



SCOUTS
ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C.

Scout 7 **Señalación**

Prólogo

Señales de emergencia

Señales con el cuerpo

El alfabeto morse

Semáforo

Claves secretas

Señales de pista

Este título forma parte de la Colección Scout, literatura de apoyo para muchachos

Autores: Martha Elena López de R, José Rubén Bustos S y Jesús Luna

Editado por la Gerencia de Publicaciones de la

Asociación de Scouts de México, A.C.

Este libro no puede ser reproducido, total o parcialmente, sin la autorización escrita del editor.

PRÓLOGO

Año: 21,035 A. C. Lugar: una selva tropical. Problema: cómo comunicar a los del clan que más allá de las montañas que se ven a lo lejos. existe un lugar en donde hay frutos, agua y caza en abundancia.

Esto no te parece un problema real, pero si te encontraras en ese lugar ANTES que se inventara el idioma hablado que tenemos, otra cosa seria. En ese tiempo el hombre se comunicaba por medio de gruñidos y señas con sus semejantes, los que eran aprendidos de la tribu desde niños, así que no había problemas.

Si vas de viaje a un país extranjero en el que no se hable español y no dominas el lenguaje del lugar, estarías en condiciones parecidas. En realidad el lenguaje hablado tal y como lo conocemos es una forma de señales en clave que utilizamos para comunicarnos.

La palabra no es la única forma que utilizamos para comunicarnos y si te fijas bien, aún utilizamos señas sencillas heredadas por muchos pueblos y que son comunes a una gran mayoría, por ejemplo las señas de la cabeza para asentir o disentir, o también, la indicación con el índice de algo lejano, y así otras parecidas.

Cualquier señal tiene que tener un sentido especial para el que la utiliza y también para el que debe recibir el mensaje, (a menos que sea una clave secreta personal).

La señalación, esto es, el empleo de señas, es muy importante para los exploradores ya que les permite comunicarse con otras personas en casos de urgencias o para facilitarse la vida. Por eso tú debes aprender algunas claves que te ayudarán tanto en el campo como en ocasiones especiales en la vida.

En este libro encontrarás algunos métodos utilizados tradicionalmente y otros más modernos, para darte una idea de la variedad de formas útiles que puedes encontrar para comunicarte (o para esconder la información, en caso que no quieras que otros se enteren).

¡Te invitamos a la aventura de la SEÑALACIÓN!

Juan José Martínez de la Rosa
Miembro de la Sub-Comisión Nacional de Tropas.

SEÑALES DE EMERGENCIA

En el caso de un accidente, aéreo, de ferrocarril o de carretera, es común que los grupos de auxilio lleguen primero por avión y que si tú estás en el lugar o eres uno de los accidentados, logres, en varias formas llamar la atención de los aviones de búsqueda.

Durante el día, si hay sol, por medio de su reflejo en un espejo, se puede barrer el horizonte en todas direcciones o en la dirección en que se oiga algún motor de avión. Puedes hacer tu propio espejo de emergencia, si utilizas uno de los que venden para los bolsos de mujer y que puedes llevar siempre en tu mochila. Es suficiente con raspar un poco la parte trasera del espejo, para poder colocar tu ojo exactamente detrás del haz de luz y poder dirigirlo mejor, (ver figura).

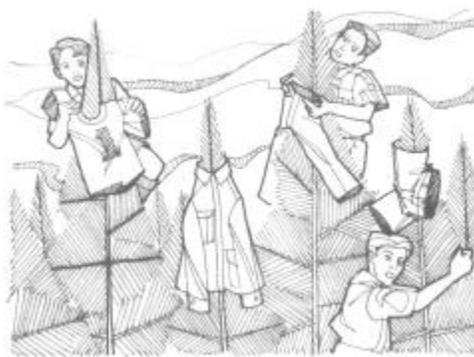


No es necesario utilizar un espejo ya que en un caso de urgencia, se puede utilizar una tapa de una lata, un cuchillo brillante o cualquier otro objeto que proyecte un rayo de luz solar. Es increíble lo lejos que, desde un avión se puede ver el reflejo aún a pesar que haya algo de bruma en el horizonte.

También se puede prender una fogata que haga mucho humo, en el caso de que no haya viento muy fuerte, que no lo dejaría subir verticalmente. Para que haga humo se puede utilizar pasto u hojas verdes y húmedas o aceite de motor.



Debes colocar cosas que llamen la atención desde el aire, si estás en un lugar aislado, como cosas oscuras sobre fondo claro de arena, tierra o nieve, o cosas claras sobre fondos oscuros, como sábanas sobre las copas de los árboles o sobre la hierba. Existen mantas de emergencia que utilizan algunos acampadores que son de color naranja brillante por un lado y aluminio brillante por el otro y que además reflejan las señales del radar.



De noche puedes hacer una fogata y tapparla y destaparla hacia el horizonte en diferentes direcciones, haciendo que se vea durante tres intervalos cortos y tres largos si oyes algún avión.

Cuando ocurre algún accidente, los cuerpos de rescate por avión salen a cubrir áreas determinadas de una zona y las van marcando en un mapa del lugar, así que debes estar listo para llamar la atención en cualquier momento, para evitar que se pasen sin que te vean, ya que después pueden tardar mucho en regresar al mismo lugar.

Scout 7 - Señalización



De cualquier manera, lo más importante es evaluar tu situación con calma y ver las alternativas que tienes a la mano para resolver la situación por ti mismo mientras llega ayuda y recuerda que esto te puede salvar la vida.

Existen señales que trabajan mientras tu estás dormido o haciendo otra cosa y se hacen sobre el terreno utilizando lo que haya a mano, como piedras, ramas, troncos caídos, arena, nieve o cualquier cosa que pueda producir sombras notables, que se puedan ver desde el aire. Se han hecho internacionales las señales de las figuras siguientes y debes conocer su uso y significado por si alguna vez las necesitas. Cuando te rescaten o tú rescates a otros, deberán destruirse las señales para que no confundan a otras personas.

I	II	X	F
Necesito un médico Heridas graves	Necesito medicinas (Primeros Auxilios)	No puedo seguir	Necesito comida y agua
K	↑	△	LL
Indiquen en qué dirección debo seguir	Voy en esta dirección	Lugar para aterrizaje más o menos seguro	Estoy bien
N	Y	JL	□
No	Sí	No entiendo	Necesito mapa y Brújula

SEÑALES CON EL CUERPO

En ocasiones no tendrás tiempo o facilidades para hacer las señales que vimos antes pero hay algún helicóptero o avión a baja altura con el que te puedes comunicar con las señales que aparecen aquí. Observa que la señal más fácil es la que harías naturalmente si no te pudieses mover, por estar impedido.



Necesito médico



Mi receptor trabaja



Tiren un mensaje



Todo bien, no esperen



Pronto podremos seguir, esperen si es posible



Sí



No



Necesito refacciones y mecánico, tardo mucho



Recójanos. Abandonamos el transporte



No intenten aterrizar aquí



Aterrizen en esta dirección (apuntar al lugar)

EL ALFABETO MORSE

Otro tipo de señales requiere que sean conocidas por el que te observa de lejos y al que le quieres transmitir algún mensaje. Entre las señales internacionales más conocidas está el alfabeto morse, que es manejado por muchas personas todavía. El problema puede ser el idioma, pero existen claves reducidas que todos hemos visto utilizar en las películas y en la televisión, como es la de SOS, la cual es conocida por muchísima gente aunque no sepa su origen, (Save Our Souls, lo que quiere decir, ¡Salven nuestras vidas!).

El Morse es una clave que se puede enviar de muchas maneras, así que conviene conocerla bien. Puede enviarse a mayor distancia que las señales con banderas. Puede usarse cualquier fuente luminosa de noche; de día se puede utilizar un espejo y el sol o banderas.

Por lo lento que es, los telegrafistas y radioaficionados han inventado innumerables claves para hacer más rápida la comunicación y aquí te presentaremos algunas de las más conocidas.

Hay varios trucos para aprenderse las letras del alfabeto Morse, pero nada sustituye a la práctica, por lo que conviene que para practicarlos hagas un telégrafo sonoro, luminoso o un heliógrafo. Si algún día piensas ser radioaficionado, queremos que sepas que es un requisito indispensable para obtener tu licencia.

Existen programas para computadoras caseras y personales para aprender el Morse, así que si tienes alguna en casa, aprovéchala.

El Morse se puede transmitir con una o con dos banderas; lo importante es ponerse de acuerdo en la forma de transmisión para que se entienda. Si se mueve una bandera a la izquierda del que transmite (o sea a la derecha del que recibe), se considera una raya; si se mueve hacia la derecha, será un punto. El espacio de tiempo se alarga entre palabras o se bajan la o las banderas hacia el frente.

Deberá transmitirse a la velocidad máxima que pueda recibirse sin errores por el compañero, para evitar muchas repeticiones y pérdida de tiempo. Cuando el receptor no entendió o recibió mal una palabra, debe transmitir la señal de error inmediatamente al transmisor, para que le repitan la última palabra.



ALFABETO MORSE

A	.-	B	-...	C	-.-.	Ch	----
D	-..	E	.	F	...-	G	--.
H	I	..	J	.-.-	K	-.-
L	.-..	M	--	N	-.	Ñ	---..
O	---	P	...-	Q	---.	R	.-.
S	...	T	-	U	...-	V	...-
W	.-.-	X	-.-.	Y	-.-.	Z	---.

1 .----- 2 ..---- 3 ...-- 4- 5

6 -..... 7 --... 8 ----.. 9 ----- 0 -----

Scout 7 - Señalización

La duración de una raya es tres veces la de un punto en los telégrafos acuáticos o luminosos, el espacio entre rayas y puntos de una misma letra es igual a un punto, el espacio entre letras es igual a la duración de una raya y el espacio entre palabras de dos rayas y un punto aproximadamente.

Pueden agruparse las letras para aprenderlas más fácilmente en la forma siguiente:

I SIMPLES		II CONTRARIAS	
E .	- T	A -.	-. N
I ..	-- M	B -... ..-	V
S ...	--- O	D -.. ..-	U
H	---- CH	F-. L
		G --.	.-. W
		Q ---.-	-.-- Y
III EMPAREDADAS		IV AISLADAS	
K -.-	.-. R	C -..	
P .-..	-.-- X	J .---	
Ñ ---..		Z ---.	
V NÚMEROS			
1 .----	4-	7 ---..	0 -----
2 ..----	5	8 ----.	
3 ...--	6 -....	9 -----.	

Las claves reducidas que nos da BP en el Escultismo para Muchachos son útiles, ya que no se requiere de transmitir palabras completas para entender el mensaje. Cuando vas a transmitir a otro Scout, tienes que llamar su atención con la clave ...-- . (VE VE) varias veces, hasta que te contesten con la clave —.— (k), indicando que están listos para recibir tu mensaje.

Si en lugar de K, te responden con --.- (Q), es que quieren que esperes un poco, ya que no están listos para recibir tu mensaje. Si cometes un error al enviar el mensaje, suspendes un momento la transmisión y envías la clave (8 puntos), para indicarle al receptor que ahora enviarás la última palabra de nuevo o todo el mensaje. Si el receptor te está viendo, u oyendo y comete un error, y tiene con que enviar un mensaje puede que te envíe también la señal de 8 puntos, para indicarte que le transmitas la última palabra o mensaje nuevamente, ya que no lo recibió correctamente.

Si el receptor te está viendo u oyendo, después de cada palabra te enviará la señal .- (A), indicándote que recibió correctamente la última palabra que le enviaste. Cuando terminas el mensaje, transmites a clave .- .-. (AR), que le dice al receptor que es todo lo que querías enviarle y si la recepción fue correcta, te contestará con .-. (R), lo que te indicará que han recibido bien tu mensaje.

Scout 7 - Señalación

Resumiendo:

VE VE VE Llamada de atención del transmisor al receptor.

- K El receptor está listo para recibir.
- Q El receptor pide que se espere un momento antes de transmitir cualquier mensaje.
- A Bien recibida la última palabra.
- Error en la última palabra. Puede ser usada por el transmisor o el receptor. (8 puntos).
- AR Fin de mensaje.
- R Mensaje recibido.

Para transmitir en morse con banderolas, se utilizan banderas cuadradas de 60 cm por lado y se acostumbra colocar un parche contrastante en el centro de 20 cm por lado. Se hacen dos banderas comunmente, una roja con parche blanco y una blanca con parche rojo, para ser utilizadas una para rayas y otra para puntos o utilizar únicamente la blanca, si el fondo es oscuro, o únicamente la roja sobre fondos claros, para mejorar la visibilidad.

Si piensas obtener la especialidad de señalador o pasar el exámen de radioaficionado, deberás conocer además los signos de puntuación más utilizados como son:

Punto	.-.-.- .
Coma	--.-- ,
Interrogación	..-.-. ?
Guión (o menos)	-...- -
Diagonal (o división)	-...- /

Existen otros símbolos en morse que manejan los telegrafistas, pero con éstos son más que suficientes para hacer comprensibles tus mensajes.



SEMÁFORO

Antiguamente no existían los transmisores de radio y para comunicarse con los barcos desde la costa o entre dos barcos, se utilizaba lo que conocemos como el SEMÁFORO, el cual consistía en tierra de torres de gran altura con dos brazos móviles, que permitían enviar mensajes rápidamente a los barcos. Los marinos respondían con banderolas al mensaje simulando el movimiento de los brazos del semáforo y después se popularizó entre los soldados en tierra también.

Por ser muy práctico y rápido, BP lo describe en su libro y es utilizado por todos los Scouts en el mundo, ya que puedes comunicarte en una urgencia sin necesidad de un radiotransmisor y es más rápido que el morse.

Para llamar la atención del receptor, deberás agitar las dos banderas de abajo hacia arriba, para que sea muy visible tu señal.

Una vez que te vean, te contestarán con las mismas letras que en morse:

K si están preparados para recibir tu mensaje y Q si debes esperar para que inicies la transmisión.

Al terminar cualquier palabra, te contestarán con la letra A si es que te entendieron bien tu transmisión o con la señal de error de semáforo, que es una posición contraria a la letra L, para evitar enviar 8 letras E, como en morse. Si tu cometes un error en la transmisión, suspendes momentáneamente la misma y transmites la señal de error también para que el receptor sepa que le vas a repetir la última palabra.



La señal de NÚMEROS, que es una posición contraria a la letra T, se transmite para indicar que las posiciones correspondientes a las letras de la A a la K se convierten en los dígitos 1, 2..., 9, 0 y si hay un punto decimal, repites la señal de números entre los mismos, para que sepa el receptor que no es un número entero.

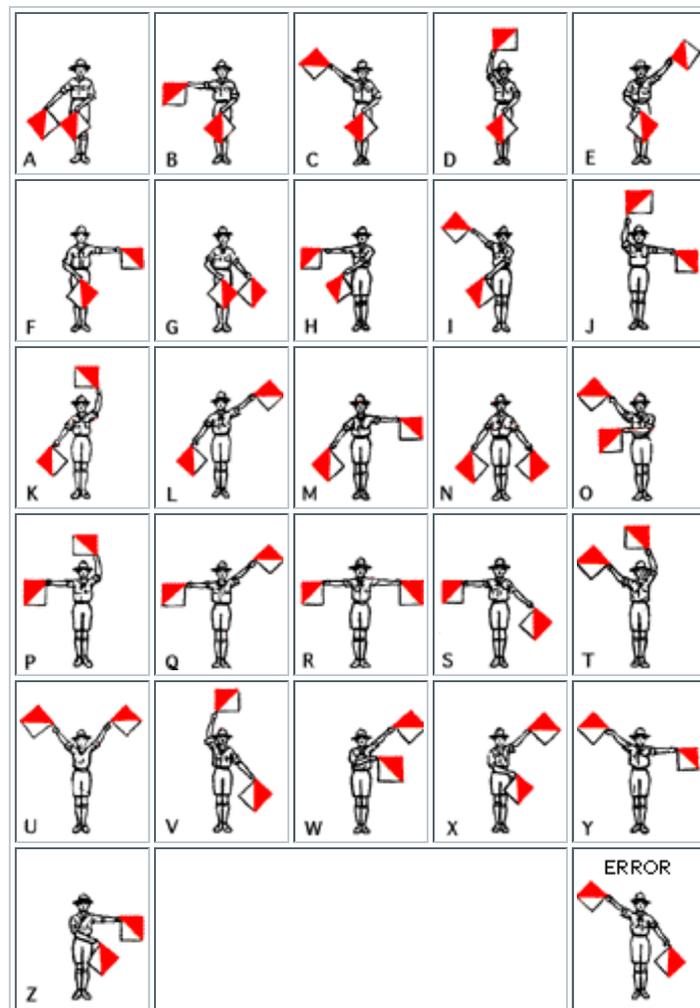
Al terminar de transmitir un número, se envía la letra J, o sea la indicación que lo que sigue ya no son números sino letras.

La transmisión se cierra con las letras AR y te contestarán con R igual que en

Scout 7 - Señalización



morse, si todo estuvo bien. Los signos de puntuación en el semáforo, como: coma, dos puntos, punto y seguido, interrogación, etc., se envían deletreándolos directamente, ya que es más rápido y hay menos confusiones en esta forma.



Las banderas de semáforo son cuadradas de 45 cm de lado, divididas diagonalmente en dos partes, una blanca y la otra roja, sujeta por el lado rojo a un palo de aproximadamente 65 cm de longitud.

CLAVES (secretas)

Clave Gato

En ocasiones tendrás que enviar algún mensaje a tus amigos, sin que se enteren los demás y es cuando se usan las claves secretas. Entre los Scouts es muy común utilizar la "clave gato", conocida así por que se parece al juego de gato o tres en línea que habrás jugado muchas veces.

Esta clave consiste de una rejilla en la que se colocan las letras en un orden dado de manera que se pueden sustituir por puntos y marcos, para esconder las letras. La clave se construye como lo muestra la figura siguiente.

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

En la figura puedes ver que la letra A se encuentra en el primer lugar de un marco en forma de L invertida y se puede sustituir por el símbolo:  la letra N se encuentra en el centro de un rectángulo y se puede sustituir por el símbolo  La figura siguiente te dice como se vería la frase. "REUNION DE PATRULLA EL MARTES".



A este tipo de claves se le conoce como "de sustitución", ya que no se usan letras convencionales sino que se sustituyen por símbolos equivalentes.

Te recomendamos leer lo que dice BP al principio de la fogata No. 7 de "Escultismo para Muchachos" sobre el mismo tema.

Scout 7 - Señalación

Esta clave es muy conocida por los Scouts en todo el mundo, pero tú la puedes modificar fácilmente para que solamente los de tu patrulla se enteren de lo que dice, si cambias en alguna forma el orden de las letras, pero deberás recordar muy bien tu código, ya que después ni tu Patrulla ni tú la podrán leer con facilidad.

Puedes utilizar por ejemplo.

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

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

Clave de Posición

Desde los griegos ya se utilizaban claves secretas para esconder la "información vital y táctica", sobre todo los militares, en los que una fuga de información es peligrosa. La clave más antigua que se conoce es la de poner escondidas las letras en un documento, por medio de puntos que representan a las letras del alfabeto, de acuerdo a su posición en columnas o renglones.

La clave en sí es muy simple y es difícil de descubrir si no se sabe de qué se trata. En el ejemplo siguiente puedes ver cómo la frase "REGRESO A LAS TRES" se construye y cómo se ve si no tienes la malla de referencia de las letras para leerla.

Scout 7 - Señalación

El que reciba tu mensaje, únicamente deberá enredar la tirita en un lápiz del mismo diámetro para poder leer "el mensaje secreto"



Clave de Desplazamiento

Otro tipo de clave que utilizaban los romanos consiste en correr las letras del alfabeto para que otras ocupen su lugar. Así, si cambiamos la letra "A" del alfabeto y la corremos 5 lugares hacia la derecha, la letra "F" tomará su lugar y como quedan unas letras sobrantes al final, éstas se colocan en los primeros lugares del alfabeto.

ABCDE FGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEF GHI JKLMNÑOPQRSTU
VWXYZ

O sea que son cambiadas en esta forma: la A por la F, la B por la G, la C por la H hasta la y que se cambia por la A, la W por la B y por último, la Z por la E.

En esta forma, la frase "CUIDADO CON EL ENEMIGO se convierte en: 'HZNIFIT HTR JP JRJQNLT", lo que parece más bien una majadería o que estás hablando con catarro.

El alfabeto desplazado se ve así:

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

Cuando recibes un mensaje cifrado en esta forma, solamente tendrás que conocer el "código" de corrimiento del alfabeto usado para cifrar el mensaje, que en este caso es el número 5, ya que de otra manera tendrías que hacer hasta 27 intentos si te pones a correr de uno en uno los alfabetos a prueba.

Esto te parecerá tal vez muy complicado, pero con el uso de una computadora casera es un procedimiento muy fácil y por esto ya no se utiliza esta forma sencilla de codificación. En su lugar se usa un código de SIETE números, que hacen que la primera, octava, décimoquinta y vigésimosegunda letra, se corran con un alfabeto desplazado por el código del primer número; la segunda, novena, décimosexta y vigésimotercera letras del mensaje, se desplazan por un código del segundo número y así sucesivamente, lo que hace prácticamente imposible decodificar un mensaje de este tipo, si no se conocen los siete números del código, aun con una computadora.

Si quieres construir un codificador y decodificador sencillo, ve la figura



Scout 7 - Señalación

siguiente, en la que se te indica cómo se puede hacerlo con papel y un compás, o bien fotocopiar los discos 1 y 2, para pegarlos sobre cartulina antes de armarlo, para darle mayor rigidez y facilitar su manejo.

Los números en la carátula te indican el desplazamiento y puedes utilizarlo para codificar si corres hasta el número que quieras como código, colocándolo bajo la "A" del disco exterior, y usando el alfabeto del disco interior para tu mensaje original y el disco exterior para el codificado.

Para leer un mensaje cifrado, coloca el número de código bajo la "A" del exterior nuevamente y el alfabeto del disco exterior representará las letras del mensaje cifrado y las del interior, si todo va bien, será el del mensaje secreto.

También te puede servir para probar lo que es un código más complicado, si usas un número de unas tres cifras como código y ver la cara que ponen tus amigos si tratan de decifrarlo, ya que lo más seguro es que pensarán que les estás tomando el pelo.

En fin, esto de las claves es muy divertido, si te gusta jugar a los piratas o esconder alguna información en el "diario de a bordo", (léase tesoro de patrulla), que no conviene que sepan "los no iniciados".



Usa tu imaginación y ve lo que puedes lograr con esta guía sencilla que te dimos sobre claves y códigos; también puedes investigar en enciclopedias, en revistas y libros de computación, o también en una computadora que tengas a mano.

* ** * **_ * _ _*_ ** *_** *** ** *_** _ _ ** _* _ * _* * *_ ***

LAS PISTAS

La observación es una de las habilidades que debe tener un Scout, esta habilidad será de gran utilidad a lo largo de tu vida, ésto va desde una simple excursión, seguir una pista sencilla hasta el hecho de ser capaz de deducir situaciones especiales y de apuro de la simple disciplina de la observación. Sabemos que los descubrimientos que han servido al hombre para su desarrollo están relacionados con personas que fueron capaces de observar lo que se encontraba a su alrededor, así, podemos mencionar a Galileo, Cristobal Colón, Isaac Newton, el mismo Baden Powell quien a partir de la observación del comportamiento de los muchachos en edad Scout, plantea lo que es ahora nuestro movimiento, en fin, tendríamos un sinnúmero de ejemplos en los que mostraríamos a la observación como una de las características más importantes de los hombres que han sido trascendentes en la historia de la humanidad.



Nosotros debemos prepararnos en este sentido para lograr que la observación sea una habilidad, podemos seguir el ejemplo de Kim, personaje creado por Rudyard Kipling, Kim era un muchacho Indú, que estaba siendo adiestrado para el servicio secreto. Al principio tenía poca habilidad, sólo podía recordar algunos objetos que le eran mostrados en una charola, después fue capaz de recordarlos todos y además describirlos con detalle, finalmente por medio de la práctica llegó a observar toda clase de detalles que lo llevaron a la localización de un criminal.

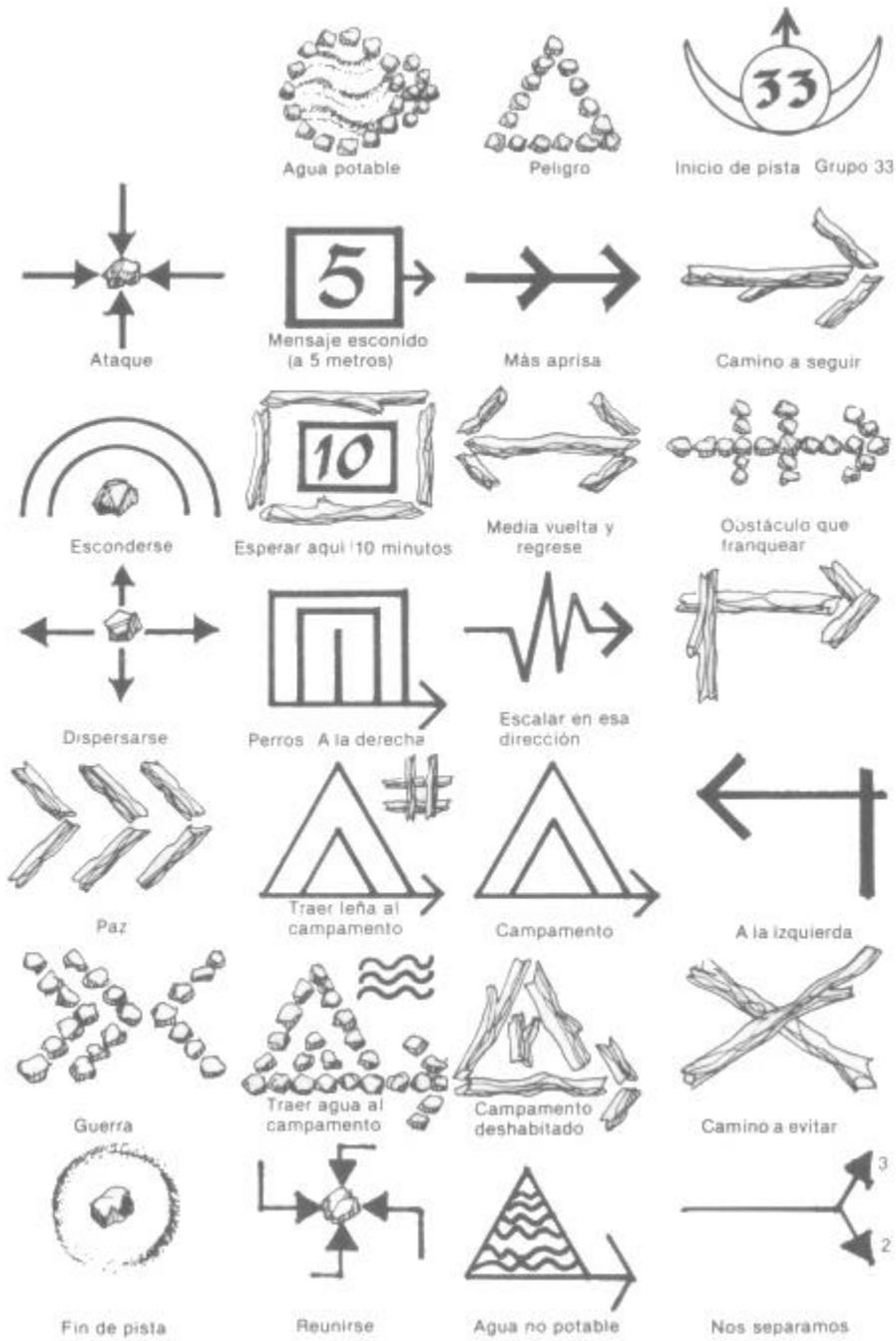
Siempre debes estar alerta con lo que ocurre a tu alrededor, así podrás con el tiempo observar tus propios errores y corregirlos.



Una de las mejores formas de practicar es observando las huellas de las personas que nos han precedido en el camino, debes iniciar con señales que se hayan dejado a propósito para indicarte el camino o darte alguna instrucción. Para esto los Scouts contamos con varias señales convencionales habitualmente llamadas "pistas".

Estas señales son un lenguaje secreto que permite a los Scouts dejar a los que les siguen indicaciones precisas para que les puedan alcanzar en un sitio determinado. Como verás esto no sólo será divertido, también será muy útil para reunir a la Patrulla o Tropa, o bien, avisar de alguna emergencia que pueda surgir o indicar algún peligro. De cualquier forma siempre deben considerar lo siguiente:

Scout 7 - Señalización



Scout 7 - Señalización

Reglas Básicas

- Las señales deben colocarse siempre del lado derecho del camino. Evitando que sean muy llamativas, ya que podrían llamar la atención de extraños quienes podrían quitarlas o destruirlas, lo importante es que tu señal de pista sea sólo visible a los ojos de un Scout.
- Las señales deben ser trazadas sobre la Tierra con el regatón de un bordón, con ramas, piedras, gis. Pero nunca harás incisiones sobre la corteza de árboles o destruir plantas vivas para indicar una señal.
- Va a depender del tipo de terreno la distancia en que se debe colocar una señal de la otra, si el terreno es muy sinuoso cuidar que la distancia no sea mayor de 10 mts.
- No se deben hacer señales sobre propiedades ajenas u objetos móviles.
- Si se va a hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo lo mejor es dejar un mensaje oculto que indique la ubicación de la siguiente pista.
- Después de colocar la pista, hay que cerciorarse de que ha quedado lo suficientemente legible y discreta, así como en la ubicación correcta.
- Debes recordar la ubicación de la última señal ya que la señal pudo haber sido borrada o movida y a partir de la anterior podrás deducir el camino.

Para seguir una pista debes tener presente lo siguiente:

- Sigue la pista a paso moderado. La naturaleza en ocasiones es muy tramposa, y alguna pista puede ser suprimida o desplazada por algún animal. En este caso piensa y razona sobre la dirección que has seguido y continúa la búsqueda de la siguiente pista. Si es necesario regresar por el camino recorrido.
- El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas o los mensajes.

Las pistas se pueden clasificar en artificiales y naturales, las primeras son muy simples de observar, ya que de alguna manera se muestran obvias en el camino, sin embargo las naturales pueden ser confundidas o bien pasar desapercibidas para algún Scout de poca experiencia. Las pistas artificiales fácilmente pueden ser alteradas por extraños por lo que es conveniente practiques junto con tu Patrulla y sean capaces de emplear pistas naturales que siempre serán más seguras.



Las pistas naturales como su nombre lo indica se hacen con elementos naturales como piedras, ramas, hierbas, etc. Por lo que debes estar muy atento a lo que se muestra a tu alrededor para que no se te pase ninguna señal. La forma de trazar la pista es muy similar como lo mostramos en las ilustraciones, sin embargo, es necesario hacer notar que para las señales de socorro se hacen siempre con tres elementos similares como: tres piedras, tres pedazos de hierba, tres estacas enterradas, etc. Como también se hacen tres disparos tres humaredas a intervalos regulares para indicar la señal de SOS.

Scout 7 - Señalización



Esperamos que estas indicaciones te sean de utilidad, pero recuerda que la habilidad sólo podrás obtenerla por medio de la práctica. ¡Buena Suerte!