



# MAESTRO DEI GIOCHI

1. Possedere un proprio taccuino con almeno cinquanta giochi utili da poter realizzare sia all'aperto che in sede; di questi almeno cinque devono essere frutto dell'inventiva dello Scout (esploratore/guide).
2. Aver dimostrato, in svariate occasioni, di saper far giocare la propria Squadriglia.
3. Avere, d'intesa con il/la Capo Riparto, presentato il tema di un Grande Gioco e fatto giocare, almeno una volta, l'intero Riparto.
4. Conoscere bene le regole di almeno tre giochi scout (per esempio: scoutball, rugbyscout, paletto, ecc.) e arbitrarne almeno una partita durante le attività di Riparto.
5. Se richiesto, mettere occasionalmente la propria capacità a servizio delle altre istituzioni giovanili della parrocchia, istituto, ecc.
6. Essere un esempio di correttezza e lealtà nei giochi.