



Carrera de orientación con mapa y brújula

DE UN VISTAZO



Lugar

Al aire libre: bosque o parque (aprox. 1 × 1 km)



Idea central

Leer un mapa, usar la brújula y encontrar balizas en equipo



Esfuerzo

Material 20 min · Preparación 60 min



120 minutos



equipos de 3-4



12-16 años



conviene tener nociones



Material

- ☐ copias del mapa 1:25 000 con las balizas marcadas (1 por equipo)
- ☐ una brújula por equipo
- ☐ 8 carteles de baliza con código de letra
- ☐ tarjetas de control
- ☐ cronómetro
- ☐ móvil de emergencia por equipo



Desarrollo

- | | |
|-----------------|--|
| 0-20' | Introducción – Orientar el mapa y tomar el rumbo (ver Técnicas scout «Mapa y brújula»). |
| 20-30' | Baliza de prueba – Una baliza a la vista para practicar. |
| 30-100' | La carrera – Los equipos salen cada 3 minutos y buscan las 8 balizas. |
| 100-110' | Puesta en común – Comprobar códigos y comparar tiempos. |
| 110-120' | Cierre – Pensamiento: orientarse en la vida (Salmo 119,105). |



Carrera de orientación con mapa y brújula



Cómo funciona – explicado de forma sencilla

- 1 Orientar el mapa: girarlo para que el norte del mapa señale al norte.
- 2 Buscar en el mapa dónde estáis.
- 3 Poner la brújula desde vuestra posición hasta la siguiente baliza y tomar el rumbo.
- 4 Poneos en marcha fijándoos en referencias (camino, arroyos, cruces).
- 5 En la baliza, apuntar el código de letra en la tarjeta de control.

 **Ejemplo:** «Estamos en el cruce. La baliza está a 300 m hacia el noreste, justo después del arroyo.»



Seguridad

- Equipos de al menos 3 personas, nunca solos.
- Hora fija de regreso, silbato como señal de parada.
- Elegir una zona sin carreteras grandes ni agua.
- Móvil de emergencia con el número de los dirigentes.



Variantes

- Orientación nocturna con frontales (solo con experiencia).
- Orientación por puntos: balizas con valores distintos.

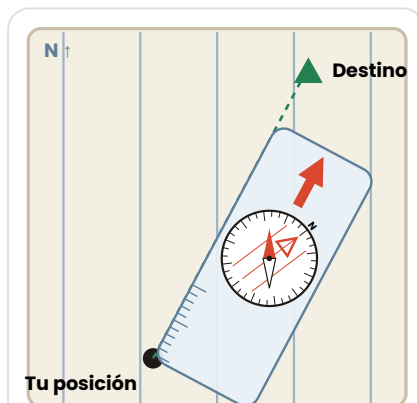
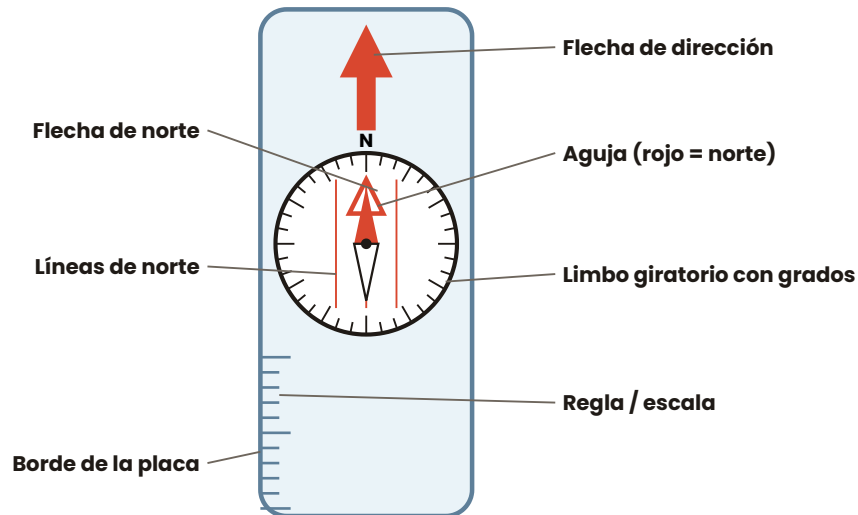


Para reflexionar

¿Qué te orienta en la vida cuando te has perdido?

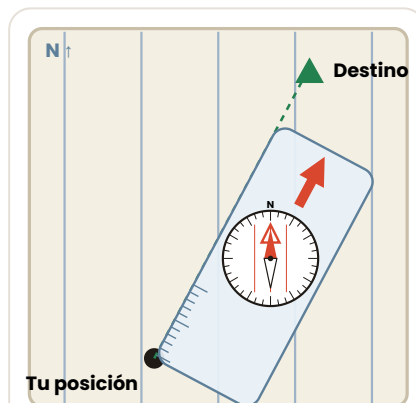


La brújula de placa: partes y tres pasos



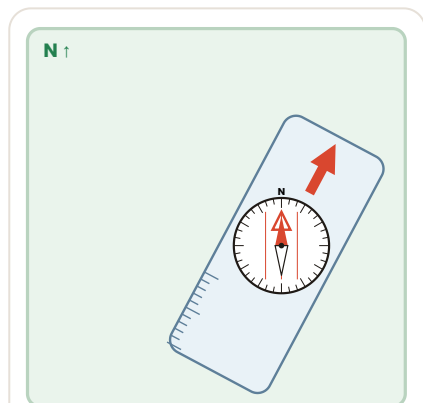
1 Colocar

Pon el borde sobre el mapa, desde tu posición hasta el destino. La flecha de dirección señala el destino.



2 Girar el limbo

Gira el limbo hasta que las líneas de norte estén paralelas a la cuadrícula y la flecha de norte apunte arriba del mapa.



3 Rojo con rojo

Sujeta la brújula plana delante de ti y gira hasta que la aguja roja quede dentro de la flecha de norte. Sigue la flecha de dirección.



Tarjeta de control (plantilla, 2 por página)

Equipo: _____

Salida: _____

Llegada: _____

Control	Código	Hora	Nota
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

✂ cortar aquí

Equipo: _____

Salida: _____

Llegada: _____

Control	Código	Hora	Nota
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			