

Manual de Especialidades para Tropa



Asociación de Scouts Independientes de Madrid

ESPECIALIDADES SCOUTS

GRUPO I. CAMPISMO.

Acampador	Excursionista	Rastreador
Acechador	Explorador	
Cocinero	Pionerismo	

GRUPO II. ESTUDIO DE LA NATURALEZA

Astrónomo	Botánico	Ornitólogo
Geólogo	Meteorólogo	
Delineante – Topógrafo	Entomólogo	

GRUPO III. SERVICIO PÚBLICO

Amigo del Mundo	Dactiloscopista	Socorrista
Bombero	Orientador	Señalista
Conservacionista	Interprete	
Sanitario	Salud	

GRUPO IV. MANUALIDADES

Alfarero	Carpintero	Cestero
Electricista	Aeromodelista	Encuadernador
Fontanero	Manitas	Herrero
Pintor	Sastre	

GRUPO V. AFICIONES AGRICOLAS

Agricultor	Fruticultor	Ganadero
Amigo de los Animales	Apicultor	Avicultor
		Jardinero

GRUPO VI. MANIFESTACIONES ARTISTICAS

Actor	Dibujante archit.	Músico
Folklorista	Escultor	Periodista
Fotógrafo	Artista	Escritor
Guardián de Leyenda		

GRUPO VII. DESARROLLO FISICO

Alpinista	Deporte	Ciclista
-----------	---------	----------

GRUPO VIII. ACTIVIDADES MARINAS

Socorrista	Nadador	
------------	---------	--

GRUPO IX. CONDICIONES PERSONALES

Animador
Civilista
Filatelista

Lector
Historiador
Observador

Numismático
Orador
Espíritu Scout

GRUPO X. TECNOLOGÍA

Aeronáutica
Industria Textil

Informática
Astronáutica

ESPECIALIDAD LIBRE

Grupo I

Campismo

ACAMPADOR



1. Haber acampado por lo menos 16 noches bajo tienda de campaña y 4 noches bajo abrigo improvisado (Refugio).
2. Haber tomado parte en tres excursiones o campamentos de tres días de duración por lo menos.
3. Levantar, desmontar y guardar correctamente una tienda de campaña e indicar las normas de mantenimiento y reparación.
4. Presentar un menú satisfactorio con su lista de provisiones, utensilios y Equipo necesario para un campamento de Patrulla de tres días.
5. Demostrar conocimientos suficientes de cocina de campamento y que saber los cuidados apropiados para almacenar comida y la forma correcta de deshacerse de los desperdicios.
6. Haber cocinado treinta comidas en campamentos.
7. Conocer las principales normas que hay que tener en consideración al seleccionar un Lugar para que acampe una Patrulla y demostrar por medio de un plano cómo se distribuye un campamento de Patrulla, con relación al sitio donde debe quedar la cocina, las facilidades sanitarias, el agua potable, etc.
8. Demostrar prácticamente el uso del hacha, tronzadora, camping-gas, y el cuidado que debe tener con ellas, así como las precauciones para prevenir fuegos.
9. Conocer las precauciones que deben tomarse para evitar el peligro de consumir aguas contaminadas y alimentos en mal estado.
10. Presentarse correctamente uniformado y equipado para un campamento o excursión, personal, de Patrulla o de Tropa.
11. Conocer los medios de orientación, por las estrellas, la brújula, mapas, etc.

ACECHADOR



1. Demostrar su habilidad para acechar valiéndose de todo aquello que le sirva para ocultarse sin hacer ruido y sin ser visto, comprendiendo asimismo el valor y uso de escondites naturales, del "camuflaje" de las sombras y del fondo sobre el cual acecha; todo ello a la luz del día.
2. Atravesar 500 metros de terreno abierto sin ser visto, para acercarse a observador cuya posición conoce.
3. De noche, seguir a un observador durante 900 metros e informar sobre sus actos.
4. Localizar y pasar sin ser visto entre dos observadores separados por una distancia razonable, de acuerdo con las condiciones establecidas para la prueba examinador.
5. Demostrar que ha acechado y estudiado por lo menos 2 pájaros y 2 animales Silvestres en su ambiente natural por medio de fotografías o dibujos hechos por él mismo, así como describir lo visto y sus características.
6. Recoger en yeso, por lo menos, 6 huellas de animales, 3 de las cuales 2,

silvestres, Conocer el canto de 6 pájaros (por lo menos) y el sonido comunicativo de 4 animales silvestres (por lo menos).

COCINERO



1. Construir una cocina de campamento y preparar en ella lo siguiente: cocidos, hervidos, frituras, verduras, huevos revueltos, frutas cocidas, pastas, legumbres, o cualquier plato que el jefe de tropa considere equivalente. Hacer también chocolate.

2. Saber cómo almacenar provisiones de manera higiénica.

3. Saber las normas sanitarias y de higiene, y riesgos en

la cocina.

EXCURSIONISTA



1. Tomar parte en dos campamentos o acampadas, cuatro excursiones, y diez paseos.

2. Equipar un macuto para una acampada de dos o más días, de la forma adecuada y justificar la selección de los objetos incluidos.

3. Hacer una excursión, solo, acompañado o con la Patrulla, diseñando la ruta, conseguir y presentar después de 15 días un croquis topográfico y un informe que contenga fotografías, recuerdos, muestras de vegetación, minerales,

observaciones, climatológicas, características del medio ambiente y todo aquello que puede ser de interés.

EXPLORADOR



1. Tener la 1^a Clase y la Especialidad de acampador superadas.

2. Realizar una excursión de tres días consecutivos por una región desconocida y a lo largo de unos 40 km. Esta salida podrá realizarse en equipos de dos o tres Scouts, acampando bajo tienda, refugio o en hamacas y cocinando sus propios alimentos.

3. Presentar a la aprobación del Jefe de Tropa el proyecto, lo más exacto posible, de la exploración a realizar, el cual contenga la ruta, lugares de acampar, tomas de agua, itinerario, etc.

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

a) Un informe general describiendo las regiones atravesadas (suelo, recursos,

habitantes, historias).

b) Explicación de las misiones particulares encomendadas por el Jefe de Tropa (búsqueda de lugares de Campamento, colección de objetos para la Tropa, información sobre puestos asistenciales, policía, bomberos y salud).

c) Señalar menú, buena acción, clima, vegetación y fauna en general.

d) Ilustración del libro con croquis, fotos y planos.

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

6. Construir un refugio con capacidad suficiente para tres personas.

7. Demostrar la instalación de un campamento utilizando hamacas, mosquiteros y protectores contra la lluvia.

PIONERISMO



1. Ser capaz de realizar las pruebas Técnicas de 1^a Clase.

2. Cortar un tronco natural de unos 25 cm de diámetro con la técnica adecuada.

3. Hacer y demostrar la utilidad de: Todos los nudos y

amarres incluidos en las pruebas de técnica de 3^a, 2^a y 1^a clase. 10 nudos o amarres no incluidos en las pruebas del Plan de Adelanto

4. Realizar una construcción grande y utilizable a juicio del jefe de tropa.

5. Construir una maqueta del rincón de Patrulla en campamento.

6. Conocer las distintas clases de cuerdas y herramientas para pionerismo y las reglas para su mantenimiento.

7. Realizar el boceto de una construcción novedosa.

RASTREADOR



1. Reconocer por el olfato 5 de 10 sustancias de uso común.

2. Reconocer por el oído 5 de 10 sonidos diferentes.

3. Reconocer por sus huellas a por lo menos 2 animales diferentes.

5. Demostrar la habilidad para seguir el rastro de un Scout en terreno apropiado a lo largo de 500 mts.

6. Explicar a la tropa técnicas de rastreo.

7. Seguir una pista por lo menos 2 km, que contenga 60

signos o más de los cuales 50 deben ser anotados.

8. Recoger por lo menos 3 huellas.

Grupo II

Estudio de la Naturaleza

ASTRÓNOMO



1. Reconocer 10 constelaciones y 5 estrellas de primera magnitud.
2. Explicar qué son las mareas, los aerolitos, los eclipses y las estaciones del año.
3. Tener un conocimiento general del Sistema Solar, incluyendo el Sol, Luna, Planetas, Meteoros y Cometas.
4. Saber qué son y explicar brevemente los siguientes conceptos:
 - a) Galaxia y nebulosa.
 - b) Estrellas acopladas.
 - c) Año Luz.
 - d) Ciclo de vida de las estrellas.

5. Si existe en tu comunidad, visitar un planetario, o un observatorio astrofísico.

GEÓLOGO



1. Saber la escala del tiempo geológico con particular énfasis en las edades de cada era y período, dando algunos ejemplos.
2. Saber qué se entiende por Petrología y cuáles son las diferencia más relevantes entre las rocas ígneas, metamórficas y sedimentarias.
3. Presentar una colección de 5 minerales o rocas plenamente identificadas, entre las cuales debe haber dos rocas ígneas, dos rocas sedimentarias y dos metamórficas
4. Saber qué es erosión, y poder diferenciar la erosión producida por el viento, la producida por el agua y la producida por los glaciares.
5. Saber cómo se produce un terremoto y sus escalas.
6. Conocer la tectónica de placas y saber explicarlas.

DELINEANTE TOPOGRAFO



1. Por triangulación de la superficie, levantar el plano de un terreno no menor de 4 hectáreas y a escala de 1:100. El mapa debe incluir campo, edificio y una laguna o accidente geográfico equivalente.
2. Por medio de la brújula y de la libreta de campo, levantar el mapa de un camino de longitud no menor de 7 km, mostrando sus características y todos los objetos que se encuentran a una distancia razonable de ambos lados y a escala de 1:100. La libreta de campo deberá ser presentada para su inspección.
3. Interpretar un mapa topográfico entregado por el examinador.
4. Conocer el principio y funcionamiento de un teodolito.

BOTÁNICO



1. Explicar en base a sus conocimientos y a su propia observación el proceso de fertilización y desarrollo de una flor.
2. Identificar antes de ir a un campamento la flora de la zona, y hacer una presentación in situ.
3. Conocer qué plantas autóctonas abundan poco en su localidad y qué se está haciendo o debe hacerse para su conservación.
4. Presentar una colección de 10 plantas distintas debidamente disecadas y montadas para su exhibición.
5. Cultivar una flor o alguna planta española, y presentarla al jefe de tropa.
6. Enumerar los principales parques nacionales, reservas forestales, monumentos naturales y refugios de fauna.
7. Llevar a cabo un estudio de las plantas más características de España indicando los que estén en peligro de extinguirse y por qué. Esto puede incluir un trabajo de campo y un informe final escrito, que contenga dibujos, fotografías, recortes, afiches, etc.

METEORÓLOGO



1. Llevar personalmente un registro de observación diaria del tiempo durante un mes, incluyendo temperatura atmosférica, humedad, vientos, nubes y precipitación pluvial.
2. Conocer las diferentes formaciones de nubes y lo que significan, y hacer una predicción razonable del tiempo, sacado del informe meteorológico y de sus propias observaciones.
3. Explicar los fines y principios de un termómetro, hidrómetro, barómetro, anemómetro y pluviómetro; construir uno de ellos.
4. Saber interpretar informes diarios del tiempo del observatorio o estación meteorológica más cercana a su localidad.
5. Visitar un puesto meteorológico y explicar la utilidad de los instrumentos vistos en lo posible.
6. Preparar el parte meteorológico de 3 acampadas o excursiones.

ENTOMÓLOGO



1. Conocer diferentes métodos (trampas), para capturar insectos, así como de las formas de conservarlos para estudios posteriores.
2. Presentar una colección de por lo menos 10 insectos de distintas clases, preparados, clasificados y ordenados totalmente por el Scout, con breves indicaciones sobre lugares de recolección y condiciones de vida (en que son beneficiosos). Acompaña el trabajo con fotografías o dibujos.
3. Tener una idea general sobre la clasificación científica de los insectos.

Decir las características que los diferencian de otras clases.

5. Presentar por escrito un trabajo sobre las plagas de insectos que afectan a la agricultura española (tipos de plagas, cómo se combaten, etc.).

ORNITÓLOGO



1. Presentar un trabajo sobre 5 de aves, que incluya las regiones en que habitan, tipo de alimentación, hábitos y descripción física. Se debe incluir, fotos, dibujos o recortes sobre dichas aves.

2. Conocer los peligros a que están expuestas las aves de su zona y

Cómo contrarrestarlos.

3. Haber observado 4 nidos de diferentes especies de aves y presentar un informe verbal al cabo de una semana.

Grupo III
Servicio Público

AMIGO DEL MUNDO



1. Tener conocimientos generales sobre la geografía y la historia de España, y de tres países extranjeros.
2. Durante un período previo de tres meses, haber mantenido correspondencia regular con un Scout de otra comunidad autónoma o país extranjero.
3. Tener conocimientos de WFIS.
4. Haber participado en por los menos dos eventos de ASIM.
5. Poder reconocer las banderas de 20 naciones extranjeras.
6. Describir las organizaciones scouts mundiales más importantes.

BOMBERO



1. Saber el número de teléfono y ubicación del Cuartel de Bomberos y los Centros Asistenciales más cercanos a su casa y colegio.
2. Conocer el peligro de los artículos de materiales inflamables tales como, cocinas a gas, lumos y cocina de campamento y el método de combatir los fuegos resultantes de los mismos.
3. Tener conocimientos sobre los métodos para prevenir incendios.
4. Saber manejar elementos de extinción de incendios.
5. Saber controlar el pánico y conocer las técnicas de rescate.
6. Visitar un Cuartel de bomberos en la medida de lo posible y documentarlo.
8. Ayudar al coordinador de campamento a preparar el plan de evacuación.

CONSERVACIONISTA



1. Poseer las especialidades de Botánico y Amigo de los Animales.
2. Hacer un mural en el local de Tropa o en otro sitio a juicio del examinador, basado en recortes de periódico sobre algunos de los siguientes temas:
Contaminación del agua. Erosión del suelo. Pérdida de desperdicios (Reciclaje). Contaminación del aire.
3. Realizar uno de los siguientes proyectos:
 - 3.1 Recoger agua tibia de un río en un vaso o frasco y dejarla que se sedimente por seis (6) horas. Entonces observe la cantidad de tierra que se sedimenta; establecer de dónde salió la tierra y por qué.
 - 3.2 Diseñar un experimento que demuestre el fenómeno de erosión y explicar qué se puede hacer para combatirlo.
 - 3.3 Demostrar experimentalmente el efecto de cómo una tierra buena o una mala afectan el crecimiento de la semilla.

- 3.4 Hacer una colección de moldes de yeso de huellas de animales silvestres.
- 3.5 Elaborar un esquema que ilustre el ciclo del agua, usando y describiendo los siguientes términos: Precipitación, Evaporación, Agua de tierra y Transpiración.
- 3.6 Señalar la cantidad de personas que se pueden ver, a diario, usando productos obtenidos a partir de animales silvestres. Identifique las especies que están en peligro.
4. Promover o participar en una de las siguientes acciones:
 - 4.1 Construir un alimentador para pájaros.
 - 4.2 Construir un refugio de observación de animales y preparar un informe sobre las observaciones realizadas.
 - 4.3 Colaborar con la limpieza de las orillas de un río, borde de un parque.
 - 4.4 Cualquier otro proyecto que tu Patrulla o Tropa realice y sea aprobado por el Jefe de Tropa.
5. Si es posible, tomar parte en un proyecto que sirva para mejorar el medio ambiente.

SANITARIO



1. Revisar los requisitos de primeros auxilios en la 2ª y 1ª clases, incluyendo demostraciones.
2. Mostrar la manera correcta de transportar una persona que tiene fractura del antebrazo; aplicar un entablillado en fractura de tibia y peroné.
3. Explicar qué debe hacerse en el caso de un hombre que está en contacto con cables eléctricos.
4. Decir brevemente qué se debe hacer con un hombre que se encuentra desfallecido de hambre, desmayo, contusión, o bajada de tensión, y como evaluarlos.
5. Demostrar cómo esterilizar los utensilios básicos de primeros auxilios.
6. Como utilizar los primeros auxilios de forma aséptica.
7. Decir qué germen puede infectar una herida producida por, clavo oxidado, herramienta de labranza o por quemadura con agua hirviendo y por qué debe llevarse al paciente a un tratamiento médico.
8. Decir el peligro que envuelve el traslado inmediato de una persona lesionada, cuando no se sabe qué clase de lesión y sus proporciones.
9. Cómo actuaría frente a un posible fracturado de columna.
10. Conocer la ubicación de los centros médicos y hospitales en su comunidad o ciudad, así como teléfonos de emergencia generales.
11. Ayudar a preparar el botiquín de primeros auxilios, y portarlo durante un raid o acampada.
12. Saber actuar ante parásitos, astillas, rozaduras y ampollas.

DACTILOSCOPISTA



1. Tomar un juego de huellas dactilares que sean claras y legibles, incluyendo impresiones simples y ondulantes en tarjetas de 8 cm x 8 cm (dos huellas por cada tarjeta).
3. Dar una breve historia de la identificación por dactiloscopia y distinguir entre identificación civil y criminal y puntualizar la utilidad y los propósitos de cada una.
4. Obtener impresiones digitales de 5 personas.

ORIENTADOR



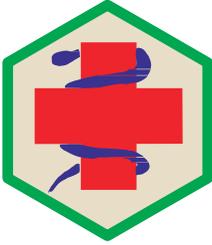
1. Poseer un conocimiento razonable de la historia de su ciudad, así como de los lugares históricos que se encuentran en ella, la dirección de médicos, ambulancias, hospitales, escuelas, servicios públicos, cuarteles de bomberos, cuarteles de policía, correos, telégrafos, estaciones de ferrocarriles, colegios, universidades, hoteles, museos, aeropuertos, emisoras de radio, oficinas municipales, parques, lugares de diversiones, teatros, cines, zoológicos, plazas, etc.; de manera que pueda servir de guía a las personas.
2. Conocer la red de transporte público de tu ciudad, así como de su uso y a dónde acudir en caso de necesidad.
3. Hacer y presentar un mapa que muestre la mayor parte de la información requerida en los puntos anteriores.
4. Ubicar por lo menos 3 direcciones dadas por el jefe de tropa.
5. Saber cuáles son y dónde se reúnen los Grupos Scouts de su región y conocerlos.

INTERPRETE



1. Sostener una conversación de por lo menos 10 minutos en el idioma escogido por el aspirante, y escribir una carta de 200 palabras sobre un asunto dado por el examinador.
2. Leer y traducir, con ayuda de un diccionario, si fuere necesario, un pasaje de algún libro o periódico en un idioma que no sea el suyo propio, escogido por el aspirante
3. Conocer y exponer las principales reglas gramaticales del idioma escogido.
4. Tener comunicación con un Scout de otro país.
5. Nombrar las 10 lenguas más importantes y saber dónde se hablan.
6. Enseñar a otro scout palabras y expresiones sencillas del idioma escogido.
7. Actuar como intérprete en alguna situación de necesidad.

SALUD



1. Señalar las causas y cómo se transmiten las siguientes enfermedades: tuberculosis, fiebre tifoidea, difteria, paludismo y las enfermedades venéreas.
2. Decir cuáles precauciones deben tomarse para que no se difunda una enfermedad contagiosa durante la reclusión del paciente y después de dado de alta.
3. Explicar métodos mediante los cuales se puede disponer de la basura y cómo obtener agua potable.
4. Indicar las precauciones que deben tomarse en la distribución de la leche para preservarla de contagio y los requisitos locales y hasta qué punto se cumplen.
5. Explicar varios de los modos cómo una persona puede inmunizarse contra enfermedades contagiosas.
6. Hacer un croquis indicando las instalaciones higiénicas que debe tener un campamento de Tropa.

SOCORRISTA

Se puede obtener a través del título oficial de socorrista.



1. Poseer la especialidad de nadador, conocer plenamente su capacidad física y no abusar del límite de sus posibilidades.
2. Ejecutar en el agua 4 métodos de salvamento, 2 de ellos para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estar ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la misma estatura o mayor del que hace el salvamento, y en cada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.
3. Demostrar que conoce el método de RCP y cómo tratar la hipotermia.
4. Conocer y saber aplicar como sacar a una persona inconsciente del agua.
5. Conocer el método de zambullida del socorrista para no perder de vista a la víctima.

SEÑALISTA



1. Transmitir y recibir en semáforo, incluyendo signos convencionales, a razón de 30 letras por minuto, un mensaje de por lo menos 80 letras.
 2. Transmitir por el sistema Morse con tres métodos diferentes, a razón de 20 letras por minuto, un mensaje de 60 letras.
 3. Conocer la aplicación del semáforo y el Morse, de acuerdo con el lugar donde se va a llevar a cabo la transmisión.
 4. Construir un transmisor Morse o semáforo.
- Preparar a dos Scouts para pasar las pruebas de semáforo y morse.
5. Transmitir y recibir a razón de 20 letras por minuto con un 95% de eficiencia.

Grupo IV

Manualidades

ALFARERO



luego se queme y sea vidriado. (Esta última operación puede ser hecha por otra persona).

1. Escribir un ensayo de 3 páginas, describiendo la historia de la alfarería, los distintos tipos de materiales usados, así como también donde pueden obtenerse los artículos del ramo e indicar algún lugar donde se encuentre un especialista.
2. Describir el propósito, preparación y aplicación de un vidriado (cristal).
3. Dibujar dos modelos de alfarería, uno de los cuales debe estar decorado.

4. Diseñar y fabricar a mano un jarrón que

ELECTRICISTA



5. Demostrar cómo rescatar a una persona en contacto con un alambre con corriente eléctrica, y tener conocimiento de cómo se rescata a una persona insensible por esta clase de shock.

6. Conocer la estructura del sistema eléctrico del campamento, y ayudar a montarlo en lo posible.

1. Tener conocimientos elementales de los términos o símbolos y medidas usados en trabajos eléctricos.
2. Conectar correctamente alambres eléctricos, reparar circuitos defectuosos, casquillos y alambres de fusibles.
3. Explicar la diferencia entre corriente alterna y continua, entre un circuito en paralelo y uno en serie.
4. Decir cuáles precauciones se deben tomar antes de trabajar con conexiones y material eléctrico que estén conectados a circuitos vivos.

FONTANERO



lavabo.

5. Conocer el funcionamiento del sistema de aguas de campamento.

Desempeñar a satisfacción del Jefe de la Tropa o Guía de Patrulla, el cargo de cuartel-maestre de la Tropa o Patrulla, por lo menos durante un mes.

1. Hacer una emplomadura en una tubería de hierro negro.
2. Soldar una esfera de cobre, reparar llaves que gotean y hacer una conexión con codos, tes o llaves, en una tubería galvanizada corriente
3. Destapar una cañería, cambiar un tubo dañado y reparar alguna pieza dañada de un lavabo.
4. Conocer el funcionamiento interno de un codo y de un

PINTOR



1. Demostrar cómo combinar pigmentos para producir pinturas y diversos tintes de colores.
2. Demostrar cómo agregar colores positivos a una base de blanco de zinc.
3. Efectuar la mezcla de aceites, removedores, trementina, etc.. a una consistencia apropiada.
4. Demostrar los conocimientos que tenga del cuidado y métodos para limpiar brochas de pintar.

CARPINTERO



1. Demostrar el uso de los siguientes instrumentos: regla, escuadra, serrucho, martillo, cepillo, lija, sierra, cola, clavos.
2. Conocer el cuidado y conservación de dichos instrumentos.
3. Conocer los diferentes tipos de madera, saber encolar y saber pintar.
4. Demostrar la manera correcta de clavar, fijar y remachar un clavo, sacar una alcayata con un martillo y juntar dos pedazos de madera con tornillos.
5. Hacer dos objetos simples de mueblería para uso práctico,

en el local y barnizar, acabarlo bien y demostrar que todo el trabajo ha sido hecho personalmente.

AEROMODELISTA



1. Conocer la Historia de la Aviación desde los primeros intentos del hombre para volar, hasta nuestros días.
2. Reconocer las diferentes partes de un avión y explicar su utilidad.
3. Explicar en forma general la teoría del vuelo.
4. Construir un modelo de planeador a escala que logre volar un mínimo de 25 segundos.

5. Describir las características e historia de cinco aeronaves diferentes que hayan volado en diferentes épocas, que representen un cambio revolucionario en la aviación, y realizar un modelo a escala (decorativo) de 2 de ellas.

MANITAS



1. Poder ejecutar las siguientes cosas, de las cuales 3 por lo menos (elegidas por el examinador) deben ser demostradas:

- a) Colocar cuadros y cortinas.
- b) Pintar una puerta u objeto parecido.
- c) Pintar una pared o un techo. Colocar bombillas eléctricas o fusibles.
- e) Reparar muebles y tapicería.
- i) Afilar navajas.

g) Tapizar.

h) Saber las medidas que deben tomarse en caso de que se rompa una tubería de agua o gas.

k) Reparar una pared lisa.

2. Presentar una lista de trabajos realizados en su casa, firmada por sus padres o tutores legales.

3. Reparar una hacha, pala, pico, lámpara de gas, una tienda, una rafia u otro objeto del Equipo de Patrulla o de la Tropa.

SASTRE



1. Cortar y coser a mano o a máquina, una camisa Scout o piezas equivalentes que le sirvan al Scout o a la Patrulla,

2. Colocar un parche y zurcir un pequeño agujero en forma nítida, en cualquier pieza de ropa.

3. Cortar y coser una pañoleta Scout a la medida reglamentaria.

4. Quitar manchas difíciles de la ropa.

5. Saber coser botones.

6. Teñir alguna prenda.

7. Conocer diferentes tipos de detergentes, y su contribución al proceso de contaminación.

CESTERO



1. Tener conocimiento general acerca de la materia prima usada en los diferentes trabajos de esta Especialidad, como por ejemplo: palma, moriche, sisal, bejuco o paja, enea, etc.

2. Saber dónde se obtiene la materia prima y cómo se prepara para el trabajo.

3. Hacer dos objetos útiles fabricados total y exclusivamente por el Scout.

ENCUADERNADOR



Poder llevar a cabo las siguientes operaciones de la encuadernación de un libro:

1. Preparar las partes y secciones para ser pegadas y coserlas a las cintas.
2. Doblar y pegar.
3. Cortar las pastas y forrarlas con tela o papel y colocar el libro en la pasta con sus títulos.
4. Perforar, plegar, compaginar, engrapar, encolar y enumerar.
5. Encuadernar el Libro de Oro de la Patrulla u otro equivalente.

HERRERO



1. Forjar un hierro en forma sencilla, como por ejemplo: un gancho en forma de S, una argolla, una grapa, una alcayata y soldar dos piezas de hierro.
2. Construir un remache soldado de ojo, de una dimensión dada, con cabilla de hierro redondo de 1/2" o de 5/8"; construir una abrazadera en un ángulo determinado.
3. Saber usar el martillo y templar un cincel.
4. Realizar una pieza especial.
5. Conocer las herramientas del oficio y su uso.
6. Conocer varios tipos de rejas.

Grupo V

Aficiones Agrícolas

AGRICULTOR



1. Tener conocimientos acerca de la preparación de tierras para sembrar (Arar, gradear, cultivar, etc.)
2. Tener conocimientos sobre maquinaria agrícola, saber cómo sembrar, cosechar, método de transporte utilizado, y forma de mercadeo y estar familiarizado con el trabajo de rutina que hay que desempeñar en una finca agrícola.
3. Conocer los modos de mantener fértil la tierra, tener conocimientos de la rotación de los cultivos y de las principales plagas y enfermedades que los afectan.
4. Presentar por escrito un tema sobre la Agricultura (reflexión propia).
5. Cultivar 3 especies diferentes de plantas comestibles, ya sea en huerto abierto o en maceta.

AMIGO DE LOS ANIMALES



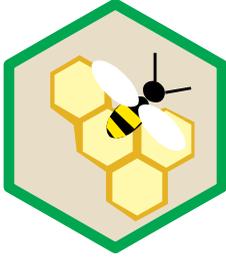
1. Tener conocimientos generales de los hábitos, alimentos y de todo aquello que se relacione con el cuidado de cinco animales; por ejemplo: vacas, burros, cabras, aves de corral, cerdos, perros, caballos, gatos, etc.
2. Ser capaz de reconocer cualquier forma de crueldad y maltrato a que pudieran ser sometidos.
3. Conocer con respecto a los cinco animales escogidos en los requisitos anteriores, sus enfermedades corrientes y los remedios que pueden emplearse para curarlos.
4. Haber cuidado y mantenido un animal doméstico en perfecto estado de salud, por lo menos durante 6 meses (si es posible).
5. Llevar a cabo un estudio de los animales más característicos de España indicando los que estén en peligro de extinguirse y por qué. Esto puede incluir un trabajo de campo y un informe final escrito, que contenga dibujos, fotografías, recortes, afiches, etc.

FRUTICULTOR



1. Explicar qué es un injerto y qué beneficio se obtiene con el mismo
2. Conocer los diferentes tipos de injertos y los más usados para cada tipo de árbol frutal.
3. Hacer un plan para plantar un huerto frutal.
4. Podar un árbol frutal y explicar con qué propósito hizo la poda.
5. Explicar los requisitos para sembrar y cuidar dos clases de árboles frutales.
6. Explique el cultivo de las cítricas y sus características.

APICULTOR



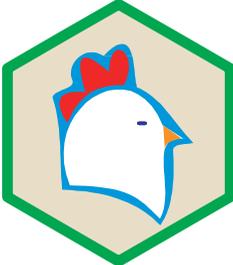
1. Conocer los principales instrumentos y equipos utilizados en la apicultura moderna.
2. Poseer conocimientos sobre el manejo de un apiario.
3. Saber cuándo florecen en la localidad las plantas que producen néctar.
4. Conocer las organizaciones nacionales y/o privadas que se dedican a la producción de miel, y como reconocer una miel adulterada.
5. Conocer los diferentes tipos de abejas, clasificación y características.

GANADERO



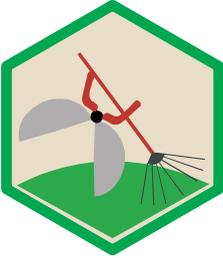
1. Tener conocimiento del cuidado del ganado vacuno y porcino y asistir a una feria ganadera, si es posible.
2. Conocer las tres mejores razas de ganado de res y las características de cada una indicando si son lecheras o de ceba.
3. Tener conocimiento práctico de los métodos empleados para acorralar, alimentar y dar de beber al ganado tanto en el invierno como en el verano.

AVICULTOR



1. Tener conocimientos prácticos de incubadoras y gallineros sanitarios.
2. Saber criar, alimentar y preparar aves para el mercado.
3. Describir cómo embarcar aves y huevos para el mercado.
4. Conocer los diferentes tipos de aves de corral, así como sus características

JARDINERO



clasificarlas.

1. Preparar para siembra o jardín un área.
2. Plantar y cultivar con éxito 4 diferentes clases de verduras y 6 tipos de flores, utilizando semillas y raíces.
3. Conocer los nombres de 5 plantas que se le señalen en un jardín ordinario y saber el significado de:
 - a) Poda.
 - b) Injerto.
 - c) Abono.
4. Presentar por lo menos 6 tipos de semillas y

Grupo VI

Manifestaciones Artísticas

ACTOR



1. Dar prueba de que ha desempeñado un papel de suficiente importancia en una actuación representada por un Grupo o Unidad, Colegio u otra organización, delante de una audiencia y que dicho papel le ha dado la oportunidad de demostrar sus habilidades como actor. La intervención debe incluir la memorización del guión correspondiente al personaje a presentar.

2. Representar ante el grupo una lista de seis números de variedades (chistes, comedias, imitaciones, dramas, etc.) preparadas por él y demostrar que es capaz de representar

personalmente por lo menos tres.

3. Dirigir satisfactoriamente por lo menos tres representaciones de Patrulla durante, veladas y fuegos de campamento.

4. Saber caracterizarse correctamente para representar el papel de tres características bien diferenciadas.

FOLKLORISTA



1. Elaborar un trabajo escrito acerca de las tradiciones, bailes, fiestas, canciones y comidas de tu comunidad o municipio.

2. Relatar las costumbres autóctonas de tu comunidad o municipio.

3. Conocer el símbolo y escudo de comunidad o municipio y explicar su origen.

4. Poder repetir e interpretar 15 refranes y dichos populares más frecuentes en España.

5. Explica las fiestas populares de la comunidad de

Madrid.

6. Enseña la tradición de un baile popular de tu localidad al resto de tu patrulla y realizarlo en una velada de grupo.

FOTÓGRAFO



1. Tomar 12 fotografías, entre las cuales deben estar los siguientes motivos: Interiores, retratos, paisajes e instantáneas.

2. Haz con tu máquina de fotos algunas fotos en blanco y negro y color, utilizando flash ..., sobre algunos temas que te indique el scouter y explica la relación existente entre apertura del objetivo, velocidad y luz con que has tomado cada una de las fotos.

3. Conocer dos tipos de cámaras y sus características.

4. Poseer un álbum con motivos fotográficos de tu Patrulla y de tu Tropa.

5. Debes conocer la historia de la máquina de fotografiar.

GUARDIAN DE LEYENDA



1. Anima o presta colaboración a las fogatas de patrulla, tropa o grupo, y vigila el mantenimiento de la fogata.
2. Confecciona con el resto de la patrulla disfraces y el material necesario para representaciones.
3. Lleva y controla el libro de Oro, álbum de fotografías, recortes de prensa, insignias y recuerdos de la patrulla.
4. Enseña y practica canciones en la patrulla
5. Redactar un cancionero de al menos 15 canciones Scouts.

DIBUJANTE ARQUITECTÓNICO



1. Hacer un dibujo a mano alzada y a escala, del salón donde tu Tropa celebra reuniones, un salón de la escuela o uno de tu casa. En dichos dibujos deben ser señalados debidamente los símbolos convencionales que indiquen puertas, ventanas, muebles, instalaciones, etc. Especificar los instrumentos de dibujo utilizados.
2. Presentar un dibujo a escala de una pieza u objeto que pueda ser útil en la casa, en la escuela, en el salón de reunión de la Tropa o en el campo; dibujo suficientemente claro y detallado que pueda servir para que cualquier

entendido pueda ejecutar el trabajo; incluso especificar la lista de material requerido.

3. Hacer una lámina del alfabeto, utilizando dos tipos de letras mayúsculas y dos tipos de letras minúsculas.
4. Hacer una copia en tinta china de un plano de arquitectura (planta, alzado y perfil) utilizando diferentes espesores de línea.
5. Presentar un breve resumen de los tipos de dibujos existentes y de los materiales o aparatos que se utilizan comúnmente.

ESCUPTOR



para el local.

1. Hacer un boceto sombreado a lápiz o a carbón de un objeto cilíndrico y uno rectangular.
2. Modelar en arcilla, plastilina o jabón, cuatro o más figuras ornamentales de Grecia o del Renacimiento, copiados de un modelo en yeso o de un vaciado.
3. Modelar una copia de tamaño natural en arcilla o plastilina de una parte del cuerpo de dos estatuas antiguas, como por ejemplo una cabeza, mano, pie, etc.
4. Modelar en forma completa el animal de la patrulla,

ARTISTA



Se podrá escoger una de las opciones siguientes:

- a) Artes gráficas: dibujo, pintura, etc.
- b) Arte decorativo: portablibros, cortina, etc.
- c) Tallado: en madera, tiza o piedra.

1. Presentar dos trabajos organizados en la especialidad escogida, uno de los cuales debe ser sobre un motivo scout.
2. Conocer las reglas y teorías de la especialidad escogida.
3. Haber visitado algún museo, galería o exposiciones de arte.

MÚSICO



1. Escoger uno de los siguientes aspectos:
 - a) Tocar un instrumento musical y poder acompañar 10 canciones.
 - b) Cantar en un coro o conjunto vocal.
2. Demostrar que conoce el significado de los signos musicales.
3. Conocer la vida y obras de 5 compositores famosos, dos de ellos Españoles.
4. Dirigir canciones Scouts en una velada y hacer un cancionero con la letra de no menos de 15 cantos Scouts.
5. Componer una canción Scout con música y letra o interpretar 10 canciones Scouts.
6. Saber y tocar 2 canciones scouts con su instrumento.

PERIODISTA



1. Escribir una noticia relacionada con algún evento Scout importante que contenga: título, desarrollo y final.
2. Escribir un artículo de opinión sobre:
La vida de algún personaje Scout de fama mundial o relacionado con el Escultismo.
3. Conocer el trabajo relacionado con un periódico:
Lo que hace el reportero, cómo se seleccionan los artículos, impacto de la fotografía, saber cómo está organizado, si es posible visitar, un periódico.
4. Conocer las técnicas para realizar una entrevista.
5. Hacer una breve descripción sobre los periódicos más importantes, su historia y nombre.
7. Publicar 2 ediciones de periódico de la Tropa, bien sea multigrafiado o mural.
8. Realizar una entrevista a algún personaje sobre un tema de interés.

ESCRITOR



1. Redactar de 5 a 9 historias cortas con un contenido ó mensaje en ellas.
2. Explicar su contenido.
3. El porqué? De la historia
4. Hacer un informe de 10 escritores famosos a nivel internacional.
5. Poseer la especialidad de LECTOR.

Grupo VII

Desarrollo Físico

ALPINISTA



1. Elaborar un trabajo escrito acerca de la historia del alpinismo y sus orígenes.
2. Visitar un rocódromo y tirolina de tu ciudad y documentarlo.
3. Descender en "rappel" por cualquier método, desde una altura no menor de 15 metros.
- 4 Explicar o describir los siguientes términos: driza, mosquetón, clavo, auto bloqueante, bota rígida, piolet, crampón, cordada, seguridad, escalada artificial, peligros de la montaña.
5. Obligatorio tener la autorización de los padres o tutor legal para poder practicar este deporte.

DEPORTE



1. Practicar algún deporte con regularidad.
2. Conocer y practicar los ejercicios de B.P.
3. Demostrar que conoce las principales reglas de higiene.
4. Describir una breve reseña del deporte practicado.

CICLISTA



1. Poseer una bicicleta equipada convenientemente y utilizarla regularmente.
2. Conocer los cuidados y reparaciones básicas de una bicicleta.
3. Recorrer una distancia de 15 km en ciudad o en el campo.
4. Describir el funcionamiento de cambio de velocidades en una bicicleta.

Grupo VIII

Actividades Marinas

SOCORRISTA

Se puede obtener a través del título oficial de socorrista.



1. Poseer la especialidad de nadador, conocer plenamente su capacidad física y no abusar del límite de sus posibilidades.
2. Ejecutar en el agua 4 métodos de salvamento, 2 de ellos para deshacerse de una persona que se le ha abrazado al estarse ahogando. La persona que represente que se está ahogando debe ser de la misma estatura o mayor del que hace el salvamento, y en cada caso deberá ser arrastrada por lo menos 10 metros.
3. Demostrar que conoce el método de RCP y cómo tratar la hipotermia.
4. Conocer y saber aplicar como sacar a una persona inconsciente del agua.
5. Conocer el método de zambullida del socorrista para no perder de vista a la víctima.

NADADOR



1. Nadar con la ropa puesta (camisa, pantalones y calcetines, como mínimo) y desvestirse dentro del agua.
2. Nadar 200 metros en cualquier estilo y además 50 metros de espalda.
3. Sumergirse por lo menos dos metros y sacar un objeto del fondo.
4. Saber lanzarse de cabeza.
5. Nadar 25 m en los 4 estilos.
6. Bucear 10 metros.
7. Conocer la técnica para normalizar la respiración.
8. Saber nadar en mar, río y piscina.

Grupo IX

Condiciones Personales

ANIMADOR



1. Animar una velada aproximadamente durante treinta minutos, dirigiendo un programa variado que puede comprender: recitaciones, títeres, cantos, anécdotas, bailes, malabarismo, ventrilocuismo, etc.
2. Organizar y presentar ante la Tropa o grupo una actuación en la cual participen todos los miembros de su rama o grupo.
3. Actuar como anfitrión de ceremonias en dos ocasiones (fogatas), por lo menos.

CIVILISTA



1. Importancia de la Constitución de España y conocer la organización del Gobierno Nacional, Regional y Municipal.
2. Escoger un país extranjero con distinto sistema de gobierno y explicar en qué se diferencia del sistema de gobierno en España.
3. Preparar un debate sobre Derechos, Deberes y Libertades.
4. Conocer dónde se encuentran en tu comunidad las sedes de los Poderes públicos. (Ejecutivo, Legislativo,

Judicial).

FILATELISTA



1. Poseer y exhibir una de las siguientes colecciones personalmente reunidas:
 - a) 300 sellos en buenas condiciones incluyendo por lo menos 50 países distintos.
 - b) 300 sellos o más en buenas condiciones de un solo país o grupo de países o temática en las cuales se ha especializado.
2. Exhibir un sello de por lo menos 5 de los siguientes grupos: sobrecargo, perforado, imperforado, estereotipo, prensa rotativa, precancelados y provisional.
3. Exhibir y explicar los sellos de por lo menos 3 de las siguientes clasificaciones: postal, correo aéreo, rentas públicas, nacionales o estatales y fiscales.
4. Explicar los siguientes términos usados por filatélicos:
 - a) Papel acarilado, airtelado y de seda.
 - b) Marca de agua.
 - c) Grabado, tipograbado y litograbado.
 - d) Perforado y roleta de grabados.
5. Demostrar tu habilidad para lograr y catalogar correctamente 5 sellos que le serán entregados por el Examinador.
6. Visitar el correo central de su localidad y saber cuál es el mecanismo de venta

de sellos.

7. Poseer por lo menos 10 estampillas distintas con temática Scout de por lo menos 4 países.

LECTOR



1. Haber leído 3 libros y proporcionar al examinador una lista de ellos con sus nombres y los de sus autores. Los libros se deberán escoger dentro de los siguientes grupos:

a) Uno de Historia, uno de viajes, dos sobre asuntos de tu interés particular, una novela de autor español, una novela de autor hispano-americano, un libro de trascendencia mundial, uno sobre Escultismo.

2. Analizar y discutir dos de los libros de la lista presentada (escogidos por el examinador).

3. Demostrar que sabe cuidar los libros, mantenerlos y

arreglarlos.

4. Poseer una biblioteca propia en su casa con un número no menor de 10 libros.

5. Visitar la biblioteca pública de su localidad (si la hubiere).

6. Formar o ampliar la biblioteca de la Patrulla.

7. Saber quiénes son los últimos 3 premios Nobel en Literatura y cuáles fueron las obras.

HISTORIADOR



1. Conocer la historia de la fundación de tu ciudad.

2. Describir el escudo de tu Estado y conocer su significado.

3. Conocer algún hecho histórico relevante de tu población.

4. Representar en tu Patrulla un hecho histórico de interés, acerca de las campañas independentistas nacionales, destacando los personajes.

5. Realizar una biografía sobre un personaje que haya contribuido con el desarrollo de tu Estado o del

país.

OBSERVADOR



1. Definir con precisión todas las características sobresalientes de un objeto de pequeñas dimensiones, observado con cuidado en tres oportunidades.
 - a) En juego de Kim: recordar por lo menos 20 de los 24 objetos. Tiempo de Observación: 1 minuto De observación
 - b) Reproducir los signos convencionales que se encuentran en los mapas la Dirección de Cartografía Nacional.
2. Demostrar que tiene el hábito de observar numerosos detalles de la vida cotidiana, al ser interrogado por sorpresa.
3. En un grupo de personas observadas a propósito, describir una de ellas, señalada por el jefe de tropa.
4. Lograr que la Tropa identifique una persona conocida al reproducir con fidelidad sus gestos y actitudes.
5. Narrar clara y metódicamente el desarrollo de una escena observada en la calle, en una Sala o en el campo.
6. Estimar sobre el terreno, 5 distancias y 5 alturas con menos de un 25% de error.

NUMISMÁTICO



1. Poseer y exhibir por lo menos 50 ejemplares de monedas coleccionadas personalmente por el aspirante, montadas apropiadamente, incluyendo especies de por lo menos 10 países diferentes clasificados adecuadamente por país, gobernante, denominación, fecha y cualquier razón especial que hubiere existido para su acuñación. Esta colección debe igualmente incluir 3 monedas hechas en cada uno de los siguientes materiales, lo cual deberá hacerse constar dentro de los datos clasificados: plata, níquel y cobre
 2. Hacer un relato corto, pero interesante, de lo siguiente:
 - a) El origen de la peseta y del euro y las particularidades que llevaron a la adopción de su nombre.
 - b) Las monedas Españolas desde la primera acuñación, incluyendo todas las denominaciones dadas a la circulación y los metales usados en cada una.
3. Explicar los siguientes términos, ilustrándolos con ejemplos de su propia colección, cuando ello sea posible: busto, exergo, anverso, reverso, incurso, inscripción o leyenda, sobrecañado, falsificado, coniraesíampado, moneda fundida y moneda estampada.
4. Describir la condición de las monedas clasificadas así: prueba, incirculada, excelente, buena y pobre. Explique cómo se determina el valor de una moneda.
5. Clasificar por países, denominación y metal, 5 monedas suministradas por el examinador.

ORADOR



1. Leer en alta voz, en forma correcta y clara, un resumen de 300 palabras, aproximadamente, de un editorial de prensa. Este material debe suplirlo el examinador y debe ser nuevo para el Scout.

2. Haber participado en conferencias y hablar en el curso de unos debates en presencia del examinador durante cinco minutos sobre un tema de discusión; haber preparado el tema completamente y suministrar notas concisas del discurso.

3. Conocer las reglas ordinarias para los debates y los procedimientos preliminares, incluyendo los derechos y

poderes del Director de Debates.

4. Demostrar habilidad para hacer alguna de las siguientes pruebas pedidas por el examinador:

a) Hacer o responder un brindis.

b) Hacer una presentación o dar gracias a un orador.

c) Hacer una presentación o dar gracias a alguna persona.

5. Exponer ante la Tropa, durante 5 minutos, un tema asignado por el examinador, minutos antes de la exposición. El Scout no debe utilizar ninguna nota escrita.

ESPIRITU SCOUT



1. Ser Scout de 1ª Clase como mínimo.

2. Tener más de 3 años en la tropa de su grupo.

3. Analizar en una "velada" la Ley y la promesa Scout en compañía de el

Jefe de tropa y el guía de su patrulla.

4. Demostrar vivencia de Ley y Promesa

5. Redactar un informe de su experiencia y una auto-evaluación de sus acciones.

Nota: esta especialidad puede ser revocada

Grupo X

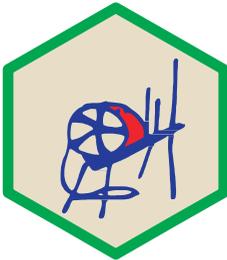
Tecnología

AERONÁUTICA



1. Explicar las teorías de vuelo y características de los siguientes artefactos: avión a hélice, avión a reacción, helicóptero, planeador, nave espacial.
2. Conocer las funciones de los diferentes tripulantes de un avión comercial.
3. Conocer las medidas de emergencia en caso de desastre aéreo y emergencias en un aeropuerto.
4. Visitar una instalación relacionada con la aeronáutica (museo del aire, aeropuerto, etc).

INDUSTRIA TEXTIL



1. Identificar un pedazo de tela de algodón, de lana, de seda natural y seda artificial y alguna tela sintética. Presentar una colección de muestras.
2. Conocer las propiedades físicas de la lana, el algodón, la seda natural y la seda artificial y alguna tela sintética, en su estado primitivo o crudo.
3. Explicar cómo se produce la lana y el algodón, así como las principales fuentes de abastecimiento.
4. Indicar cuáles hilos son más fáciles para teñir y cuáles más duros y explicar el porqué en cada caso.
5. Mencionar las dos fuentes principales de materias para teñir.
6. Realizar un trabajo escrito, con dibujos y gráficos o fotografías sobre uno de los siguientes temas:
 - a) Industria Textil.
 - b) Historia de la Industria Textil.
 - c) Funcionamiento de un telar.
 - d) Nuevos descubrimientos y técnicas en la Industria Textil.

INFORMÁTICA



1. Explicar qué es un ordenador, describir sus componentes principales y decir para que sirve cada uno de ellos.
2. Conocer los diferentes tipos de dispositivos informáticos.
3. Conocer y describir tres de los principales usos del ordenador en la vida diaria.
4. Explicar qué es un programa informático y realizar uno sencillo para presentarlo y discutirlo con el examinador.
5. Explicar qué es un lenguaje informático y nombrar

al menos cuatro de ellos.

6. Demostrar que domina el uso del ordenador realizando al menos uno de los siguientes trabajos:

a) Preparar un informe escrito de la última actividad de Patrulla y/o Tropa. Presentar el Tótem de la Patrulla.

b) Llevar la contabilidad de la Patrulla.

c) Realizar un gráfico que represente el adelanto de la Patrulla y/o Tropa. Cualquier otra forma en que el ordenador pueda ser de utilidad a tu Tropa.

7. Realizar y mantener un blog.

ASTRONÁUTICA



1. Conocer las condiciones ambientales del espacio exterior, falta de aire, falta de gravedad, temperaturas extremas, etc.

2. Explicar que son cohetes, satélites y estaciones espaciales.

3. Conocer los principales hechos en la historia de la astronáutica, tales como: primer hombre en el espacio, primer hombre en la Luna, primera estación espacial, etc.

4. Explicar a su nivel el principio por el cual se trasladan las naves espaciales (acción y reacción).

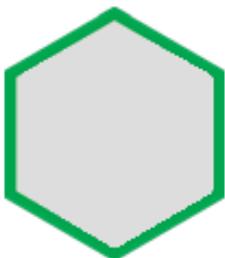
5. Dibujar al menos dos naves espaciales conocidas, señalando sus partes más importantes.

6. Conocer el sistema del GPS o GALILEO.

Especialidad Libre

El Scout podrá, si así lo desea, preparar él mismo una especialidad a su elección. Ésta especialidad será contabilizada para las Especialidades requeridas en cada progresión siempre y cuando haya sido aceptada por sus Jefes de Tropa y por el encargado de Tropa de ASIM previamente.

LIBRE



1. El tema, el diseño de la insignia y las pruebas de la especialidad las propondrá el scout.
2. El Jefe de Tropa y el encargado de tropa ASIM, aprobarán el punto 1.
3. La Especialidad elegida y aprobada contabilizará entre las Especialidades de Libre elección requeridas para las diferentes progresiones del Scout

