

Settima chiacchierata

Segnali e comandi



NELL'ESECUZIONE DI QUESTO FANALE FATEVI ASSISTERE DA UN ADULTO SOPRATTUTTO PER QUANTO RIGUARDA LA PARTE ELETTRICA: SI POSSONO PRENDERE DELLE BELLE SCOSSE ANCHE A 12 VOLT! FATEVI INSEGNARE COME SI FA LA MANUTENZIONE DELLA BATTERIA!

FASCIATE CON DEL NASTRO ISOLANTE LA LAMINA DEL TASTO, LASCIATE SCOPERTA LA TESTA DELLA VITE CHE FISSA IL POMELLO IN LEGNO.

Coordinamento editoriale:
Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:
Technograph - TS

Testi di:
Giorgio Cusma
Filippo Mojentale
Davide Mazzocchi

Disegni di:
B.-P.
Giorgio Cusma
Laura Pontin
Emanuela Reanda
Pierre Joubert

SEGNALI E COMANDI

DI FILIPPO MOJENTALE
DISEGNI DI B.-P.



Gli aborigeni australiani segnalavano con il fuoco

certo che in quel momento stanno "comunicando" e il suggeritore usa, a modo suo, una forma di comunicazione a distanza. Se i due amici in questione conoscessero una tecnica comune di segnalazione

Segnali, comandi, dei suggerimenti, cermessaggi. Sembra una cosa che si fa e si usa soltanto in attività scout. Ma pensateci bene! Quante volte vi capita, ad esempio, di vedere un vostro compagno di classe che si dimena con gesti assurdi soltanto per aiutare il proprio amico in difficoltà durante un'interrogazione? E' certo che in quel momento stanno "comunicando" e il suggeritore usa, a modo suo, una forma di comunicazione a distanza. Se i due amici in questione conoscessero una tecnica comune di segnalazione

In Africa si usavano tamburi per inviare messaggi ai villaggi vicini



suono dei tamburi. Le scomodavano i piccioni viaggiatori per trasportare messaggi importanti. Cambia il modo di comunicare, ma non cambiano le necessità per farlo. B.-P. ci racconta le sue avventure di quando era soldato e come era di vitale importanza la segretezza di certe informazioni. Noi oggi, possiamo pensare al Jamboree e a quante cose si debbano dire a tutti, senza usare una lingua precisa. Così tanti Scout di diversi paesi e culture devono organizzarsi, intendersi e giocare assieme. Oppure guardiamo al nostro Campo Estivo.

Le tende e gli angoli di Sq. distanti tra loro. I Capi che possono dirci un sacco di cose senza dover correre da una parte all'altra dell'accampamento o sgolarsi urlando. Usiamo i sensi e l'ingegno per trasmettere messaggi. L'udito per i comandi sonori, come il fischietto o i tamburi degli indigeni africani. La vista per i segnali, come le bandierine, la luce o il fumo dei pellerossa. L'ingegno ci serve per utilizzare il metodo giusto a seconda della situazione.

Allenatevi ideando dei giochi in Squadriglia oppure con il Reparto. Ad esempio nel Grande Gioco al campo comunicate segretamente, con i componenti della vostra squadra, le strategie o i movimenti senza farvi scoprire dagli altri. Vedrete che in questo modo il gioco sarà molto più divertente.

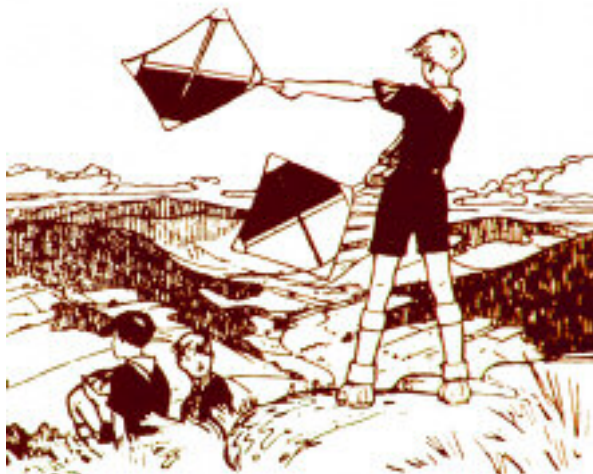
Quante volte nel bel mezzo di un favolosa caccia di Squadriglia, vi siete trovati di fronte un foglietto stroppiciato contenente una serie di punti e linee apparentemente senza senso? Quante volte, durante l'uscita di Reparto o al Campo Estivo, vi siete persi per colpa di una ricezione sbagliata? Cosa fare di fronte alle mille insidie ed ai centomila tranelli dell'oscuro mondo dei co-

dici cifrati? Due parole magiche: **Morse** e **Semaforico**, ovvero come diventare E\G competenti nella sottile arte della segnalazione. Baden Powell considerava importantissimo che i suoi Scout conoscessero le diverse tecniche per segnalare. Durante la sua vita, lui stesso si era trovato molte volte a dover usare la segnalazione in prima persona, sia in vere situa-

zioni pericolose che nei giochi avventurosi con i suoi Scout. Anche oggi durante le uscite o le attività in sede, che vi troviate nel vostro quartiere od immersi nella bellezza di un bosco, la segnalazione è una delle tecniche più divertenti ed utili da utilizzare.

Si può segnalare in tantissimi modi: con le classiche "bandiere di segnalazione" (imancabili in ogni cassa di Squadriglia che si rispetti), con segnali acustici, con il fumo ed infine con i "lampi" (utilizzando l'eliografo o, più semplicemente, la torcia elettrica).

I principali linguaggi di segnalazione sono il Morse ed il Semaforico. Il Morse è un tipo di linguaggio inventato da Alfred Vail e Samuel Morse



ALFABETO MORSE














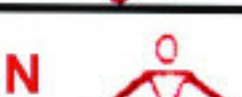








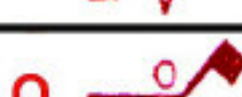
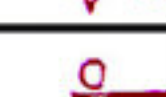



LETTERE

A	• -	ti toa	N	- •	toa ti
B	• • • -	ti ti ti toa	O	- - -	toa toa toa
C	- - • •	toa ti toa ti	P	• • • •	ti toa toa ti
D	- • •	toa ti ti	Q	- - - -	toa toa ti toa
E	•	ti	R	• • •	ti toa ti
F	• • • •	ti ti toa ti	S	• • •	ti ti ti
G	- - •	toa toa ti	T	-	toa
H	• • • •	ti ti ti ti	U	• • -	ti ti toa
I	• •	ti ti	V	• • • -	ti ti ti toa
J	• - - -	ti toa toa toa	W	• • - -	ti toa toa
K	- • •	toa ti toa	X	• • • •	toa ti ti toa
L	• • • •	ti toa ti ti	Y	- - - -	toa ti toa toa
M	- -	toa toa	Z	• • • •	toa toa ti ti
CH	- - - -	toa toa toa toa			

NUMERI

1	• - - - -	ti toa toa toa toa
2	• • - - -	ti ti toa toa toa
3	• • • - -	ti ti ti toa toa
4	• • • • -	ti ti ti ti toa
5	• • • • •	ti ti ti ti ti
6	- • • • •	toa ti ti ti ti
7	- - • • •	toa toa ti ti ti
8	- - - • •	toa toa toa ti ti
9	- - - - •	toa toa toa toa ti
0	- - - - -	toa toa toa toa toa

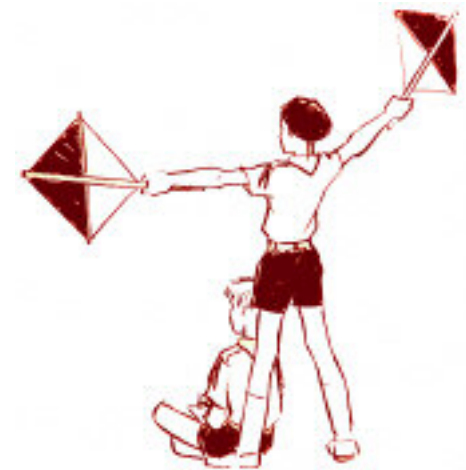
SEMAFORICO

A e 1 errore 	J e 0 lettere 	S 
B e 2 	negativo K 	T 
ripetere C e 3 	L 	U 
D e 4 	M 	V 
E e 5 	N 	W 
F e 6 	O 	X 
G, e 7 	affermativo P 	Y 
H e 8 	Q 	Z 
I e 9 	R 	annullato numeri 

nel 1838, basato sull'utilizzo di punti, linee e pause con i quali uno Scout preparato può segnalare interi messaggi a grandi distanze. Ad ogni combinazione di **punti e linee** corrisponde una lettera dell'alfabeto od un numero: l'unione di lettere con pause di varia lunghezza forma il messaggio che si vuole trasmettere. L'alfabeto semaforico è invece un tipo di segnalazione più veloce e meno faticoso del Morse, ma presenta anch'esso dei piccoli inconvenienti: innanzitutto può essere trasmesso quasi solamente con le bandierine, i simboli poi sono più difficili da imparare rispetto al Morse perché le lettere sono formate mettendo le braccia ad angoli diversi e bisogna far attenzione a non sovrapporre le bandierine se no il messaggio potrebbe essere frainteso. Il meccanismo di

trasmissione ricorda il **movimento delle lancette di un orologio** ed una volta imparate le posizioni (8 in totale), tutto diventerà più semplice. All'inizio infatti quello della segnalazione può apparire un mondo un po' complicato, ma con un po' di buona volontà e **tanta, tanta pratica**, diventerete dei veri maestri del cifrato e potrete organizzare "raid notturni" con segnalazioni luminose, azioni di spionaggio per le vie del quartiere o semplicemente segnalare un messaggio segreto cer-

cando di non farlo capire ad "orecchie (ed occhi) indesiderati". Non vi si chiede certo di spedire messaggi particolarmente lunghi, a grande velocità, ma di **"essere pronti"** (mmmh.... dove l'ho già sentita questa frase?!?) a fare del vostro meglio. Un consiglio: preparate un bel paio di bandiere di segnalazione di Squadriglia e non fate mai mancare un foglio con Morse e Semaforico all'interno del vostro Quaderno di Caccia, tutto il resto verrà da sé e si chiamerà... **avventura.**



SEGNALI SONORI

TESTO DI GIORGIO CUSMA
DISEGNI DI LAURA PONTIN

Durante il Campo Estivo, o in altre attività all'aperto, per essere certi di darsi sentire da tutti, anche dai più lontani, si usano dei segnali convenzionali con il fischietto (in genere lettere dell'alfabeto Morse) che è necessario conoscere bene. Vi presenteremo i tre che sembrano essere i più noti e diffusi, ma accanto a questi, ogni Reparto ne possiede anche altri: ad esempio la "C" per chiamare i cambusieri, la "A" per l'accensione dei fuochi, ecc. Nulla vieta di inventarne di nuovi purchè necessari ed utili, ma senza esagerare, perchè altrimenti il Campo potrebbe diventare un intrecciarsi di fischi, con il rischio di non capire più nulla!

CHIAMATA GENERALE: (fig.1) una serie lunga di fischi brevi (... punti!!!). In genere precede momenti di Reparto, come l'alzabandiera o l'apertura del Consiglio della Legge, ma anche momenti meno solenni come le spiegazioni per un Grande Gioco.



Fig.1



Fig.2

ATTENZIONE: (fig.2) Un fischio molto lungo, per attirare l'attenzione. Sospendere ciò che si sta facendo ed ascoltare in silenzio. Di certo seguirà un segnale importante e più preciso.

CHIAMATA CAPI SQUADRIGLIA: (fig.3) tre fischi corti ed uno lungo, è la "V" dell'alfabeto Morse. La chiamata è rivolta ai CSQ che devono recarsi di corsa e con il guidone (... è un punto d'onore!!) al luogo della chiamata.



Fig.3



Fig.1

L'inizio trasmissione sarà sempre la solita: un otto tracciato dal movimento della bandierina. La posizione di riposo, cioè pronti per trasmettere o fine parola è quella illustrata dalla Fig.1

Abituati e condizionati come siamo dalle due bandierine, quando incomincerete vi sentirete impacciati e poco sicuri, ma poi con la pratica passerete a trasmettere solo le lettere A, B, C, D ed E, perché tutte le altre lettere saranno una combinazione di queste 5. Senza perdersi in complicate

Certamente si acquista in velocità perché ci sono meno movimenti di braccia. Per fare una trasmissione in codice utilizzate quello ricavato dalla tabella che segue. In pratica tra-

Lo sapevate che si può trasmettere in Morse con una sola bandierina? Ebbene sì, e se ci seguite vedrete che abbiamo ragione noi! Si tratta solo di imparare nuove abitudini.

Per indicare il punto: la bandierina vien fatta ruotare di 45° a sinistra (di chi trasmette!), come in fig.2



Fig.2

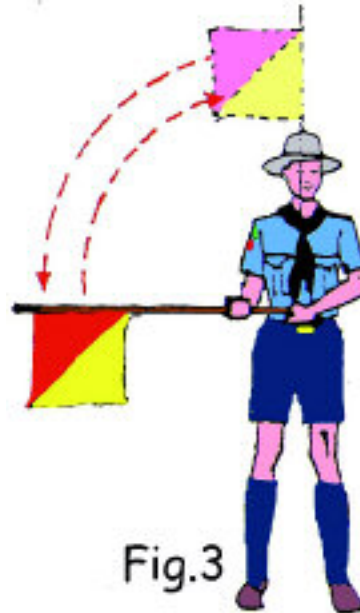


Fig.3

Per indicare la linea: la bandierina viene fatta ruotare di 90° a destra (sempre di chi trasmette!), fig.3

serie di lettere usata per definire anche altri codici, magari DA, CE? quello segreto di Squadriglia: lasciate inviate comporre: b, c, d, ed e e cambiate tutte le altre della griglia a vostro piacere.

spiegazioni, guardate la tabella: a "comandare" sono le lettere contenute nella prima colonna di sinistra e dalla riga ultima in basso: un gioco di coordinate (sempre prima le lettere della colonna)!

A sarà quindi A, ma F sarà AA!! Compreso? Proviamo:

a che parola corrisponde la seguente

A	F	G	H	I	J
B	K	L	M	N	O
C	P	Q	R	S	T
D	U	V	W	X	Y
E	Z	<i>inizio</i>	<i>fine</i>	<i>errore</i>	<i>ripeto</i>
	A	B	C	D	E

Le soluzioni: la serie di lettere corrisponde a SCOUT, mentre GUIDA, tradotta, diventa AB, DA, AD, D, A

MACCHINE PER SEGNALARE

Ci sono anche altri mezzi oltre alla bandierine!

TESTO A CURA DI GIORGIO CUSMA
DISEGNI DA ARCHIVIO A CURA DI
EMANUELA REANDA

Il vantaggio di avere il codice Morse per trasmettere messaggi sta nel fatto che con i segnali ottici, siano essi eseguiti con bandierine o altri mezzi, si riducono i problemi della comunicazione a distanza. Con le bandierine, ed un binocolo, la trasmissione sarà efficace su una distanza di un paio di Km, meglio di più. Come? Aumentando la superficie delle bandierine... sì, ma poi come si possono maneggiare quelle che non sono più bandierine ma ... bandierone!? Anche questo inconveniente ha una soluzione: inventiamo, utilizziamo qualche sistema che sia in grado di sopportare sforzi maggiori ma ci permetta anche di risparmiare energie fisiche. Vediamone alcuni e fateci sapere se tentate un'impresa di segnalazione: pubblicheremo volentieri i frutti della vostra competenza.



Fig. 1

costruzione, e 2 più leggeri per sostenere e tendere la bandierona. (fig. 1)

Sarebbe meglio averne due, di questi aggeggi (una bandierona = punto, 2 bandierone = linea), ma si può fare benissimo anche con uno solo: per il punto si solleva la bandiera per 2 secondi, per la linea 5 secondi. Vi servono 5 pali robusti, per la

Con 7 pali leggeri e due robusti da sostegno riuscirete a mettere insieme l'ossatura di base, due contrappesi ben fissati al telaio che supporta la bandierona, una corda per manovrare il tutto. Semplice e veloce nella trasmissione: anche qui sarebbe meglio averne due. (fig. 2)

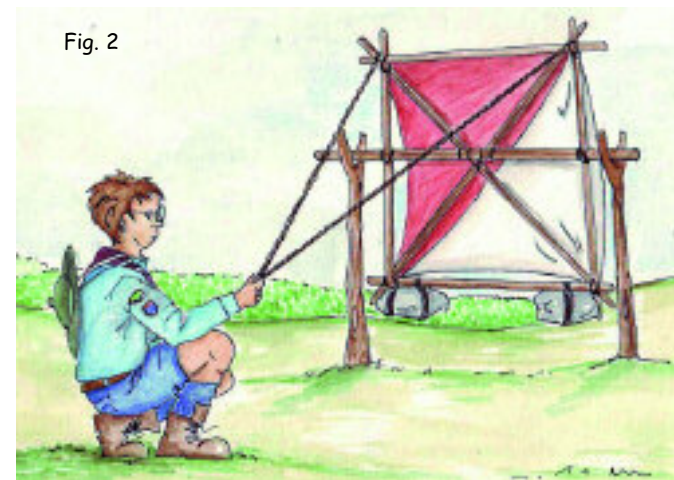
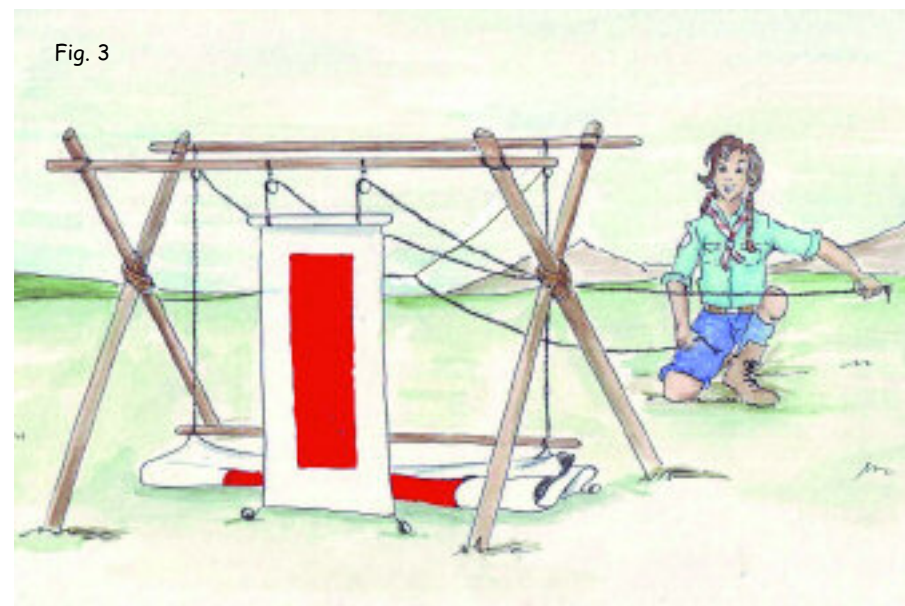


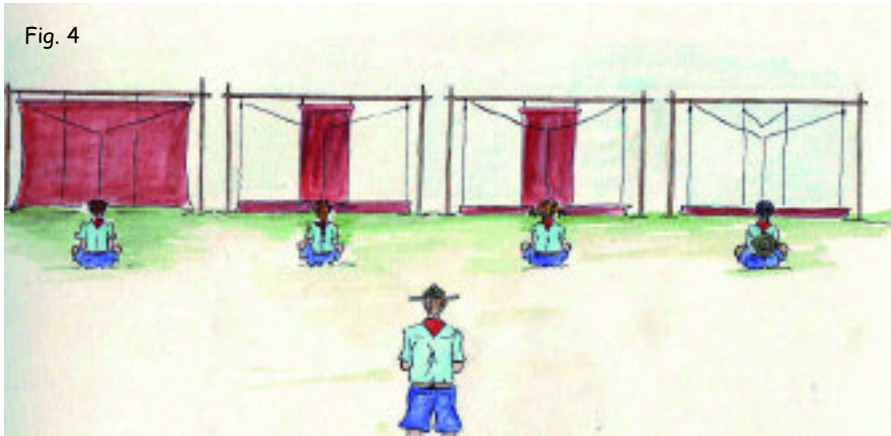
Fig. 2

Fig. 3



Bandierona minore = punto, bandierona maggiore = linea. Non serve averne due! Di costruzione semplice e robusta: bastano 6 pali. Il congegno di manovra, che prevede l'utilizzo di carrucole e ben evidenziato nell'illustrazione. (fig. 3)

Fig. 4



Questa è la stazione di segnalazione più elaborata, si basa su quattro strutture del tipo appena citato. Il suo funzionamento dovrebbe risultare ovvio: nell'illustrazione si sta trasmettendo la lettera **U**, per chi ha le bandierine di fronte (non per noi che ci stiamo dietro e che saremmo piuttosto portati a leggere una **D**! Si possono trasmettere soltanto e lettere: i numeri infatti sono composti da cinque elementi (punti e linee). Questo, però, non costituisce un grosso problema: basta sillabare i numeri ed il limite è superato. Per renderla operativa ha bisogno di segnalatori provetti ed un coordinamento molto attento. Val la pena di provarci solo per fare una grande Impresa. (fig. 4)

Fig. 5



La realizzazione di questo progetto non è molto complicata. Vi servirà una bandiera fissata ad un bastone lungo sui 2 metri; un bastone di diametro minore per ricavare il perno da fissare sul supporto di sostegno e su cui verrà infilata la bandiera (libera di ruotare); Un palo

di sostegno, robusto; due forcelle ben infisse nel terreno; un cordino di almeno 3 metri ed un contrappeso (una sasso andrà benissimo). Dalla figura potete vedere come montare il tutto e, nell'articolo precedente, scoprirete come trasmettere con una sola bandierina. (fig. 5)

SEGNALAZIONE

Facciamo le cose in grande

TESTO E DISEGNI
DI GIORGIO CUSMA

Non è certo un segreto che il Morse può venir utilizzato anche con segnalazioni luminose, vengono definite "a lampi di luce". Si è già parlato di questo genere di segnalazioni eseguito a mezzo torce elettriche, ora però vi propongo qualcosa di diverso., adatto per far giungere il più lontano possibile i segnali luminosi.

Si tratta di costruire un'apparecchiatura in grado di produrre una grande quantità di luce, per costruirla avrete bisogno del seguente materiale:

Un faro d'automobile: lo si recupera da uno sfascia carrozze. La spesa non dovrebbe essere proibitiva.

Una batteria da auto, da 12 Volt.: Ricordate che ogni tanto dovrete ricaricarla.

Una striscia metallica (lamierino), dello spessore 2 o 3 millimetri, larga 2 cm e lunga una trentina di cm. Forse non vi servirà tutta, ma è meglio essere previdenti. E' un materiale che si può recuperare da papà, zii, nonni e loro amici che hanno l'hobby del fai da te... e non spenderete nulla!

Un cavo elettrico, robusto, di almeno 10 metri, attrezzato con **due spine** (maschio): negozio di materiale elettrico ma anche di ferramenta.

Due prese (femmina) da applicare una su ciascun contenitore.

Cinghie per trasportare i due contenitori di faro e batteria: fatele con materiale di recupero!

Compensato o pressato di 2 cm di spessore, quanto basta per fare un contenitore per la batteria ed uno per il faro ed il cavo elettrico. Nei negozi di fai da te potrete trovare ritagli a basso costo.

Guardate lo schema ed i disegni della pagina seguente: sarà facile realizzare la potente stazione "a lampi di luce".