

ESPECIALIDADES SCOUTS

Las especialidades os van a dar la oportunidad de progresar en aquellos campos que más os gusten. Deberéis escoger aquellas especialidades que más os gusten, os interesen o seáis más diestros.

Existen una serie de especialidades que son fundamentales a la hora de salir al campo por lo que son importantes que las consigáis.

También tenéis que tener en cuenta que algunas especialidades son más difíciles que otras, por ello os vamos a guiar sobre cuales deberéis hacer al principio de vuestra progresión hasta llegar a las especialidades que son más complejas. En la siguiente página encontraréis un pequeño esquema que os orientará sobre las especialidades que podéis realizar.

Una vez que hayáis terminado la especialidad y haya sido reconocida podréis pegar la pegatina al final de vuestro cuaderno en vuestra progresión individual.



INTEGRACIÓN

Escoge dos de estas tres y añade una optativa



PARTICIPACIÓN

Escoge dos de estas tres y añade una optativa



ANIMACIÓN

Escoge dos de estas tres y añade una optativa





Integración

ACAMPADOR/A

- T Haz una lista de lugares dónde no hay que montar una tienda de campaña.
- T Presenta un programa completo de actividades de campismo, para un campamento de fin de semana (talleres, charlas de prevención de peligros...).
- T Junto con otro/a scout, monta, desmonta y empaqueta la tienda de campaña.
- T Haz una lista de los materiales necesarios para una acampada de un fin de semana y da una explicación se hace una mochila.
- T Explica que precauciones hay que tomar cuando se sale al monte.
- T Presenta un menú y lista de provisiones para una acampada de patrulla.

T Explica el uso, conservación y precauciones que hay que tomar con el hornillo y el lumogás.



Integración

OBSERVACIÓN



- T En un juego de Kim sencillo identifica ocho de diez objetos según sus características y situaciones.
- T En un grupo de personas de personas observadas a propósitos, describe una de ellas señalada.
- T Reconoce con los ojos vendados cinco de seis sustancias por el olor y ocho de diez por el sonido.
- T Aprecia sobre el terreno cinco distancias y cinco alturas con menos de 25 por ciento de error, explicando los métodos utilizados.
- T En el juego de Kim recuerda al menos doce de quince objetos presentados durante un minuto.
- T Narra clara y metódicamente el desarrollo de un hecho de la vida cotidiana después de una repetida observación, extrayendo deducciones y conclusiones propias.
- T Reconoce cuatro de cinco personas al tacto con los ojos vendados.



Integración

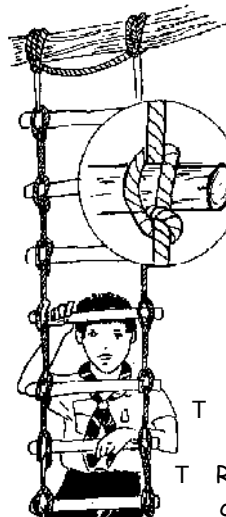
EXCURSIONISMO

- T Explica cómo solucionar los problemas de ampollas y rozaduras del calzado, sus causas y cómo remediarlas.
- T Describe cómo se debe circular por carretera y por qué.
- T Explica cómo distribuir el equipo necesario dentro de la mochila, razonando su colocación y peso.
- T Proyecta una excursión con un recorrido total de marcha no inferior a 20 Km, haciendo una previsión de horarios.
- T Explica los siguientes términos: raid, marcha, ruta, campamento volante, ascensión; dentro de los términos del escultismo



Participación

CABUYERÍA



- T Consigue una cuerda de tu altura y realice un remate o cabeceo en cada uno de sus extremos.
- T Haz correctamente, con las manos a la espalda, los siguientes nudos, explicando sus usos: rizo, ballestrinque, vuelta alondra, tejedor, as de guías y ocho.
- T Haz correctamente con los ojos cerrados los siguientes nudos: Pescador, margarita, as de guía doble, arnés de hombre y capuchino
- T Demuestra como plegar una cuerda según su grosor, longitud y material.
- T Realiza los siguientes amarres: cuadrado, diagonal, redondo y trípode.
- T Realiza las siguientes eslingas: de tabla, de barril, de arrastre y fardo. Explica sus aplicaciones.
- T Describe las partes de una cuerda.
- T Realiza un empalme de piña.
- T Haz al menos 8 de los siguientes nudos: carric, ritual hindú, trébol, horca, doble ocho, tensor, silla de

- bomberos, tensor, vuelta alondra, as de guías español.
- T Realiza junto con otro Scout o con tu patrulla una actividad relacionada con la cabuiería o con el manejo de cuerdas.



Participación

ORIENTACIÓN Y TOPOGRAFÍA

- T Describe las partes de una brújula, así como su correcta utilización.
- T Orienta un mapa con brújula e identifica algunos puntos prominentes del entorno sobre el mapa.
- T Explica que son las cuadrículas, las proyecciones, las coordenadas y las curvas de nivel.
- T Realiza un croquis topográfico y otro panorámico de una zona pequeña.
- T Dibuja la rosa de los vientos con sus distintos puntos y nomenclaturas.
- T Proyecta un itinerario de 5Km en un mapa. Realiza un perfil de nivel y una descripción del terreno según la nomenclatura convencional topográfica.
- T Determina el punto donde estas en el mapa por dos métodos distintos.
- T Prepara una actividad de orientación o topografía para tu patrulla o para la tropa: cross de orientación, taller, etc.
- T Explica cinco métodos de orientación sin brújula

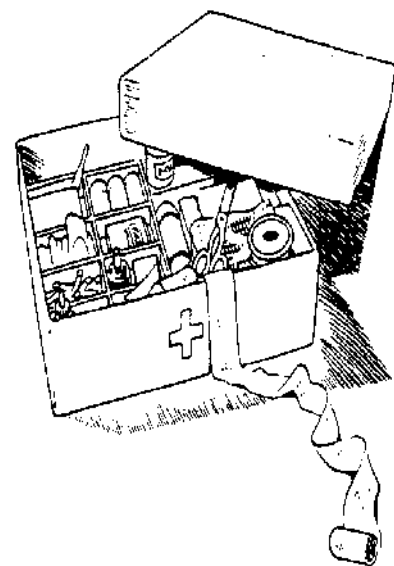


Participación

SOCORRISMO

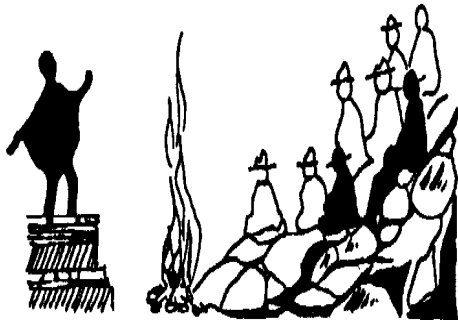
- T Explica los pasos a seguir en caso de encontrar a un accidentado y que limitaciones tiene tu labor como socorrista.
- T Llama por teléfono a un scouter imitando un aviso de socorro a la policía, ambulancia, etc...
- T Explica los diferentes tipos de heridas, fracturas, contusiones y quemaduras. Explica como tratarlas
- T Prepara un pequeño botiquín individual o de patrulla para una acampada, explicando la selección de cada elemento.
- T Demuestra sobre la práctica como desinfectar una herida y explica los cuidados de asepsia que hay que tener en cuenta en las curaciones.
- T Haz una lista de todos los elementos que tiene que tener un gran botiquín para un gran campamento de verano.
- T Con vendas y pañoletas realiza vendajes de tobillo, rodilla, muslo, dedo, hombro, cabeza y haz un cabestrillo.
- T Explica como distinguir entre una hemorragia arterial o venosa. Indica los diferentes puntos de comprensión.

- T Demuestra como actuar en caso de Shock, lipotimia, insolación, congelación, picaduras, mordeduras, envenenamiento, cuerpos extraños y hematomas.
- T Realiza una lista de teléfonos de urgencias de tu ciudad: policía, bomberos, ambulancias, etc...



**ANIMADOR / A**

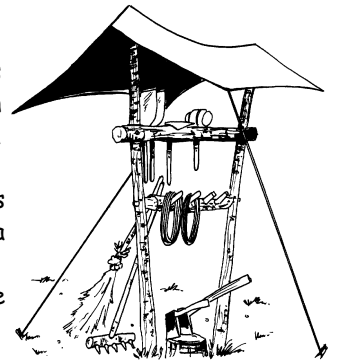
- T Prepara y anima una fiesta de patrulla (celebración, Cumpleaños, aniversario,...)
- T En un campamento de la sección coordina la animación de un Fuego de campamento de tropa.
- T Inventa algún juego divertido y dinámico para tu patrulla, consigue que se lleve a cabo en alguna ocasión.
- T Haz que tu patrulla cante una canción scout, con referencias a la tropa o a la patrulla, en un campamento.
- T Prepara un pequeño teatro con tu patrulla, el tema lo escoges.



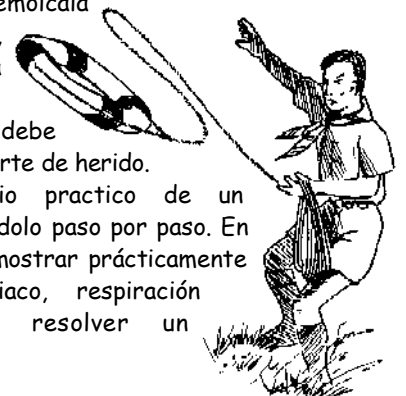
- T Entérate de cuales son las prescripciones forestales y los medios y cuidados de protección de la riqueza forestal.
- T Consigue la especialidad de cabuyería.
- T Construye una maqueta de una construcción de invención personal para un campamento (Portada, mástil, etc..). Realízala en un campamento con la ayuda de tu patrulla.

**PIONERISMO**

- T Haz un trabajo manual con la navaja.
- T Explica las precauciones y normas cuando se usan el hacha, la navaja sierra, etc.
- T Demuestra que sabes cortar con hacha construyendo una piqueta grande de madera con pico y testa.
- T Explica las partes del hacha y de la navaja. Su correcto uso, afilado y conservación.
- T Junto con otro Scout, construye con elementos naturales un vivac para dos personas.
- T Realiza un trabajo con troncos que suponga el trabajo combinado de hacha y amarres.
- T Describe los diferentes tipos de fuego y realiza uno, explicando las precauciones que hay que tener.
- T Explica el uso, conservación y afilado de las sierras de arco y de los serruchos.

**SALVAMENTO**

- T Busca los teléfonos de Urgencias, policía, bomberos, ambulancias y llévalo siempre contigo.
- T Muestra prácticamente, diferentes formas de rescate en caso de incendio, accidente de coche, electrocución, escape de gas,...
- T Lanza una cuerda a una persona que se encuentre a diez metros de distancia de ti de manera que la pueda coger sin moverse del sitio.
- T Obtén la especialidad de nadador.
- T Nada treinta metros hacia una persona que consideres inconsciente y remócala hacia la orilla, cogiéndole por la barbilla.
- T Explica como debe hacerse un transporte de herido.
- T Haz un ejercicio practico de un salvamento haciéndolo paso por paso. En él tendrás que demostrar prácticamente el masaje cardiaco, respiración artificial, como resolver un atragantamiento.





C I C L I S M O

- T Describe las partes más importantes de una bicicleta, su función y su mantenimiento.
- T Desmonta, limpia y repara una rueda
- T Escribe una lista con las herramientas que debemos llevar en una excursión larga en bicicleta.
- T Programa una excursión en bicicleta desde tu ciudad. Realízala con otro Scout. Una vez realizada, escribe un informe, de como se ha desarrollado.
- T Demuestra que conoces las principales señales de circulación, así como las normas que conciernen a peatones y ciclistas.
- T Demuestra tu habilidad encima de la bicicleta recorriendo un circuito preparado por tu Scouter.
- T Señala las principales ventajas de circular con bicicleta.



AMIGO/A DE LA NATURALEZA

- T Explica qué cosas hay que tener en cuenta para proteger a la naturaleza cuando salimos de acampada.
- T Elabora una comida con cinco vegetales comestibles de tu región, con algunos condimentos más.
- T Realiza una lista de cosas, artículos,... que se descomponen en la naturaleza.
- T Organiza una actividad con tu patrulla de servicio a la naturaleza.
- T A su vez realiza una exposición sobre los destrozos ecológicos que realiza la Humanidad, apoyándote con fotos, diapositivas, videos...



AMIGO/A DEL MUNDO



- T Describe a grandes rasgos lo que pretenden las siguientes organizaciones internacionales: ONU, UNICEF, UNESCO, COMUNIDAD EUROPEA, CRUZ ROJA,....
- T Ponte en contacto con un/a scout de otro país mediante internet o carta. Luego explica a tu patrulla lo que hacen este scout en su sección.
- T Haz un trabajo sobre un país, que no sea de Europa, y debate con un/a scouter sobre las diferencias en el mundo de vida entre ese país y el nuestro.
- T Elabora un esquema de la Organización del Movimiento Scout Mundial

ATLETISMO



- T Atraviesa rápidamente, con agilidad y soltura un puente mono de dos cuerdas.
- T Participa en unas pruebas Hebert y supera notablemente la media de la sección.
- T Desarrolla una dieta equilibrada durante una semana.
- T Recorre un circuito de saltos, trepas, reptaciones, equilibrio, etc. Propuesto por tu Scouter





BOMBERO/A

- T ¿Cómo actuarías cuando un fuego te rodea?
- T Demuestra en caso práctico cómo actuar ante una persona que se le ha prendido fuego en la ropa.
- T Describe cómo funciona un extintor, las distintas clases y cómo utilizarlo.
- T Explica cómo realizar un fuego en el monte para que no ofrezca peligros y enuncia cuatro normas para prevenir los incendios.
- T En caso de un incendio forestal explica los pasos que llevarías a cabo, formas de intentar detenerlo,...
- T Haz una práctica de cómo hay que sacar un herido, de un edificio en llamas.



COCINA



- T Explica como hay que usar correctamente el luno-gas para cocinar.
- T Construye 5 clases distintas de fuegos, explicando sus usos y características.
- T Explica dos métodos para hacer el agua potable.
- T Presenta un menú para una marcha de cuatro días, teniendo en cuenta el desgaste físico.
- T ¿Cómo debemos deshacer los desperdicios en campamento?
- T Diseña una cocina de patrulla completa, con fuego elevado, horno, lavadero, leñera,... y sitúala correctamente en un plano del campamento.
- T Prepara un menú y lista de provisiones para cocinarlo en la próxima acampada de patrulla o tropa, y con una lista de utensilios necesarios para llevarlo a cabo.



COLECCIONISMO

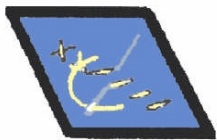
- T Confecciona una colección de algún tipo de objeto que te interese, de forma sistemática y durante un periodo de al menos seis de meses. La colección ha de ser de un tamaño razonable, dependiendo de la naturaleza de 4 los objetos y teniendo en cuenta la calidad como factor importante.
- T Dialoga con el/la scouter sobre la razón de tu elección y explícale los detalles técnicos cuando le muestres la colección, que ha de estar bien presentada, demostrando un interés inteligente y no un mero afán de acumulación,...



COMEDIANTE

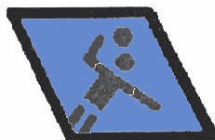
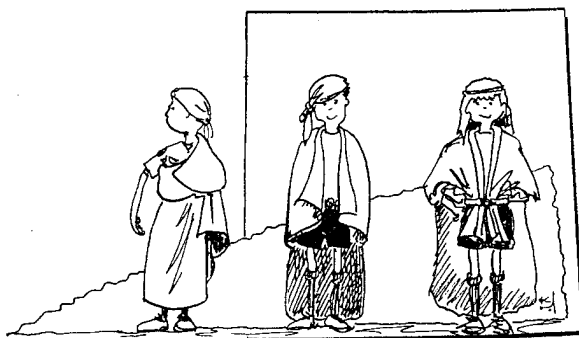
- T Prepara y dirige una pequeña obra de teatro enfocada a tu patrulla que hayas propuesto tu mismo/a (mímica, humorística, musical,...)
- T Dicha obra estrénala en una reunión, actividad o campamento de patrulla con los scouters.
- T Participa en una actuación con un disfraz completo que hayas confeccionado por ti mismo/a.
- T Caracterízate de alguna persona y haz una imitación humorística.
- T Inventa una pequeña obra de teatro sobre algún tema relacionado de alguna forma con el escultismo para representarla junto con tu patrulla.





C O S T U R A

- T Cose un botón y una insignia de forma que queden bien fijados.
- T Hazte un pequeño equipo de costura y llévalo a todas las excursiones.
- T Describe las diferentes clases de tejidos y haz un pequeño muestrario con recortes de diferentes telas, explicando las características de cada tejido.
- T Remienda un roto y un descosido



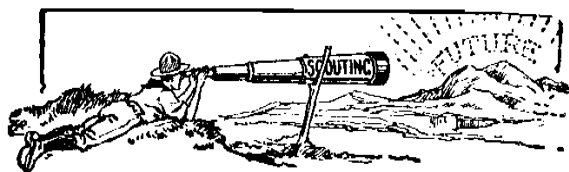
D E P O R T E S

- T Práctica el deporte que hayas escogido al menos durante un año en algún equipo local, colegial, etc...
- T Describe las reglas del deporte que hayas escogido: terreno de juego, infracciones, ...
- T Explica las principales técnicas y tácticas del deporte seleccionado.
- T Organiza una actividad de patrulla relacionada con el deporte que haz escogido.



A S T R O N O M Í A

- T Dar una descripción del sistema solar y de cada planeta que lo forma. Realizar un dibujo aclarador.
- T Confeccionar un diario de vuestras observaciones diarias que deberán incluir observaciones de lluvias de meteoritos, eclipses, cambio de posición de los planetas y constelaciones.
- T Reconocer las constelaciones dominantes a través de todo el año: Invierno: Orión, Auriga, Taurus, Perro mayor, perro menor, osa mayor y menor, Casiopea, etc. Primavera: León y el Boyero. Verano: Cisne, águila, Lira y Delfín. Otoño: Pegaso.
- T Conocer términos elementales astronómicos, como: Axial, rotación, periodos sinódicos y siderales, meridiano, eclíptica, ecuador celeste, etc..



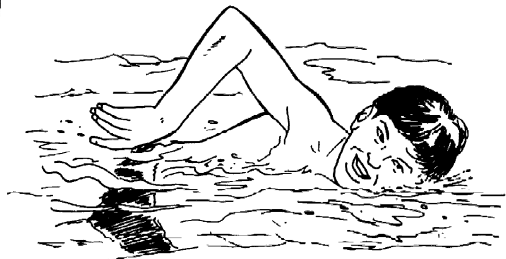
MÚSICA AL AIRE L I B R E

- T Construye un instrumento musical rudimentario para acompañar el canto de una canción en un campamento.
- T Demuestra que sabes tocar un instrumento que se pueda llevar a una acampada, acompañando una canción.
- T Enseña a tu patrulla una canción referente a la Tropa en general o la patrulla, luego debéis cantarla al resto de la tropa.
- T Enseña una canción a toda la sección, mediante los materiales que quieras, algunos/as deberán tocar instrumentos.
- T Realiza un cancionero para tu patrulla con al menos diez canciones (cuatro mínimo con referencia a la patrulla o la tropa)





N A T A C I O N



- T Nada 50 metros y mantente en el agua durante 5 minutos.
- T Nada 50 metros en tres estilos diferentes: Croll, espaldas, braza o Mariposa.
- T Nada 5 metros con la ropa puesta y desvístete dentro del agua.
- T Nada sin descansar 200 metros a estilo libre.
- T Tírate de cabeza y bucea 12 metros.
- T Explica las reglas de seguridad para baños en grupo, aguas no conocidas.
- T Organiza una actividad acuática para tu patrulla.
- T Sumérgete a dos metros de profundidad en el agua y recoge un objeto.

especies y el medio ambiente. Ilustra tu estudio con fotos, dibujos, plantas, minerales, fósiles, insectos, indicios de animales(plumas, huellas, huesos de animales,...). Todo aquello que considere interesante recoger.



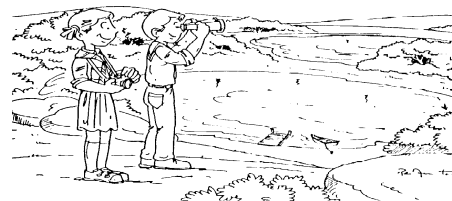
N A T U R A L I S T A

- T Aprende sistemas para clasificar especies tanto vivas como minerales y confecciona un herbario con al menos 20 hojas de plantas y árboles distintos y una colección de cinco plumas de diferentes aves, colócale a todas ellas una etiqueta con el nombre y el lugar dónde la encontraste, explica las características, clasificación, zonas donde suelen encontrarse.
- T Realiza un estudio biológico sobre una zona determinada. Observa la fauna, vegetación, agricultura,... toma todo tipo de notas y muestras útiles para ilustra el trabajo. Confecciona un pequeño plano donde localizar tus observaciones.
- T Estudia todos los aspectos biológicos, geológicos, climatológicos,... presenta un informe donde se detalle cómo dependen entre sí las diversas



R A S T R E O

- T Confecciona dibujos de huellas de siete animales distintos que sean corrientes en Andalucía.
- T Haz unos croquis de las huellas que deja un humano andando, corriendo, cargando,...
- T Haz un cartel con los principales signos de pistas, dibujos sobre cómo rastrea, dibujos de huellas de animales de la región o alguna otra cosa relacionada con el rastreo, para encuadrarlo en el rincón de patrulla.
- T Dirige durante una actividad de sección el seguimiento de un recorrido de señales de pistas (con 20 pistas por lo menos) monte a través, haciendo una lista de las señales encontradas y su significado.
- T Explica cinco normas para hacer un buen stalking o acecho y sigue a una persona monte a través durante 500 m sin ser visto.

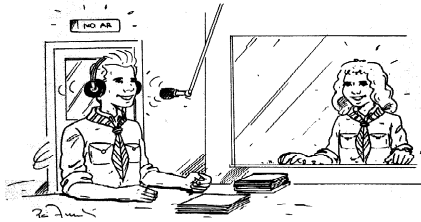




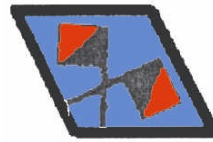
Optativas

REPORTERO/A

T Haz una crónica de una salida o campamento de patrulla (mínimo una carilla de un folio)



- T Redacta un comentario sobre un artículo de periódico que trate algún problema ciudadano, proponiendo alguna solución.
- T En un campamento de sección (Navidad o Semana Santa) toma fotos, recoge anécdotas, ... y con todo ello haga una buena crónica.
- T Haz un artículo sobre algún tema social para ponerlo en el tablón de la sección. (mínimo media carilla de un folio)
- T Haz una entrevista algún scouter sobre su vida scout.
- T Realiza sólo/a un artículo crítico sobre algún tema sobre el grupo scout.
- T Durante dos meses, lleva todas las semanas 5 noticias recortadas de un periódico que traten una internacional, otra nacional, otra de Andalucía, otra local y otra la que tu quieras, luego cuélgalas del tablón de sección.



Optativas

SEÑALERO/A

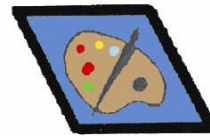
- T Identifica las señales con los brazos para las formaciones explicando como se realiza cada una de ellas.
- T Emite e identifica las señales con silbato más usuales más usuales: Llamada general, S.O.S, etc.
- T Transmite y recibe correctamente un mensaje en Morse sencillo, ayudándote de un método.
- T Describe varias formas de mensajes secretos y descifra un mensaje sencillo que e propongan.
- T Inventa una forma de escribir mensajes secretos.
- T Transmite a pictografía Scout un mensaje sencillo y descifra otro.



Optativas

SOCIÓLOGO/A

- T Busca la Declaración de los Derechos Humanos coméntala con tu patrulla, luego hacéis una valoración y entregarla a los scouters.
- T Prepara un tema índole social para discutirlo en salida de patrulla. Aporta primero datos e informaciones que introduzcan el tema, luego presenta unas conclusiones a los scouters.
- T Haz un trabajo monográfico sobre alguna localidad, comarca, provincia o región, incluyendo su historia, costumbres, recursos económicos, lugares de interés.
- T Analiza algún problema que te rodea en la sociedad actual. Ayúdate de cualquier tipo de material. Presenta unas conclusiones y críticas
- T Realiza un trabajo de cualquier tema que sé este conmemorando este año.



Optativas

ARTISTA

- T Todos tenemos algo de artista, pero en ocasiones no llegamos a descubrirlo porque no hemos probado todas las facetas del arte. El arte se puede manifestar de muchas formas: en la música, en la escultura, en el modelado, en el dibujo, en la pintura, en la alfarería, en las obras literarias, en el canto, en la danza y de muchas otras formas que tu mismo puedes descubrir.
- T Para conocer o desarrollar alguna de las facetas artísticas que te interesen ponte en contacto con un scouter y explícale tus propósitos. Junto con él/ella y alguna persona que entienda de tal arte, podéis planear todo un programa de actividades que te permita adentrarte en el tema.



- T Un buen servicio que podrías hacer a la sección sería el mostrar los frutos de tu trabajo y especialización, dando alguna charla, exponiendo o haciendo una demostración de alguno de tus trabajos, enseñando a otros/as scouts.

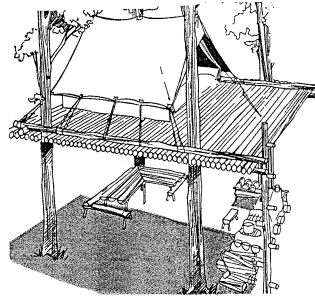


Optativas

HABILIDADES PRÁCTICAS

T Seguramente habrá alguna habilidad practica que te interese desarrollar para poder perfeccionarla al servicio de los demás. Hay multitud de aficiones que puedes desarrollar: carpintería, electricidad, pintura, empapelado, reparaciones domésticas, electrónica, aeromodelismo, fontanería, cultivo, crianza de animales, decoración...

T Para desarrollar la habilidad práctica que te interese ponte en contacto con el/la scouter y exponle con detalles tus propósitos. Con él/ella podréis planear todo un programa de actividades para desarrollar tus habilidades e intereses.



T Un buen servicio que podrías hacer a la sección o a la patrulla seria mostrar los frutos de tu trabajo y especialización, incluso arreglar o incorporar algo a tu rincón de patrulla



Optativas

INTERPRETE



T Mantén una conversación de siete minutos en el idioma que hayas elegido con alguna persona que lo domine.

T Traduce oralmente para la patrulla un pequeño texto como puede ser un artículo de periódico o revista scout.

T Escribe una carta en el idioma elegido en la que comentes algo sobre la patrulla, tu sección y tus scouters.

T Haz de intérprete entre dos personas que no hablen el mismo idioma



Optativas

JARDINERÍA

T Planta una semilla y observa el crecimiento, haciendo dibujos y tomando notas de cómo va evolucionando.

T Prepara para la siembra un terreno y planta y cultiva cinco o seis especies de flores o vegetales utilizando semillas, raíces o tallos. Sería bueno que lo hicieras en el local con macetas.

T Describe diez plantas que sean comunes en los jardines y explica cómo se realiza la poda, el injerto y el abonado.

T Explica las medidas que hay que tomar para combatir las plagas en el jardín.

T Haz un pequeño trabajo sobre una planta autóctona de Sevilla o de Andalucía



Optativas

METEOROLOGÍA



T Saber como se hacen los mapas sinópticos y ser capaz de leer un mapa sencillo, con frentes e isobaras, similar a los de la televisión o los periódicos.

T Comprender los efectos de la temperatura, el viento y el agua en el cuerpo humano, en casos de exposición y agotamiento

T Realiza un registro diario, durante un mes, que incluya, como mínimo, cuatro de las siguientes variables:

- Dirección y fuerza del viento
- Cantidad y tipo de nubes
- Temperatura
- Presión
- Pluviometría

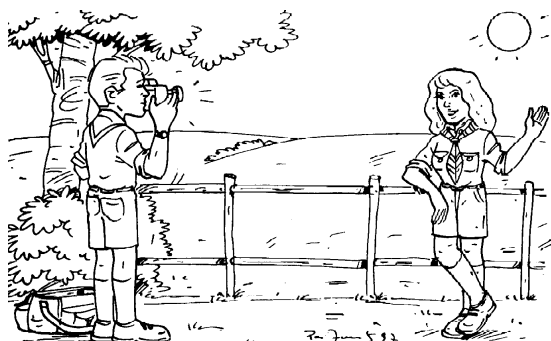
T Comprensión de los principios de funcionamiento de los siguientes instrumentos y construcción de una versión sencilla de alguno de ellos:

- Termómetro, barómetro, anemómetro, pluviómetro.
- Registrador de las horas de sol

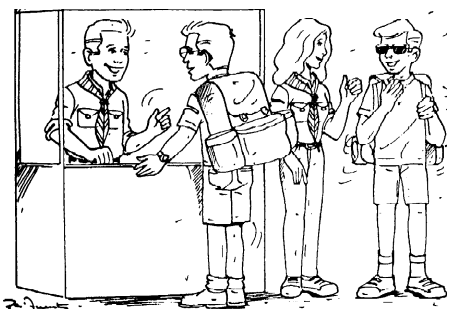


FOTOGRAFÍA

- T Explica, haciendo algunos dibujos, cómo funciona una máquina de fotografiar (impresión en el negativo, revelado, positivo,...)
- T Haz con tu máquina de fotografiar algunas fotos en blanco y negro y color, sobre algunos temas que te indique el scouter.
- T Realiza un reportaje sobre algún hecho concreto con al menos 12 fotografías.
- T Realiza un reportaje sobre la patrulla durante toda la ronda solar, para que la patrulla inicie un álbum propio.



económicos, comidas típicas, historia y anécdotas de los monumentos (sí las sabes), excursiones a ciudades vecinas.



Damos las gracias por estos recursos a

Emilio Iglesias Manjón
Diseño y maquetación:
Enrique Martínez Batista

© Grupo Scout 310 - San Jorge (ASDE-Scouts de Andalucía), 2001

Cuya modificación de su cuaderno de especialidades a nuestra Ciudad nos da este documento.



GUIA DE CIUDAD

- T Apunta en tu agenda scout los teléfonos de: policía, bomberos, médico de urgencias, ambulancias, estación de autobuses y trenes, paradas de taxi, local scout, miembros de tu sección.
- T Envía una carta a tu guía de patrulla y si eres guía a un scouter, consiste en probar si sabes enviar una carta.
- T Busca un plano de Sevilla, localiza en el plano las líneas de autobuses, hospitales, ambulatorios, monumentos, museos, mercados, hoteles, restaurantes, oficinas municipales y policiales, estaciones de autobuses y trenes, oficinas de turismo, correos, local scout, iglesias, centros cívicos, farmacias, parques y otros centros de interés de la ciudad.
- T Realiza un plano de tu barrio, con el nombre de las calles e indicando los lugares de interés como en el anterior.
- T Explica como se manda una carta certificada y un giro postal.
- T Prepara un programa completo de actividades turísticas para una patrulla que viene del extranjero para visitar tu localidad y alrededores durante una semana. Para ello, entérate de horarios, transportes, alojamientos