Dossier Scout

Rastreo

SCOUTS®
Construir un Mundo Mejor

ASDE
Scouts de Extremadura

Recursos Humanos

Lo primero que debe hacer un buen rastreador es observar. El arte de observar lo que nos rodea puede llegar a ser bastante sencillo si se tiene un poco de práctica, aunque lo que realmente es difícil llegar a detectar todos y cada uno de los detalles de nuestro alrededor.

Las pistas son señales preestablecidas y dejadas voluntariamente por el hombre. Aunque por lo general suelen utilizarse como medio recreativo, en algunos casos pueden resultar muy útiles, al indicarnos direcciones, vados, puentes, etc. o también cuando la patrulla se ha separado en una caminata, estas pistas le permiten comunicarse sin tener que esperar o regresar para avisar de un peligro o algún camino a seguir o a evitar.

Para trazar las pistas se deben de seguir algunas pequeñas normas que ya deben de ser conocidas por todos los scouts:

- Las señales deben ponerse siempre a la derecha del camino, evitando quesean demasiado visibles.
- Nunca deben hacerse indicaciones sobre la corteza de los árboles o destruir plantas vivas para indicar una señal.
- Cuando el camino es más sinuoso, las señales no deberán de estar muy separadas.
- Si se va a hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo, lo mejor que se puede hacer es dejar un mensaje oculto que indique la dirección de la siguiente pista.
- No se deben hacer señales sobre propiedades ajenas y nunca sobre objetos movibles.
- Después de haber colocado una pista, hay que fijarnos de que a quedado lo suficientemente legible y discreta; así como en la ubicación correcta.
- Puedes utilizar piedras, ramas secas, troncos caídos, y un sin fin de materiales, pero recuerda que la Naturaleza la debes de cuidar con mucho cariño y trata de no maltratarla.

Seguir una pista puede ser algo muy complicado o bastante simple, pero para que sea lo bastante simple te sugerimos algunas pequeñas indicaciones:

- Sigue la pista a paso moderado, nunca corriendo aunque parezca muy fácil.
- La Naturaleza en ocasiones es muy tramposa, y alguna pista puede ser suprimida o desplazada por algún animal o persona que no las conozca.
- Para estos casos piensa y razona sobre la posible dirección que debes seguir y continua tu búsqueda de la siguiente pista.
- Si es sumamente necesario regresa por el camino recorrido y vuelve a seguir la pista.
- El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas o los mensajes que se dejen, salvo previo aviso este punto se suprimirá.

CÓDIGOS Y PISTAS DE RASTREO ARTIFICIALES

Se trata de pistas dejadas por personas para que sean seguidas por los que vienen detrás. Tienen aplicaciones muy importantes aparte de servirnos para hacer juegos. Una buena utilización de las mismas es facilitar el ser encontrado en caso de haberte perdido.

Puesto que lo normal es que intentes salvarte por ti mismo si no estás seguro de que vayan a ir a buscarte, dejando pistas por el camino facilitarás mucho la tarea a cualquiera que lo intente.

Estas pistas no son más que un lenguaje acordado que cuenta con la desventaja de que en muchos lugares son diferentes, es decir, no todo el mundo las interpreta de la misma forma. Vamos a dar una lista de las más convencionales, aunque es posible que os las encontréis en muchos sitios de forma diferente (al final del manual tienes un cuadro completo de pistas).

BÚSQUEDA DE PERSONAS PERDIDAS

A la hora de buscar a una persona perdida en mitad del campo es importante seguir algún tipo de técnica y no buscar por buscar. Aquí tienes algunos métodos principales para la búsqueda:

- Seguimientos de rastros y huellas. Creo que no es necesaria demasiada explicación; siempre que se encuentre un rastro del que se ha perdido, o él mismo haya trazado una pista, se seguirá de la forma que anteriormente hemos explicado.
- Línea quebrada. Se suele utilizar cuando se desconoce la zona exacta por la que se ha perdido la persona en cuestión.
- Corriente de agua. Se suele utilizar cuando se sabe que la persona se movía por las proximidades de un río. Es de suponer que una de las primeras cosas que hará es buscar agua, y se dirigirá hacia él.
- Abanico. Se utiliza cuando se sabe la última posición del que se ha perdido, pero es imposible saber que dirección ha tomado. Tan sólo suele hacerse cuando en la búsqueda participa más de una persona, cada una de las cuales empezará el abanico desde un sitio diferente; en caso de ser uno sólo el que busca debe utilizar el método circular.
- Circular. Se utiliza en el mismo caso que el anterior. Consiste en ir haciendo círculos concéntricos cada vez más separados del último punto por donde se sabe que pasó una persona.
- Espiral. Se utiliza cuando se sabe que una persona se ha perdido en una montaña. Consiste en subir a la cima y empezar a bajar en espiral alrededor de la montaña.

HUELLAS DE ANIMALES

Un scout bien adiestrado puede reconocer a un buen número de habitantes del bosque de una forma casi mágica simplemente observando los rastros que encuentra a su paso (frutos secos roídos de formas características, mechones de pelo prendidos en las alambradas y cercas, deyecciones, erosiones en las cortezas, etc.).En la mayoría de las ocasiones sólo podremos conocer la existencia de los animales más huidizos, como es el caso de la mayoría de los mamíferos, por sus rastros y huellas.

Los animales dejan huellas en senderos blandos y húmedos, en la nieve, y especialmente en el barro de las zonas donde acuden a beber.

Cuando encontremos las huellas de un animal tomaremos nota en nuestro cuaderno de su forma y dimensiones. También, si el rastro es continuo, haremos un diagrama con la distancia e inclinación de las pisadas, lo cual puede ayudarnos a conocer qué animal las ha hecho y si corría, trotaba o caminaba.

También podemos sacar moldes de escayola de las pisadas para conservarlas e incluso coleccionarlas.

MOLDES DE ESCAYOLA

Para hacer un molde de escayola escogeremos la pisada mejor conservada, con los bordes mejor definidos, sin hojas o ramitas ni agua. Con un trozo de cartulina y un clip haremos un cilindro suficientemente grande y lo enterraremos unos centímetros

en el barro dejando, naturalmente, la huella en su interior. Prepararemos la escayola en un recipiente echándole un poco de agua y la verteremos con cuidado sobre la huella hasta unos 3 cm. De espesor más o menos.

Tardará unos 15 minutos en secarse, tiempo que podemos aprovechas para lavar el recipiente.

Una vez pasado este tiempo es conveniente excavar con una pala alrededor del cilindro para sacar molde, cartulina y barro todo junto y evitar que se nos rompa la escayola. Pasadas al menos un par de horas, ya en casa, la escayola se habrá endurecido lo suficiente y podremos retirar el cartón y limpiar el barro.

Las huellas que obtenemos de esta manera no son iguales que las originales, pues sobresalen en vez de estar hundidas bajo el plano del suelo. Si queremos huellas más naturales podemos comprar arcilla en una tienda de manualidades y aplicarlas obre los moldes de escayola. Podemos secarla al aire libre; aunque no será tan resistente como en un horno servirá para nosotros, y tendremos de esta manera una huella más natural.

QUÉ HACER SI NOS PERDEMOS

Un buen rastreador no sólo es aquel que sabe encontrar lo que busca en el campo, sino que también es aquel que sabe encontrarse a sí mismo o sabe hacer que le encuentren.

En primer lugar, todo aquel que se aventure a una zona remota o desconocida debe tener la precaución de procurarse al menos una brújula y mapas de la zona. Tampoco está de más un altímetro y un podómetro.

Hay que señalar en el mapa nuestro recorrido y relacionarlo con los accidentes geográficos más significativos (ríos, arroyos, picos de montañas, costas, etc.). Es bueno hacerse una imagen mental de todo ello.

El miedo es una reacción natural cuando nos perdemos, pero hay que evitar a toda costa que degenere en pánico.

Cuando alguien se da cuenta de que se ha perdido, normalmente no está muy lejos del camino correcto, pero si comienza a dar tumbos de un lado para otro, a desplazarse de una manera irracional, agravará su problema. La primera acción, cuando notamos que nos hemos extraviado, debe ser sentarse y reflexionar tranquilamente buscando todos los indicios y señales que nos ayuden a situarnos.

Cuando volvamos a movernos para buscar la ruta correcta, debemos dejar algún tipo de marca en el terreno para asegurarnos de no dar vueltas en círculo inútilmente (filas de piedras o ramas que indiquen nuestra dirección, cortes en ramas o troncos, etc.).

Si el terreno lo permite, podemos subir a un punto elevado desde el que se domine la zona y buscar los accidentes geográficos más notables. Si tenemos un mapa y nos localizamos en él, no tendremos problema para situar nuestra posición. Si no tenemos un mapa, quizá podamos identificar algún rasgo característico del terreno que hayamos visto antes de perdernos. Si tenemos con qué, debemos dibujar un pequeño mapa de lo que vemos.

Si sospechamos que estamos muy cerca del camino correcto, debemos buscar una roca, árbol, u otro accidente cercano que se vea bien desde los alrededores y dar vueltas en torno a él haciendo una espiral cada vez mayor hasta que demos con nuestro camino. En caso de haber sufrido un accidente con un vehículo en una zona remota, debemos valorar qué nos conviene más: esperar a los equipos de rescate al lado del vehículo, que por otra parte nos ofrecerá refugio, o desplazarnos en busca de ayuda. Normalmente la primera opción suele serla más acertada, pues los equipos de salvamento verán mejor a un vehículo que a un hombre vagando solo.

En todo caso, y aunque decidamos esperar a los equipos de rescate, debemos explorar los alrededores en busca de recursos (agua, alimento, leña...). Sería trágico perecer de frío por no saber que a 500 metros había un refugio de montaña.

Cuando abandonemos el refugio para explorar los alrededores debemos prestar mucha atención al paisaje, girarnos de vez en cuando para ver cómo es en la dirección de vuelta y dejar marcas bien visibles para poder regresar. Aumentaremos nuestras posibilidades de rescate si preparamos señales que los equipos de rescate puedan ver desde el cielo. Debemos tener preparadas hogueras para encenderlas al mínimo indicio de que se acerca un avión o helicóptero.

Echando hierba húmeda por encima o incluso aceite del vehículo obtendremos una columna de humo visible en la distancia.

También podemos escribir "SOS" en el suelo con rocas o con surcos de tierra si lo hacemos en una pradera. Estas señales deben de ser lo más grandes posible para que se vean bien desde el cielo.• Si abandonamos el vehículo para buscar ayuda por nuestra cuenta, no debemos olvidar indicar nuestra dirección por si los equipos de rescate lo localizan.• En el caso de que nuestra situación sea extrema, no sepamos cómo orientarnos ni veamos la posibilidad de ser rescatados, no debemos desesperar. Busquemos una fuente, un arroyo, nos conducirá a un río cuyo curso nos llevará antes o después, a una zona habitada.

EL STALKING

El stalking (acecho, en inglés) es el arte de pasar inadvertido, o sea camuflaje. Es una técnica realmente útil cuando queremos escondernos y para el acecho de animales. Aquí tienes unas reglas que debe seguir un buen stalker:

El fondo y las líneas. Nunca debe resaltarse sobre el fondo. Los colores de tus ropas y los del fondo deben ser muy similares. Esto no basta, ya que por muy parecido que sea tu color, las líneas del contorno de tu cuerpo resaltarán; para evitarlo es necesario desdibujarlas. La mejor forma de conseguirlo es ponerte en las aristas de tu cuerpo pequeñas ramas, pero ¡ojo! No se trata de ser un bosque ambulante, con unas pocas bastará.

Para cubrir la cara que siempre resaltará con su color, lo mejor es pintarlas con colores oscuros. La mejor forma de improvisar esta pintura es con un trozo de carbón o quemando un corcho. Tampoco es necesario que te pintes toda la cara, bastara con disimular la arista de la nariz, los pómulos, la barbilla y las puntas de las orejas.

Saber moverse. Esto es muy importante cuando necesites llegar a un objetivo. Hay tres formas de moverse según la distancia a la que estés de quien te puede ver:

- Si estás todavía lejos bastará con que camines inclinado; te ayudará y será menos cansado si apoyas las manos sobre las rodillas.
- Cuando te aproximes más, tendrás que caminar a cuatro patas, pero teniendo cuidado de no levantar la parte posterior (o sea el culo)
- Si estas realmente cerca tendrás que arrastrarte por el suelo. La mejor forma de hacerlo es simular que estas nadando a croll.

Es muy importante saber apoyar los miembros en el suelo de forma suave, para evitar el crujido de las ramas que puede haber en el suelo.

Por último decir que la línea recta no suele ser el mejor camino; procura buscar los juegos de sombras y las desigualdades del terreno. Inmovilidad. No hay duda que una persona inmóvil es difícil de detectar. Cuando te sientas observado debes pararte en la postura que estés (aunque estés al descubierto) y quedarte totalmente inmóvil. Los animales en general no perciben a una persona si está totalmente inmóvil por muy descamuflada que esté.

Toma la dirección del viento. Procura avanzar con el viento de cara. Los animales te detectarán fácilmente por tu olor y aparte de eso, el viento puede propagar los ruidos que hagas.

El silencio. Esto es indispensable. Un mínimo ruido te puede delatar. Si se va en grupos (cosa no recomendable), jamás se debe hablar; hay que comunicarse por señas.

Ojo con lo que lleves encima. Cualquier chapa metálica o botón puede delatarte con un simple destello de sol y ciertas prendas de vestir hacen mucho ruido al moverse (como los impermeables).

SEGUID ESTA DIRECCION
TORCED A LA DERECHA
TORCED A LA IZQUIERDA
PRECAUCION
EN BUENA PISTA
COMIENZO O CAMBIO DE PISTA
SEGUID ESTA DIRECCION
IV
SEGUID CUATRO
4 m.
SEGUID CUATRO METROS
SEGUID MAS RAPIDO
SEGUID DESPACIO
FRANQUEAR
MEDIA VUELTA
CRUZAR
IV
DIVIDIOS DOS O CUATRO
MAL CAMINO
SEGUID UN POCO
SEGUID LEJOS
SUBIR
ESCALAR
BAJAD
SEGUID ESTA DIRECCION
SEGUID ESTA DIRECCION
SEGUID ESTA DIRECCION
SEGUID ESTA DIRECCION
SEGUID HASTA EL CRUCE
SEGUID HASTA EL PUEBLO
SEGUID HASTA LA VIA
SEGUID HASTA EL RIO
SEGUID HASTA EL ARBOL
SEGUID HASTA EL BOSQUE
SEGUID HASTA EL CAMINO
REMONTAR EL CURSO DEL RIO
AGUA NO POTABLE
AGUA POTABLE
AGUA NO POTABLE
VADO O PASO
PUENTE
PUENTE
AGUA MUY PELIGROSA
NO ESPERAR
NADAR
PANTANO
PELIGRO
PELIGRO
ESCONDERSE
REUNIRSE AQUI
3
MENSAJE A TRES PASOS
MENSAJE ESCONDIDO
ESPERAR AQUI
NO ESPERAR
AGUA EN ESTA DIRECCION
FUI HACIA EL NACIMIENTO
FUI RIO ABAJO
MEDIODIA
TARDE
ANOCHECIDO
MADRUGADA
SEGUID EL CURSO DEL AGUA
DIA
NOCHE
PAREJA
PEQUEÑO
VOLVED AL CAMPAMENTO
AL CAMPAMENTO
LLEVAD LEÑA AL CAMPAMENTO
LLEVAD SACERDOTE AL CAMPAMENTO
CUERDA
DAR ORDENES
ANIMALES PELIGROSOS
HUIR
PASO DIFICIL
ATENCION ¡OJO!
UNION DOS PISTAS
MUCHOS
POCOS
NADIE
PRISIONERO
OBSERVAR
10
VOLVER A LAS DIEZ
PRADERA
MONTE
CAMINO DE LA MONTAÑA
JEFE DE ESCUADRA
FIN DE PISTA
MISION TERMINADA
SIERRA O MONTES
GRANDES
CAMPAMENTO AQUI
MONTAR CAMPAMENTO AQUI VOLVERE
LLEVAD VIVERES AL CAMPAMENTO
LLEVAD AGUA AL CAMPAMENTO
LLEVAD MEDICO AL CAMPAMENTO
BOSQUE

El presente manual es una recopilación de materiales usados y cedidos por los grupos scouts de ASDE – Scouts de Extremadura en sus actividades educativas. No tiene ninguna finalidad comercial, por lo que puede usarse y distribuirse libremente bajo licencia Creative Commons con las siguientes condiciones:

Reconocimiento - NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.

Se ha intentado en todo momento usar imágenes libres o que indiquen claramente su procedencia; en caso de advertir que alguna vulnera derechos de autor, rogamos sea notificado para proceder a su eliminación en la mayor brevedad posible. Se ha intentado utilizar siempre un lenguaje respetuoso, usando en muchas ocasiones el masculino neutro. Nuestra organización lo forman personas de ambos sexos, y a todas va dirigido este manual.

Agradecimiento: a los grupos scouts de ASDE – Scouts de Extremadura y a sus scouters, por involucrarse en la cesión y recopilación de estos materiales, así como a todos los educadores scouts que han contribuido durante décadas con la elaboración de los mismos.

ASDE – Scouts de Extremadura - Av. Fernando Calzadilla, 29, bajo 06004 Badajoz (España)

asdeex@asdeex.org – www.asdeex.org - @ASDEEx (Twitter) – facebook.com/asdeextremadura