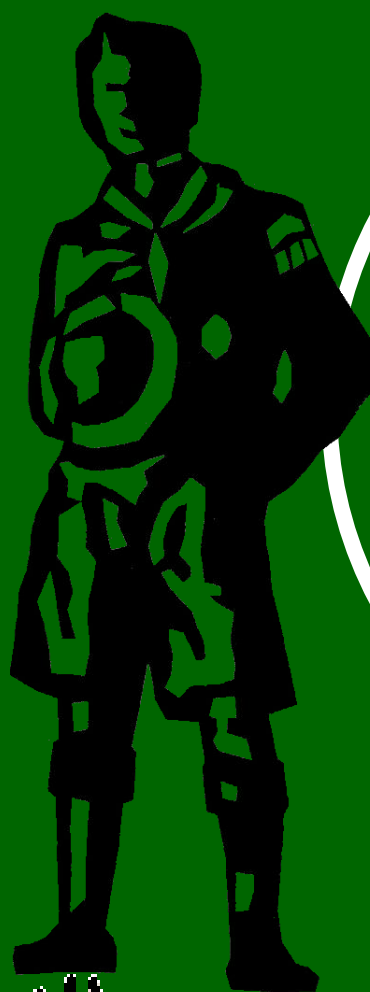


Capítulo II: En Campaña

Fogata N° 7:

Señales y Órdenes



Baden Powell y Gilwell



Los Scouts tienen que ser inteligentes para transmitir mensajes secretos de un lugar a otro, o para hacerse señales entre sí. Antes del sitio de Mafeking, del que ya os he hablado en la Primera Fogata, recibí un mensaje secreto de un amigo desconocido del Transvaal, en el que me daba noticias sobre los planes del enemigo, su número, sus caballos y sus armas. Estas noticias me llegaron en una carta pequeña enrollada dentro de una bola del tamaño de una píldora, colocada en el interior de un pequeño agujero hecho en un bastón corriente y fijada a él con cera. El bastón fue entregado a un nativo, con la orden escueta de ir a Mafeking y entregarme el obsequio. Como es natural, cuando el negro nativo me entregó el bastón diciendo que me lo enviaba un hombre blanco, yo me imaginé que se trataba de algo especial y encontré pronto la carta escondida.

Otra vez, recibí una carta secreta de otro amigo. Estaba escrita en lengua indostánica, pero con caracteres ingleses. Cualquiera otro, al estudiarla, hubiera quedado confundido acerca del lenguaje en que estaba escrita, pero para mí era tan clara como el día.

Cuando enviábamos cartas desde Mafeking, durante el sitio, se las entregábamos a dos nativos que eran capaces de pasar inadvertidos entre los puestos de observación de los Boers. Una vez, en la línea de centinelas de los Boers, fue sorprendido un nativo de los suyos y nadie se fijó en él. Llevaban los mensajes en la siguiente forma: las cartas se escribían en papel delgado y una docena de ellas o más se doblaban y ponían dentro de una pequeña bola cubierta por papel de estaño, parecido al que se usa en los paquetes de té. El Scout nativo podía llevar varias de estas bolitas en la mano, o colgadas descuidadamente a un cordel alrededor del cuello. Si consideraba estar en peligro de ser capturado por el enemigo, se fijaba en los lugares de referencia que pudieran existir a su alrededor, dejando caer las bolitas sobre el suelo por donde podían confundirse con piedrecillas. Entonces caminaba descaradamente hacia el enemigo, quien en caso de registrarlo no le encontraba nada.



Los nativos de Australia, con frecuencia usaban el fuego para enviar mensajes.

El mensajero se quedaba por allí durante uno o dos días, esperando que no hubiera moros en la costa y, entonces, regresaba al lugar de referencia donde había dejado tiradas las cartas. Mojoneras, jalones y lugares de referencia, debéis recordar qué quieren decir objetos tales como árboles, montículos, rocas u otros detalles que pueden servir a un Scout para recordar los lugares por donde ha pasado.

SEÑALAMIENTO

Vale la pena conocer señalamientos. Es muy divertido poder hacer señales a un amigo que se encuentra al otro lado de la calle, sin que los que nos rodean puedan entender lo que estamos diciendo. Personalmente, he encontrado de mucha utilidad poderme comunicar con un amigo en la selva cuando en una ocasión, un compañero y yo nos encontrábamos colocados en dos montañas cercanas; y otra, separados por un ancho río, teniendo importantes noticias que comunicarnos.

Señales con fuego

Los Scouts de todos los países usan fogatas para poder hacer señales con el humo durante el día y el fuego por la noche.

Señales de humo.

Tres grandes fumarolas, una tras otra, significa "peligro". Una sucesión de pequeñas fumarolas significa "reunión, venga acá". Una columna de humo ininterrumpida significa "alto".



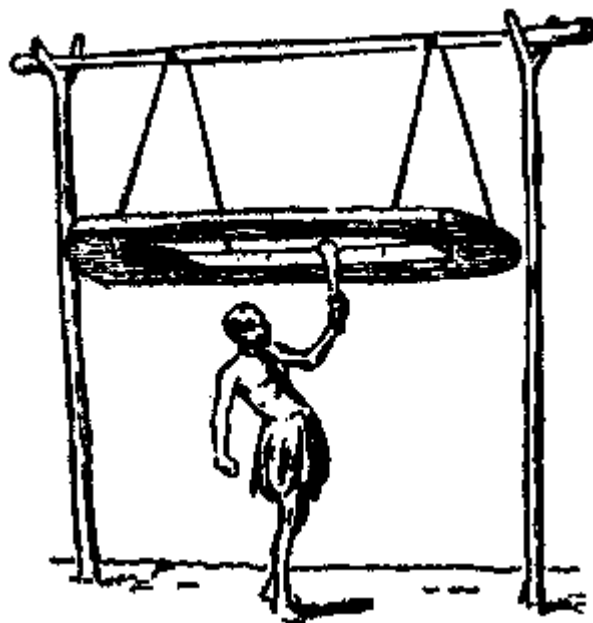
En el África usan unos tambores especiales para enviar mensajes de uno a otro poblado.

Para hacer que un fuego produzca humo, enciéndasele en la forma ordinaria con cantidad de palos delgados y astillas, y, tan pronto como esté ardiendo convenientemente, colóquense sobre él hojas verdes o pasto o heno mojado, e inmediatamente comenzará a humear.

Cúbrase el fuego con una manta húmeda; después retírese ésta para dejar escapar la humareda e, inmediatamente, vuélvase a colocar aquélla sobre el fuego. El tamaño de la humareda depende del intervalo en que se retire la manta. Para una humareda corta, cuéntese dos mientras se tiene la manta fuera de su lugar y ocho mientras se la mantiene en su lugar sobre el fuego. Para una humareda larga, retírese la manta durante seis segundos.

Señales luminosas.

Los destellos largos y cortos tienen los mismos significados que las señales de humo que acabamos de describir. Encended el fuego con leña y ramas secas, para que la llama brille lo más posible.



He aquí otra clase de tambor de señales usado por los nativos del África.

Dos exploradores sostienen la manta delante de la hoguera, es decir, entre el fuego y aquellos con quienes se desea comunicar, de modo que éstos no vean la llama sino en el momento oportuno. Dejad caer la manta y contad dos para los destellos cortos, y seis para los largos, ocultando el fuego y contando cuatro, entre los destellos.

Señales de sonido

En América, durante la guerra civil, el capitán Clowry, un oficial explorador, quiso prevenir a un importante destacamento de que el enemigo intentaba asaltarle aquella noche; pero le era imposible reunirse a sus amigos porque le separaba de ellos un río desbordado que no podía pasar. Llovía torrencialmente.

¿Qué hubierais hecho en su lugar?

El hizo lo siguiente: se apoderó de una vieja locomotora que había cerca de allí, la encendió y cuando tuvo suficiente presión, empezó a tocar el silbato dando toques largos y cortos, como señales del alfabeto Morse. Pronto lo oyeron sus amigos que comprendieron su deseo de hablarles, y le contestaron con una trompeta. El explorador les transmitió entonces un mensaje, que aquellos descifraron, y por el cual quedaron prevenidos. De este modo libró a aquellos dos mil hombres de ser sorprendidos y apresados.

Ciertas tribus nativas de Africa se envían mensajes entre sí por medio de tambores. Otras usan gongs guerreros, de madera.

Señales de Morse y semáforo

Todo Scout debería aprender el código Morse de señales.

Puede usarse para enviar mensajes a distancia por medio de puntos y rayas, producidas con banderas, o por sonidos de corneta, o por destello con heliógrafo o lámpara eléctrica.

Semáforo.

Las señales de semáforo se transmiten moviendo los brazos a diferentes ángulos y son mucho más fáciles de aprender. Las letras se forman colocando los brazos a distintos ángulos; pero hay que cerciorarse de que éstos están hechos correctamente. El diagrama muestra los signos tal como los ve el "lector". Quizás en el dibujo aparezcan complicados, pero en la práctica se verá que son más sencillos.

El transmisor debe situarse siempre dando frente a la estación receptor; llamará la atención de ésta enviando la señal de llamada: V.E.-V.E.-V.E Cuando la estación receptora está lista, da la señal de listo para recibir: K. Si no está lista transmite la Q, que significa: esperar.

Cuando la estación receptora ha leído una palabra correctamente, envía la A. Si una palabra no es contestada, la estación transmisora sabe que la receptora no la ha leído y entonces la repite hasta que obtiene contestación

Si la transmisora comete un error envía la señal de "Error" E.E.E.E.E.E.E. y, después, repite la palabra.

Si se van a transmitir números, úsese el numeral ordinario de Morse pero en semáforo, deletréense los números con letras: la comprobación la dará la estación receptora repitiéndolos.

El final de palabra se indica por medio de una pausa en las señale luminosas y de sonido, y con las banderas, dejándoles caer enfrente de uno.

A ..	J. ---	S ...	2..---
B ---.	K ---.	T -	3...---
C ---..	L .---	U ..-	4....-
D -..	M --	V ...-	5.....
E .	N --.	W .---	6.....
F	O ---	X ---.	7.....
G ---.	P .---	Y ---.	8.....
H	Q ---.	Z ---.	9.....
I ..	R .-	1. ---	0.....

En el código Morse las letras y los números se forman por medio de puntos y rayas.

SIGNO	SU USO Y SIGNIFICADO
VE, VE, VE	Llamada
K	Prosiga. (Contestación a la VE, si se está listo para recibir el mensaje)
Q	Esperar. (Contestación a VE sino se está listo para recibir el mensaje)
A	Entendido. (Usada para contestar todas las señales, si no hay nada especificado en contrario).
8 Puntos (Semáforo: 8E)	Error. (Para corregir cualquier transmisión incorrecta)
AR	Fin del Mensaje
R	Mensaje recibido correctamente (Contestación a AR).

Un mensaje se termina enviando la señal de final A.R. La estación receptora contesta con la señal de mensaje recibido: R., si el mensaje ha sido recibido correctamente.

Una vez que sepáis el alfabeto Morse o de semáforo, todo lo que necesitáis es práctica. A un Scout no se le pide que transmita frases largas, o a través de distancias largas o a grandes velocidades; todo lo que se espera de él es que conozca bien el alfabeto, y leer y transmitir correctamente frases o palabras sencillas. Haced cuanto podáis para que cuando tengáis que mandar un mensaje a través de un campo extenso, o de un cerro a otro, vuestro mensaje pueda ser leído con facilidad.

A	H	O	V
B	I	P	W
C	J	Q	X
D	K	R	Y
E	L	S	Z
F	M	T	COMIENZAN NUMEROS
G	N	U	COMIENZAN LETRAS

Las letras del semáforo se forman sosteniendo las banderas y formando ángulos diferentes.

Si deseáis escribir un mensaje cuya lectura intrigue a la mayoría de las personas, escribidlo con caracteres de Morse o semáforo, en sustitución de las letras del alfabeto ordinario. Este mensaje será, sin embargo, fácil de leer a vuestros amigos que entienden de señalización.

Si deseáis usar una lengua secreta en tu patrulla, deberían todos ponerse a aprender Esperanto. No es difícil, se enseña en un librito que cuesta un penique. Este idioma está siendo usado en todos los países de modo que se puede usar ahora también en el extranjero.

ORDENES Y SEÑALES

Todos los Guías llevan un silbato, sujeto con un cordón. Deben saber perfectamente las órdenes siguientes y enseñarles a la patrulla de modo que puedan dirigirla con ellas.

Órdenes de mando

"Formad" (en línea); "Alerta o atención" (posición de firmes); "Descanso" (descanso en el lugar); "Sentaos" (sentados o acostados en el lugar); "Romped filas"; "Flanco derecho"; "Flanco izquierdo" (cada patrulla con sus Scouts en línea, gira sobre los talones hacia ese lado); "Paso veloz" (caminad elegantemente saliendo con el pie izquierdo); "Paso gimnástico" (corred con los brazos sueltos); "Paso Scout" (cincuenta pasos andando y cincuenta pasos corriendo).

Señales con silbato

Cuando un Jefe de Tropa quiere reunir su Tropa, toca con el silbato la llamada de Scouts, o usa una llamada especial de su Tropa.

Los Guías reúnen a sus muchachos por medio de un toque de silbato, seguido del grito de guerra (el del animal de la patrulla). Después, a paso gimnástico, conducen a la patrulla al Jefe de Tropa.

He aquí las señales de silbato:

1° Un toque prolongado: "Atención", "Silencio", "Esperad la próxima señal".

2° Un toque largo seguido de dos cortos: "Marchar".

3° Una sucesión de toques largos y cortos: "Reunirse".

4° Una sucesión de tres toques cortos: "Peligro", "Alerta", "Estén listos".

5° Tres toques breves seguidos de uno prolongado son la señal del Jefe de Tropa para reunir a los Guías.

6° Un toque seguido de uno largo: "Entendí la señal".

Todas las órdenes de silbato deben obedecerse instantáneamente, a paso gimnástico, corriendo cuanto sea posible, dejando a un lado lo que se esté haciendo.

Señales de mano

Los Guías de Patrulla pueden hacerlas también con el banderín, en caso de necesidad.

Agitar la mano varias veces a derecha e izquierda, o el banderín horizontalmente, quiere decir "No", "No importa", "Quedarse como estaban".

Levantar la mano o el banderín con el brazo extendido y agitarlo lentamente de derecha a izquierda, o bien silbar una serie de toques lentos significa "Más lejos", "dispersarse".

Levantar la mano o el banderín y agitarlo rápidamente, o bien una serie de toques breves y rápidos con el silbato, significa: "Regresad", "Venid aquí".

La mano o el banderín señalando en una dirección significa: "Id allá".

Abrir y cerrar la mano o mover rápidamente el banderín de arriba abajo, varias veces, significa "Corred".

La mano o el banderín en alto, por encima de la cabeza significa: "Alto", "Parad".

Cuando un jefe grita un mensaje, o una orden, a un Scout que se halla distante, éste, en tanto que entienda lo que se le dice, mantiene la mano a altura de su cabeza. Si no entiende, se mantiene parado sin hacer el signo. El jefe lo repetirá entonces en voz más alta, o hará acercarse más al Scout.

Idead vuestras propias señales para dar otras órdenes a vuestra patrulla

PRÁCTICAS DE SEÑALACION EN LA PATRULLA

Práctica de formar, encender y usar una fogata para señales de humo y de llama.

* * *

Practicad señales de silbato y de brazos.

* * *

Organizad competencias dentro de la patrulla, para fomentar el ingenio de los muchachos en ocultar mensajes sobre su personalidad a cada Scout se le da un pequeño pedazo de papel para que lo esconda en su persona. Formad parejas y que cada uno revise al otro, hasta dar con el mensaje. El que se quede con el mensaje es el que gana.



*He aquí un refrán inglés que podéis usar como práctica:
"Foxy, la juguetona zorra brinca sobre Koww, el perro holgazán que duerme".
Contiene todas las letras del alfabeto.*

Cada patrulla inventará su código secreto; las otras patrullas tratarán de descifrarlo. Las patrullas compiten para encontrar el medio más ingenioso de enviar un mensaje Morse sin usar aparatos especiales.

Todas las prácticas de señalización deben ser lo más reales que se pueda Y, desde el principio, hay que transmitir letras solas para que sean leídas a la mayor distancia posible y, con preferencia al aire libre.

JUEGO DE TRANSMISION DE MENSAJES

Mensajeros

Se escoge a un Scout para llevar un mensaje a una plaza "sitiada" pueblo, una hacienda, una casa, o una persona colocada en determinado lugar. El mensajero deberá llevar sobre sí un trapo de color, por lo menos de sesenta centímetros de largo prendido al hombro y con él deberá llegar a la meta, conservándolo en su lugar.

Los "sitiadores" deberán evitar que éste llegue a su destino. Por supuesto, no podrán acercarse a menos de trescientos metros de las líneas de defensa, cuyos linderos deberán quedar marcados de antemano. A quienquiera que el juez encuentre en ese límite, se le considerará muerto por los defensores.

Para capturar al mensajero, el enemigo deberá quitarle la cinta que lleva sobre el hombro. Los sitiadores saben que el mensajero parte de determinado lugar o determinado tiempo, a un kilómetro, más o menos, de la plaza sitiada y pueden dar los pasos que juzguen convenientes para capturarlo; pero no deben presenciar su salida del punto de partida.

El juego puede practicarse en una ciudad, escogiendo dos casas, una para el lugar de partida y otra como ciudad sitiada, y el mensajero puede adoptar cualquier disfraz (menos de mujer) siempre y cuando lleve prendida sobre el hombro la cinta de color.



*Los pueblos de la antigüedad tenían sus propias señales.
He aquí una que siempre ha significado atención.*



WWW.TRAVESIASCOUT.COM