



# HALP-communication au camp !

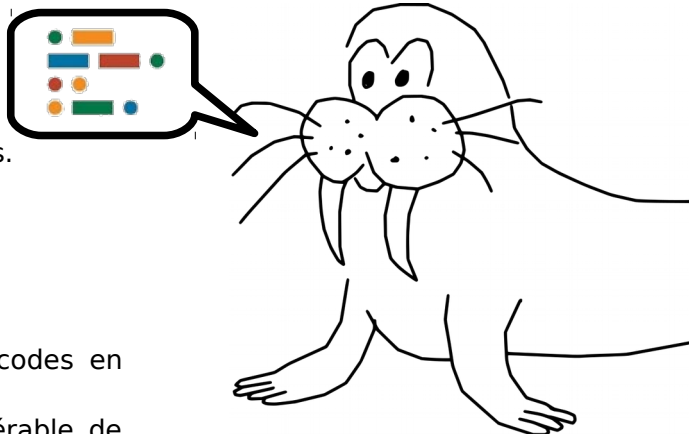
On a tous décodé des messages secrets en morse, sur un bout de papier. Moins nombreux sont ceux qui ont décodé du morse à la lampe de poche ou au sifflet. En camp avec un sifflet, le morse peut être utilisé pour transmettre les informations au groupe à distance. C'est un moyen de communication efficace et HALP car ne nécessitant pas d'infrastructure comme celle qu'utilise un smartphone, ni de batterie à recharger. Et en plus tu économises ta voix !

## Objectifs pédagogiques

- Apprendre à comprendre un message simple dans un autre alphabet.
- Développer un moyen de communication efficace et sobre en camp.
- Développer l'écoute active de son environnement, et y réagir de façon appropriée.

## PRE-REQUIS

- Un sifflet scout, de préférence deux tons.
- Alphabet morse.



## Préparatifs

Rassembler les jeunes et leur expliquer les codes en alphabet morse.

Pour une meilleure mémorisation, il est préférable de présenter ces codes progressivement, en ajoutant des lettres au fur et à mesure.

L'alphabet morse est fondé sur l'utilisation de traits et de points. Un trait dure trois points. On sépare les différents signes d'une lettre par la durée d'un point, les différentes lettres par la durée de trois points et les différents mots par la durée de sept points.

Il n'est pas évident pour tous de distinguer la durée des points et traits, en particulier lorsqu'ils sont émis par un novice. Pour faciliter l'audition, on utilise les 2 tons du "sifflet scout" (en vente à la boutique). Dans ce cas, les traits seront toujours émis avec un sifflement long et grave rappelant le moyen mnémotechnique "dah" en bouchant l'orifice du haut avec l'index. Et alternativement en bouchant l'orifice du bas avec le pouce, on fait les points avec un court sifflement aigu rappelant le moyen mnémotechnique "dih"





## Les Codes

Message	Signe	En morse	Remarques
Rassemblement!	R	dih <b>dah</b> dih	On se donne rendez vous immédiatement en cercle
Passage de consignes	T	<b>dah</b>	Rassemblement en groupe, demande d'attention ( T ou T A S )
Chefs d'équipes	C	<b>dah</b> dih <b>dah</b> dih	Rassemblement des chefs d'équipes
A table	B	<b>dah</b> dih dih dih	A la Bouffe! C'est l'heure du repas.
Début des Services	K	<b>dah</b> dih <b>dah</b>	Ravitaillement pour manger en équipe
Goûter	G	<b>dah dah</b> dih	
Temps SPI	SPI	dih dih dih, dih <b>dah dah</b> dih, dih dih	Regroupement pour le temps SPI
Poste	P	dih <b>dah dah</b> dih	Distribution du courrier!
Douche pour les filles	DF	<b>dah</b> dih dih, dih dih <b>dah</b> dih	C'est le moment aux filles d'aller se laver
Douche pour les garçons	DG	<b>dah</b> dih dih, <b>dah dah</b> dih	C'est le moment des garçons d'aller se laver
Fin des jeux	O	<b>dah dah dah</b>	On arrête les jeux (généralement c'est l'arbitre qui siffle)
On doit se dépêcher	point	dih <b>dah</b> dih <b>dah</b> dih <b>dah</b>	On doit se dépêcher pour aller au rassemblement
Intendance	I	dih dih	
Service	S	dih dih dih	Service

A vous d'en trouvez d'autres, et partagez les avec [radioscoutisme@sgdf.fr](mailto:radioscoutisme@sgdf.fr)

### → Alphabet morse

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

La durée de référence est fixée par le temps que dure un point (♪)

Signe	Durée
Point .	♪
Trait -	♪♪♪
Silence entre les signes d'une même lettre	♪
Silence entre deux lettres	♪♪♪
Silence entre deux mots	♪♪♪♪♪♪



KIT ANIMATION

