conhecer os símbolos e saber interpretar uma carta náutica.
12. Ter noções básicas de meteorologia.

PIONEIRIA

1. Fazer e saber a utilidade de pelo menos 15 nós.
2. Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.
3. Fazer as amarras paralela e tripé, conhecendo sua aplicação.
4. Construir um fogão suspenso e uma mesa de campo.
5. Demonstrar que conhece as regras de segurança no manuseio de ferramentas.
6. Mostrar conhecimento sobre um dos seguintes assuntos: movimentação de grandes pesos e estiramento de cabos; ancoragem de sustentação; jangadas; vai e vens; e passagens com cabos.
7. Construir um pórtico ou latrina de campo.
8. Construir um canto de lenhador, de acordo com as regras de segurança.
9. Construir um abrigo natural para duas pessoas, utilizando os meios existentes no local.
10. Projetar e coordenar a execução de uma pioneiria de médio porte.
11. Construir uma cozinha de acampamento.
12. Saber afiar ferramentas e conhecer os cuidados de sua manutenção.

RASTREADOR

- 1- Reconhecer, pelo olfato, oito em dez substâncias de uso comum.
- 2- Reconhecer, pela audição, oito em dez ruídos comuns.
- 3- Reconhecer, pelo tato, doze em quinze objetos.
- 4- Reconhecer e explicar características que distinguem cinco pegadas humanas (pessoa correndo, caminhando, com peso nas costas, andando para trás, mancando, etc.).
- 5- Seguir satisfatoriamente três pistas naturais de aproximadamente 500 metros.
- 6- Seguir uma pista com, pelo menos, 1500 metros e 40 sinais de pista, identificando, pelo menos, 35 sinais.
- 7- Desenhar e descrever corretamente um objeto, depois de observá-lo durante um minuto.
- 8- Interpretar com razoável correção três histórias, a partir de rastros na areia, no barro, na neve ou em outro tipo de solo.
- 9- Fazer os moldes em gesso de rastro de pássaros, animais, automóveis e bicicletas, rotulando-os com informações alusivas à data e ao local onde foram colhidos.

SAPADOR

- 1- Limpar o terreno para a montagem do local onde ficará o material de sapa.
- 2- Fazer uma fossa para líquidos.
- 3- Conhecer os cuidados no manuseio de ferramentas de sapa.
- 4- Saber montar uma latrina de campo.
- 5- Saber utilizar a serra traçante.
- 6- Saber afiar ferramentas de sapa.
- 7- Enumerar e identificar as ferramentas de sapa.

8- Conhecer os cuidados para a conservação das ferramentas de sapa em bom estado.

9- Saber recuperar ferramentas de sapa danificadas.