



SENTIERO
SCOUT

2013



Adesione alla Promessa e alla Legge

Lo Scoutismo è basato su tre chiari principi che rappresentano le sue leggi e le sue convinzioni fondamentali.

Essi sono indicati come:

- 1° "dovere verso Dio",
- 2° "dovere verso gli altri",
- 3° "dovere verso sé stessi".

Il primo principio riguarda il rapporto di una persona con i valori spirituali della vita (in particolare l'intero approccio educativo dello Scoutismo consiste nell'aiutare i giovani a trascendere il mondo materiale ed a ricercare i valori spirituali della vita, come opportunità anche per chi è nel Dubbio);

il secondo il rapporto con la società nel senso più ampio del termine;

il terzo riguarda gli obblighi che ognuno ha verso la propria persona.

I principi relativi alla dimensione spirituale, sociale e personale costituiscono le leggi e le convinzioni fondamentali sulle quali poggia lo Scoutismo. Di conseguenza il programma di tutte le associazioni Scout deve prevedere il massimo di opportunità per la crescita dei giovani sulla base di questi principi.

Sin dall'inizio del Movimento gli strumenti basilari per la formulazione di questi principi in maniera comprensibile ed attuabile dai giovani sono stati una promessa ed una legge, che tutte le associazioni Scout devono avere.

In questo senso la Promessa e la Legge concepita dal Fondatore sono un'utile sorgente alla quale attingere per le formule più aggiornate o maggiormente consone alla propria realtà culturale dato che in esse sono contenuti i concetti fondamentali del Movimento. Bisogna infatti sottolineare che la Promessa e la Legge originali furono scritti per giovani inglesi dell'inizio del ventesimo secolo. Ogni associazione nazionale deve garantire che la propria Promessa e la propria Legge siano formulate in linguaggio moderno, adatto alla propria specifica cultura e civiltà, pur rimanendo fedeli ai principi fondamentali.

Ai fini di garantire che la diversità di espressione non intacchi l'unità del Movimento e la fedeltà ai suoi principi fondamentali, la Promessa e la Legge delle Associazioni Nazionali, non appena abbozzate ed ogni qualvolta siano modificate, sono soggette all'approvazione delle Organizzazioni Mondiali.

Legge Scout

- 1) La Parola dell'Esploratore è sacra.
- 2) L'Esploratore è leale, forte e coraggioso.
- 3) L'Esploratore è buono e generoso.
- 4) L'Esploratore è amico di tutti e fratello di ogni altro Esploratore.
- 5) L'Esploratore è cortese e tollerante.
- 6) L'Esploratore rispetta e protegge i luoghi, gli animali e le piante.
- 7) L'Esploratore è coscientemente disciplinato.
- 8) L'Esploratore è sempre sereno, anche nelle difficoltà.
- 9) L'Esploratore è sobrio, economo, laborioso e perseverante.
- 10) L'Esploratore è puro nei pensieri, corretto nelle parole e negli atti.

Promessa Scout

Prometto sul mio onore di fare del mio meglio per:

- compiere il mio dovere verso Dio, la Patria, la Famiglia;
- agire sempre con disinteresse e lealtà;
- osservare la legge scout.

La Progressione Orizzontale - Le Specialità.

I brevetti di Specialità offrono allo scout la possibilità di affinare le sue abilità in un campo ben preciso, ossia di specializzarsi in una particolare attività o disciplina.

Le specialità si dividono in due categorie di uguale importanza:

- le specialità "**verdi**", riguardanti le tecniche scout;
- le specialità "**gialle**", relative alle attività sociali, sportive, scientifiche e culturali.

Inoltre, sia le specialità verdi che quelle gialle sono contraddistinte da un bordo colorato che indica l'area educativa di appartenenza:

- **rosso**, per l'area Senso civico,
- **blu**, per l'area Carattere,
- **verde**, per l'area Sviluppo fisico,
- **giallo**, per l'area Abilità manuale.

Per ogni specialità sono previste 3 prove uguali per tutti, più una decisa dal ragazzo, in accordo con il CR, ed un'altra decisa dal CR. Questo permette di personalizzare la progressione sulle caratteristiche personali di ogni scout.

Le **specialità Jolly** si applicano nella seguente maniera:

- a) il CR o il ragazzo stesso non trovano nessuna specialità che corrisponda ad una particolare abilità, competenza o passione dell'esploratore/trice.
- b) il CR elenca 4 prove adatte a conseguire la specialità mentre una è sempre decisa dall'esploratore/trice.

E' possibile prendere una sola specialità Jolly per ogni area.



Senso Civico



Sviluppo Fisico



Abilità Manuale



Carattere

Anche per le specialità è cura del CP creare le opportunità per fare acquistare specialità ai propri pattugliotti, in prima battuta attraverso l'esempio personale ed in secondo luogo organizzando attività di pattuglia mirate, stimolando il trapasso delle nozioni dai più "esperti" verso i più giovani, assegnando gli incarichi ed i posti d'azione.

Lo "**Specialista**". Durante la vostra vita in Reparto voi o qualcuno dei vostri scout siete stati talmente bravi da acquisire un grosso bagaglio tecnico e aver fatto tante esperienze che vi distinguono dal resto del Reparto?



Bene, se avete conquistato almeno 12 specialità, di cui 7 verdi e fra queste ultime ce n'è almeno una per ogni bordino (rosso, giallo, verde, blu), allora vi siete meritati questo particolare riconoscimento: un distintivo a sfondo bianco con una Rosa dei Venti da attaccare al di sopra di ogni altra specialità.

Ricorda che per ogni specialità dovrai eseguire anche:

1 Prova decisa dal Capo Reparto. 1 Prova decisa dal te, in accordo col CR.

AMICIZIA INTERNAZIONALE (Bordo Rosso)



- 1. Corrispondere abitualmente con un esploratore di altra nazione e illustrare al reparto la sua cultura, tradizioni, abitudini, etc...
- 2. Realizzare un'indagine/intervista da presentare al reparto con persone di una comunità straniera presenti in città e documentarsi sul paese di appartenenza di questi (storia, tradizioni, costumi, ...).
- 3. Conoscere le principali organizzazioni mondiali che operano per l'integrazione e lo sviluppo dei popoli (ONU, FAO, ...) con particolare riferimento alle organizzazioni scout internazionali (Wosm, Waggs).

AMBIENTE (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere la flora, la fauna, i parchi e le zone protette della propria regione.
- 2. Capire il funzionamento della propria città dal punto di vista ambientale: aree verdi, acquedotti, depuratori, discariche, energia elettrica...
- 3. Analizzare l'impatto ambientale del campo estivo ed adottare comportamenti concreti per ridurlo: riciclaggio, economia delle risorse, biodegradabilità...

GUIDA (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere il funzionamento della propria città dal punto di vista gestionale: trasporti, uffici, servizi...
- 2. Conoscere la storia della propria città e saperla raccontare attraverso i principali monumenti; svolgere il ruolo di guida nella propria città per un gruppo scout, di amici o altro.
- 3. Conoscere i principali avvenimenti culturali, manifestazioni ed attività offerte e parteciparvi, personalmente o con la ptg, segnalandole al Reparto.

AMBIENTE ACQUATICO (Bordo Rosso)



- 1. Dimostrare una buona conoscenza della flora e della fauna tipica dell'ambiente dove è ubicato il Reparto (mare, fiume, lago) e realizzare un piccolo erbario con specie marine/lacustri/fluviali.
- 2. Conoscere e valutare l'impatto ambientale delle costruzioni umane a ridosso di mare, fiumi, laghi; evoluzione del paesaggio marino/ fluviale/ lacuale, connessa all'azione dell'uomo (o a eventi naturali), attraverso il reperimento di vecchie fotografie e testimonianze dirette.
- 3. Conoscere le regole per evitare inquinamenti alle acque nella vita di tutti i giorni e durante i campi, proporre le regole del rispetto e del risparmio dell'acqua a tutto il resto dell'equipaggio.

HEBERTISMO (Bordo Verde)



- 1. Acquisire e migliorare costantemente la padronanza dei movimenti del proprio corpo attraverso le 10 famiglie dell'hebertismo: marcia, corsa, salto, quadrupedia, arrampicata, equilibrio, sollevamento e trasporto, lancio, lotta, nuoto.
- 2. Conoscere il funzionamento del proprio corpo: muscolatura, apparato respiratorio e circolatorio.
- 3. Conoscere le principali norme igieniche per la pulizia del corpo ed una corretta prevenzione per il mantenimento dell'efficienza fisica; conoscere le principali regole per una corretta alimentazione.

ORIENTAMENTO (Bordo Verde)



- 1. Saper leggere correttamente una carta topografica, usandola per progettare e percorrere itinerari; conoscere e saper utilizzare i principali strumenti di orientamento.
- 2. Conoscere i principali mezzi di trasmissione (bandiere da segnalazione, luminosi, sonori) sapendo utilizzare i loro codici (morse, codici specifici dei mezzi).
- 3. Essere in grado di riconoscere luoghi o persone dopo un limitato periodo di osservazione; saper riconoscere orme di animali e tracce di veicoli e descrivere un avvenimento sulla base degli indizi rimasti nell'ambiente circostante il fatto; dimostrare, attraverso giochi di Kim ed altri tipi di attività, di saper utilizzare tutti i sensi.

ESPLORAZIONE (Bordo Verde)



- 1. Con l'equipaggiamento necessario essere in grado di trascorrere una notte all'addiaccio in piccolo gruppo (2-3 ragazze/i).
- 2. Essere in grado di progettare e realizzare (in base alle proprie forze) un hike in un luogo non ben conosciuto, descrivendone gli aspetti caratteristici (flora, fauna, conformazione geologica, etc...) e raccontare al reparto il risultato dell'esplorazione.
- 3. Realizzare un "Buon Tiro" nell'ambiente esplorato.

ABILITÀ ACQUATICHE (Bordo Verde)



- 1. Conoscere, a grandi linee, le tecniche di immersione e la manutenzione dell'attrezzatura.
- 2. Possedere e mantenere in buono stato pinne, maschera, boccaglio e saperli utilizzare per organizzare, con il proprio equipaggio, esplorazioni di zone marine particolarmente interessanti vicino alla riva, con piccole immersioni in apnea (massima profondità 2 metri).
- 3. Conoscere e saper organizzare giochi da fare in acqua, in prossimità della spiaggia, dopo aver dimostrato di conoscere le norme ed i comportamenti da tenere in operazioni di salvamento.

VITA AL CAMPO (Bordo Giallo)



- 1. Essere in grado di cucinare con fuoco a legna in una tipica cucina da campo; saper conservare i principali cibi consumati normalmente durante il campo; essere in grado di preparare e cucinare il menù per una fine settimana.
- 2. Saper montare, piegare, conservare e riparare la tenda di pattuglia; conoscere, saper utilizzare e conservare i principali materiali da campo, sapersi equipaggiare per i campi estivi.
- 3. Saper progettare e realizzare le principali costruzioni presenti in un sottocampo di pattuglia: cucine, tavolo, portale di pattuglia, forno, etc...

PIONIERISMO (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere i vari tipi di corde, le loro caratteristiche e la loro conservazione; conoscere l'uso e manutenzione dei principali attrezzi da pionierismo (accetta, sega, etc...).
- 2. Eseguire con sicurezza i vari tipi di legature e nodi, conoscendone le caratteristiche e l'utilità.
- 3. Progettare e realizzare (assieme al reparto o alla pattuglia) una costruzione di "grandi dimensioni" (torre, ponte, portale, alzabandiera, etc...).

FUOCHISTA (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere le norme di prevenzione e sicurezza per i fuochi e avere cenni sulla legge in materia; conoscere le principali tecniche (materiali) per arginare o spegnere un fuoco.
- 2. Conoscere le principali sostanze infiammabili, saper utilizzare i tipi di legna migliore per le varie necessità dei fuochi (luce, calore, braci, fumo, etc...).
- 3. Essere in grado di accendere un fuoco anche in condizioni avverse e riuscire a spegnerlo senza lasciare tracce; conoscere le varie disposizioni dei fuochi; saper conservare ed utilizzare gli attrezzi utili per la manutenzione del fuoco.

SKIPPER (Bordo Giallo)



- 1. Dimostrare di saper condurre una barca a vela a tutte le andature, mure a dritta e a sin., presa di gavitello e ormeggio ad un pontile, a vela; conoscere l'effetto del vento sulle vele, la presa di terzaroli, l'effetto evolutivo del timone, il C.V. e il C.d.V., i nomi delle manovre e delle vele.
- 2. Saper effettuare operazioni di carteggio nautico: individuare, con le coordinate, un punto sulla carta nautica; la rotta di tracciamento, misura e accorgimenti per seguirla sulla bussola in presenza almeno di declinazione magnetica (deviazione nulla). Magnetismo: conversione e correzione; il punto nave stimato e con rilevamenti costieri; saper rilevare un natante in rotta di collisione; realizzare, col proprio equipaggio, un solcometo a bacchetta e uno scandaglio a mano mostrandone l'impiego.
- 3. Dimostrare di saper armare un'imbarcazione a vela; conoscere i nodi marinareschi e saperli realizzare senza esitazioni; dotazioni di sicurezza: loro impiego.

ANIMAZIONE (Bordo Blu)



- 1. Avere una buona capacità di "stare in scena" (in qualsiasi momento assumere le posizioni, la voce, i movimenti più adatti).
- 2. Conoscere le principali tecniche di espressione (canto, mimo, ombre cinesi, quadri plastici, danza, etc...).
- 3. Saper organizzare momenti animati sfruttando canovacci e scenografie (scaletta del F.d.B., tipi di illuminazione, disposizione del pubblico, etc...).

AVVENTURA (Bordo Blu)



- 1. Progettare e realizzare, assieme ad altri esploratori, un hike di massimo tre giorni, con il solo materiale necessario.
- 2. Organizzare un momento di riflessione da vivere durante l'hike.
- 3. Essere in grado di costruire strumenti in grado di supplire all'essenzialità del proprio equipaggiamento.

PRIMO SOCCORSO (Bordo Blu)



- 1. Conoscere a grandi linee la fisiologia umana (circolazione, respirazione, muscoli, ossa).
- 2. Sapere come comportarsi e come prevenire i principali infortuni che avvengono durante l'attività scout.
- 3. Saper valutare l'opportunità di un intervento; conoscere le principali procedure per la richiesta di aiuto.

METEO (Bordo Blu)



- 1. Conoscere la rosa dei venti, la tipologia delle nubi, la scala Beaufort ed il suo effetto sullo stato del mare; fronte caldo, freddo e occlusione; zone di alta e bassa pressione: loro influenza sul tempo e sul movimento dei fronti.
- 2. Conoscere i fattori che influenzano il clima: temperatura, pressione, umidità, orografia.
- 3. Conoscere e realizzare alcuni degli strumenti tipici della meteorologia: barometro, termometro, igrometro, anemometro; saper riconoscere i segni naturali del tempo che, nella propria zona, portano ad una evoluzione del tempo atmosferico.

Specialità GIALLE

Bordo ROSSO

AGORÀ (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere la Costituzione Italiana e lo stato nei suoi aspetti principali.
- 2. Conoscere l'organizzazione sociale ed organizzativa della propria città.
- 3. Partecipare, con la pattuglia ad almeno una attività sociale o culturale della propria città.

IMPEGNO SOCIALE (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere tre diverse istituzioni sociali della propria città e nazione.
- 2. Iniziare a capire quali siano le problematiche sociali più diffuse nella propria città, regione, nazione.
- 3. Compiere da solo o con la ptg una azione sociale, svolta anche in più occasioni.

CONSERVAZIONE MONDIALE (Bordo Rosso)



- 1. Presentare al reparto un elenco di animali e piante in pericolo di estinzione nel nostro paese e le relative cause.
- 2. Attraverso un esperimento, mostrare come il suolo viene degradato dal vento, pioggia e cattive cure e cosa si dovrebbe fare per evitare che questo accada.
- 3. Con la propria pattuglia o in reparto svolgere un lavoro concreto per la conservazione/manutenzione di una parte del territorio locale (pulire sentieri, fiumi, piantare alberi, arbusti, etc...).

INTERPRETE (Bordo Rosso)



- 1. Saper sostenere semplice conversazione in una lingua straniera.
- 2. Conoscere a grandi linee la storia e le tradizioni di un paese in cui si parli la lingua prescelta; saper raccontare storie o leggende popolari tipiche di quel paese.
- 3. Commentare al reparto le notizie presenti in un giornale (meglio se scout) stampato nella lingua straniera prescelta.

FOLKLORE (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere le principali tradizioni popolari attualmente in uso nella propria provincia (feste, cerimonie, sagre, mercati, etc...) e conoscerne significato.
- 2. Conoscere le caratteristiche e le ricette della cucina locale realizzando almeno due piatti al reparto o alla pattuglia.
- 3. Cercare di individuare punti in comune tra le proprie tradizioni popolari e quelle di una altra regione.

Legislatore Nautico (Bordo Rosso)



- 1. Conoscere il regolamento per prevenire gli abbordi in mare (fanali di via, segnali diurni, precedenza...), carte e pubblicazioni dell'I.I.M.M., le regole per il riconoscimento delle caratteristiche di fari e fanali; sistema di segnalamento I.A.L.A.
- 2. Conoscere le dotazioni di sicurezza compresa la cassetta di pronto soccorso di bordo, i limiti di navigazione e delle acque territoriali, nozioni di radiotelefonìa di bordo (VHF: uso e caratteristiche canale 16 -segnali di Urgenza, Sicurezza, Soccorso - silenzio radio -...), bandiera della Marina Mercantile e bandiere del codice internazionale dei segnali; autorità marittime e fluviali.
- 3. Attività di servizio: vivere una giornata presso la Capitaneria di porto o una marina, contribuendo attivamente.

GIOCHI DI SQUADRA (Bordo Verde)



- 1. Praticare correntemente un gioco o uno sport di squadra.
- 2. Tenere correttamente il proprio ruolo ed il proprio comportamento in una squadra.
- 3. Seguire le comuni norme dell'igiene sportiva.

NUOTO (Bordo Verde)



- 1. Saper nuotare secondo i principali stili, sapersi immergere, conoscere le principali nozioni dei primi soccorsi in acqua.
- 2. Entrare ed uscire dall'acqua senza far rumore, sapersi svestire in acqua.
- 3. Conoscere le attrezzature e le misure di sicurezza per il nuoto.

CICLISTA (Bordo Verde)



- 1. Possedere una bicicletta in perfetta efficienza, ed utilizzarla quotidianamente; essere in grado di riparare i guasti più comuni di una bicicletta.
- 2. Conoscere le norme del codice stradale, con particolare riferimento all'uso della bicicletta.
- 3. Realizzare con il reparto o la pattuglia un'attività in bicicletta.

DIFESA PERSONALE (Bordo Verde)



- 1. Conoscere le origini e le principali scuole dello sport prescelto.
- 2. Far vedere al reparto le tecniche fondamentali e le caratteristiche peculiari dello sport prescelto.
- 3. Saper adottare le misure di sicurezza nella pratica.

MIMICA (Bordo Verde)



- 1. Conoscere le principali discipline di espressione corporea (danza, mimo, bans, etc...).
- 2. Dimostrare al reparto, in una occasione a scelta, il livello raggiunto relativo al punto uno.
- 3. Essere in grado, attraverso il proprio corpo, di esprimere diversi stati d'animo.

VOGATORE (Bordo Verde)



- 1. Conoscere le caratteristiche strutturali di un'imbarcazione, le condizioni di stabilità, la nomenclatura delle sue parti, i tipi di imbarcazioni a remi.
- 2. Conoscere i remi, le loro parti, gli effetti evolutivi dei remi e del timone.
- 3. Saper effettuare a remi le manovre di accosto, ormeggio, ancoraggio, recupero di una persona in acqua; saper effettuare i nodi marinareschi; conoscere le dotazioni di sicurezza e il loro impiego.

ARTISTA (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere le principali tecniche espressive (pittura, scultura, etc...).
- 2. Presentare al reparto un lavoro nell'ambito prescelto descrivendolo sia dal punto di vista tecnico (come è stato eseguito) sia dal punto di vista artistico (cosa rappresenta).
- 3. Avere partecipato attivamente alla decorazione o all'arredamento della sede mediante le tecniche sopra indicate.

FOTOGRAFIA (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere e utilizzare abitualmente una macchina fotografica o una telecamera.
- 2. Raccontare una attività pattuglia o di reparto attraverso una serie di fotografie o un film.
- 3. Conoscere la storia del cinema o della fotografia.

MODELLISMO (Bordo Giallo)



- 1. Saper leggere un comune disegno tecnico nelle varie scale.
- 2. Conoscere i materiali adatti alla costruzione di modelli specifici e l'uso degli strumenti per la costruzione.
- 3. Costruire e presentare al reparto due modellini realizzati con tecniche e materiali diversi.

ARTIGIANATO (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere i principali utensili necessari per la lavorazione del legno e del metallo o altro materiale prescelto.
- 2. Conoscere l'uso e le qualità di diversi tipi di legno o altro materiale prescelto.
- 3. Presentare al reparto un oggetto lavorato in legno e metallo.

SCIENZE DI LABORATORIO (Bordo Giallo)



- 1. Aver realizzato alcuni esperimenti di: chimica, fisica, ottica, etc... esponendone i risultati al reparto.
- 2. Conoscere e saper utilizzare i principali strumenti presenti in un laboratorio scientifico.
- 3. Realizzare un progetto, sfruttando le proprie conoscenze, che sia utile alla pattuglia (polveri per il fuoco, generatore di corrente).

Carpentiere Navale (Bordo Giallo)



- 1. Conoscere tutte le parti di un'imbarcazione a vela, remi o a motore; riconoscere le navi e la nomenclatura delle loro parti; nozioni sui velieri a vele quadre.
- 2. Saper eseguire piccole riparazioni sui natanti, saper costruire una zattera e/o una semplice canoa.
- 3. Conoscere i moderni materiali per le costruzioni nautiche: compensato marino, legno massello adatto alla costruzione di alberi, parti strutturali, ecc..., resine, nastri in fibra di vetro, vernici.

GIORNALISMO (Bordo Blu)



- 1. Saper "leggere" un giornale: come è fatto un giornale (articoli, titoli, spalle, etc...); visitare una redazione e conoscere i ruoli all'interno della redazione o ufficio stampa.
- 2. Raccontare sotto forma di articolo, un avvenimento significativo accaduto in pattuglia e presentarlo al reparto.
- 3. Scrivere almeno un articolo ad un giornale scout come "inviato speciale".

AMANTE DELLA MUSICA (Bordo Blu)



- 1. Conoscere le nozioni fondamentali della musica.
- 2. Possedere e saper suonare uno strumento musicale, curandone la manutenzione ordinaria oppure far parte di un coro e dimostrare di conoscere le tecniche di canto relative.
- 3. Preparare, organizzare e realizzare un intrattenimento musicale.

COLLEZIONISMO (Bordo Blu)



- 1. Possedere una collezione a proprio piacimento, ordinata e catalogata.
- 2. Illustrare al reparto alcuni pezzi della collezione, raccontandone la storia.
- 3. Programmare lo sviluppo della collezione e delle proprie conoscenze.

INFORMATICA (Bordo Blu)



- 1. Conoscere la composizione ed il funzionamento di un computer e di una rete telematica.
- 2. Conoscere le nozioni fondamentali di un linguaggio di programmazione.
- 3. Realizzare, con l'aiuto del computer, una attività di pattuglia o di reparto.

LETTURA (Bordo Blu)



- 1. Leggere abitualmente libri, riviste e quotidiani.
- 2. Conoscere gli elementi dei vari generi letterali, saper fare una recensione di un libro letto.
- 3. Aver letto "Scoutismo per ragazzi" di B.P., cercando di confrontarli con il nostro modo di essere e vivere lo scoutismo.

ASTRONOMO (Bordo Blu)



- 1. Dimostrare di saper riconoscere le costellazioni (dividendo le circumpolari, quelle dell'eclittica e saper indicare gli allineamenti per il riconoscimento); saper rintracciare i pianeti; le fasi lunari e le maree; uso dell'astrolabio; mitologia.
- 2. Conoscere il movimento della sfera celeste, le coordinate degli astri (altazimutali, equatoriali uranografiche, il punto vernale) e almeno due metodi di orientamento con le stelle; saper trovare la latitudine con la Stella Polare e con il passaggio del Sole al meridiano.
- 3. Conoscere e realizzare con il resto dell'equipaggio un misuratore di angoli verticali, conoscere il sestante marino, l'uso del cronometro e delle effemeridi nautiche.

