

B) MANADA



LA BUSQUEDA DEL TESORO

DURACIÓN: 40 min (depende de la extensión de la ruta a realizar)

SECCIÓN: Manada

MATERIAL: Brújula, papel, lápiz, rotuladores..

ELABORACIÓN:

La actividad consiste en realizar una pequeña ruta mediante la encadenación de diferentes pistas (puntos cardinales), con el pretexto de encontrar un tesoro.

Se jugará por equipos, cada cual seguirá diferentes pistas, aunque finalmente todo llega al mismo tesoro.

Al inicio del juego, a cada equipo se le asigna un color y se le entrega una brújula y una primera pista en una tarjeta del color asignado. A partir de ahí cada equipo seguirá su camino encontrando las diferentes pistas hasta llegar al tesoro. Es importante que cada equipo solo coja las pistas que son de su color.

Cada pista contiene únicamente una instrucción que invita a avanzar hacia un punto cardinal, siempre en línea recta y sin especificar distancia. De esta manera las personas participantes se mantendrán atentas e irán observando el camino apreciando también el entorno.

Se puede adaptar el juego para secciones mayores, proporcionando un mapa y facilitando rumbos concretos en lugar de únicamente puntos cardinales, en las tarjetas.

CAMBIO DE RUMBO

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Lobatos o scouts.

MATERIAL: Nada.

ELABORACIÓN:

Se hace un círculo formado por 8 personas. Cada uno será un rumbo de la rosa de los vientos(S, NE, SO,...), colocados en la posición real.

En el centro de un círculo se pone otro jugador de pie, mirando al norte y con los ojos tapados.

La persona que dirige el juego dice en alto dos puntos rumbos que tendrán que intercambiar sus posiciones. Ej: el noreste con el sureste. Los dos jugadores que ocupaban esos lugares tienen que lograr el objetivo en silencio sin que el jugador del centro, que se puede mover, les pille.

Si alguno es capturado pasa a ocupar el lugar del centro.

Sugerencia:

Se pueden sustituir los nombres de los rumbos por lugares geográficos que estén en esos rumbos. Por ejemplo: suponiendo que la persona del centro está en Madrid, el que dirige el juego gritará, Bilbao en vez de norte y Murcia en vez de sureste.

De la misma manera se pueden utilizar otras fórmulas. Por ejemplo: decir, "por donde se esconde el sol" en vez de oeste, o "dónde sale el musgo en las piedras" por norte.

DIBUJAR NUESTRO CUBIL

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Manada.

MATERIAL: Papel o cartulinas; temperas, ceras, lápices de colores...

ELABORACIÓN:

Podemos tratar que los lobatos empiecen a tomar consciencia de las dimensiones y proporciones del cubil con este simple taller.

Intentaremos que dibujen más de una estancia en el mismo dibujo y que atiendan a las proporciones y formas reales del mismo.





LAS SILLAS RUMBERAS

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Manada y tropa.

MATERIAL: 8 sillas.

ELABORACIÓN:

Se forma un círculo con las ocho sillas. Cada una se pone en el lugar de un rumbo de la brújula (N, SO, E,...) con el asiento hacia el exterior del círculo. Entre una silla y la siguiente tiene que haber una distancia de dos metros de tal manera que quede un círculo amplio.

Los jugadores se reparten en dos equipos y comienzan a correr alrededor de las sillas siguiendo el mismo sentido.

En un momento dado la persona que dirige el juego dirá un rumbo. Todos los jugadores tienen que correr a sentarse en la silla correspondiente, consiguiéndolo solo uno que se queda sentado toda la partida.

Se sigue la misma dinámica hasta que todos los jugadores de un equipo están sentados, momento en el cual ganan la partida. Si un rumbo se repite un segundo jugador se sienta en las piernas del que ya estaba sentado.

RELOJ DE SOL

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Manada y tropa.

MATERIAL: 8 sillas.

ELABORACIÓN:

La necesidad del ser humano de controlar el paso del tiempo data de hace 3500 años, fueron los egipcios los primeros en idear este sistema de medida del paso del tiempo.

Paso a paso:

Se debe colocar la tabla, sobre una superficie plana expuesta al sol, que en ningún momento le de la sombra. Además sería necesario asegurar la estabilidad de la tabla, sujetándola con piedras, cinta adhesiva, etc, por si se presentan inclemencias meteorológicas.

Se mide el tablero y se calcula el punto céntrico del mismo, en ese lugar se ha de colocar el clavo (o también conocido como gnomon), no hace falta que sea muy profundo, pero sí que aguante lo suficiente.

Cuando la sombra del clavo caiga sobre la tabla, se hace una marca, lo ideal es hacer este mismo proceso cada hora en punto. Acercarse al reloj y hacer una marca en el punto en el que se encuentre la sombra.

Una vez se tengan todas las horas marcadas, se trazan líneas rectas que conectan el centro de la tabla (clavo) con las marcas de las horas.

De este modo ya se puede conocer la hora en la latitud y longitud en la que nos encontramos, hay que tener en cuenta que por la mañana la sombra, apuntará hacia el oeste ya que el sol sale por el este, conforme avanza el día la sombra se va acortando hacia el norte. Una vez ha pasado el mediodía, la sombra apunta hacia el este y se empieza a alargar hacia el ocaso que tiene lugar por el oeste.





¿CÓMO FABRICAR UNA BRÚJULA DE EMERGENCIA?

DURACIÓN: 1 hora.

SECCIÓN: Tropa.

MATERIAL: Una aguja (o cualquier trozo pequeño de un metal que contenga hierro); una hoja de árbol o un trozo de papel; un recipiente con agua; un imán.

ELABORACIÓN:

Cuando se tenga la necesidad de orientarse, en una situación de emergencia en la que no se conozca la ubicación en la que se encuentra o simplemente como actividad curiosa para realizar con los educandos, se puede construir de manera fácil y efectiva una brújula básica.

Pasos a seguir:

1. Frotar al menos 15 veces la aguja con el imán (siempre en el mismo sentido y en la misma zona de la aguja). Con esto se consigue imantar la aguja.
2. Colocar con cuidado la hoja en el recipiente con agua (la hoja tiene que flotar sobre la superficie del agua).
3. Poner la aguja imantada sobre la hoja, dejando que se mueva libremente.

Si se han seguido estos pasos, la aguja imantada que está flotando sobre el agua se colocará siguiendo el eje norte-sur de La Tierra. Para concretar más y saber qué extremo de la aguja señala el norte, se debería tener a mano una brújula, o emplear otras técnicas (indicios, estrellas, sol...).

A POR LA BRÚJULA

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Scouts.

MATERIAL: Una tiza.

ELABORACIÓN:

Se hacen cuatro equipos, que se colocan en sendas filas paralelas.

Delante de ellos se dibuja un círculo de tiza de 3 metros de diámetro simulando una brújula en el que se marca con una N el norte. El resto de rumbos se señalan con una raya pero sin letras.

La persona que dirige el juego dice en alto un rumbo y los cuatro jugadores que están en el primer lugar de sus filas salen corriendo hacia la brújula e intentan colocar su pañoleta en el lugar nombrado.

El primero que lo haga correctamente se clasifica y se queda junto al director. Los demás pasan al último puesto de su fila. El equipo ganador será el que consiga clasificar a todos sus integrantes.

CAMBIO DE RUMBO

DURACIÓN: 30 minutos.

SECCIÓN: Lobatos o scouts.

MATERIAL: Nada.

ELABORACIÓN:

Se hace un círculo formado por 8 personas. Cada uno será un rumbo de la rosa de los vientos(S, NE, SO,...), colocados en la posición real.

En el centro de un círculo se pone otro jugador de pie, mirando al norte y con los ojos tapados.

La persona que dirige el juego dice en alto dos puntos rumbos que tendrán que intercambiar sus posiciones. Ej: el noreste con el sureste. Los dos jugadores que ocupaban esos lugares tienen que lograr el objetivo en silencio sin que el jugador del centro, que se puede mover, les pille.

Si alguno es capturado pasa a ocupar el lugar del centro.

Sugerencia:

Se pueden sustituir los nombres de los rumbos por lugares geográficos que estén en esos rumbos. Por ejemplo: suponiendo que la persona del centro está en Madrid, el que dirige el juego gritará, Bilbao en vez de norte y Murcia en vez de Sureste.

De la misma manera se pueden utilizar otras fórmulas. Por ejemplo: decir, "por donde se esconde el sol" en vez de oeste, o "dónde sale el musgo en las piedras" por norte.

MAQUETA DE CURVAS DE NIVEL

DURACIÓN: 1 hora y media.

SECCIÓN: Tropa.

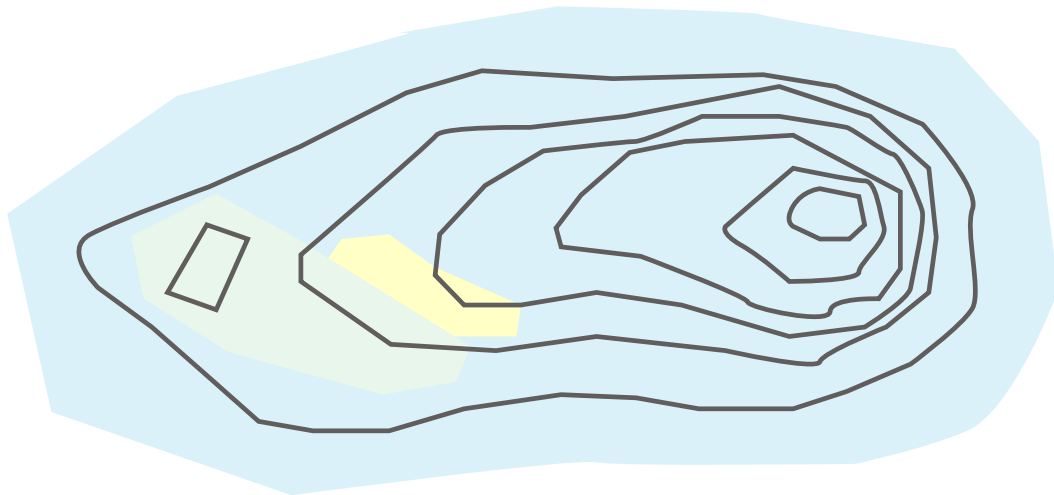
MATERIAL: Cartones; Pegamento; Temperas de colores; Papel cebolla; Lápices. Mapa real (fotocopias); Pegatinas blancas

ELABORACIÓN:

Lo mejor para este taller es hacer previamente una breve explicación de lo que es un mapa y qué significan las curvas de nivel. Para poder verlo "físicamente", se hace la maqueta para que sean capaces de entender lo que ven en el mapa de una manera "real".

Se pone la fotocopia del mapa encima de uno de los cartones, con el papel cebolla entre medias. Se calca la curva de nivel más externa en el cartón, y la siguiente en orden del interior. Se repite el proceso con cada curva de nivel en un cartón diferente.





Cuando estén todos los cartones delineados, se recorta el cartón por la curva de nivel que hayamos dibujado del exterior.

Una vez estén todos recortados, se montan uno a uno. Para ello, se pone una base de cartón también. Encima, se pone el cartón de la curva de nivel más externa.

Cuando ya esté fijada, se coloca la que, por orden, sea la siguiente más externa en la línea que se ha dibujado al calcar el mapa para saber en qué posición va. Se repite el procedimiento con todas las capas.

Para decorar la maqueta, se debe dibujar con los colores reales del mapa (así se ve de una manera más realista la demografía del mapa)

Dejar secar un poco la pintura y coger las pegatinas blancas. Servirán para escribir la altura a la que pertenece la curva de nivel, pegándolas en el sitio correspondiente.

Por último, los/as niños/as compararán la maqueta con el mapa con el fin de ver que han entendido lo que significa.

HISTORIAS CARDINALES

DURACIÓN: Durante un paseo/Ruta. Indefinido.

SECCIÓN: Sección Scout.

MATERIAL: Cartones; Pegamento; Temperas de colores; Papel cebolla; Lápices; Mapa real (fotocopias); Pegatinas blancas (fotocopias); Pegatinas blancas

ELABORACIÓN:

Se juega mientras se camina, es muy sencillo. Hay una persona que guía el juego, esta comienza a contar una historia y cuando mencione un punto cardinal (que irá precedido de un elemento) el público participante tendrá que situarse al norte/sur/este/oeste de un elemento natural que antes ha mencionado la persona que guía.

La última persona que se posicione, seguirá contando la historia.

Ejemplo: ...la manada iba caminando por la calle laurel cuando de repente apareció un ¡Árbol al sur!..



LA MEDIDA JUSTA

DURACIÓN: Durante un paseo/Ruta. Indefinido.

SECCIÓN: Sección Scout.

MATERIAL: Tiza.

ELABORACIÓN:

Se trata de un pequeño juego para desarrollar el cálculo de medidas a partir de las partes del propio cuerpo de cada persona:

Se traza una línea en el suelo y se reta a la sección a colocarse a una cierta distancia, realizando sucesivos intentos. En cada intento, ganan quienes se aproximen más a la distancia señalada.

Una variante de este juego puede ser, con los ojos cerrados/vendados intentar llegar a un objeto, colocado a una distancia concreta de nosotros, y estimar la distancia a la que está del punto de partida.



LAS SILLAS RUMBERAS

DURACIÓN: 30 minutos

SECCIÓN: Lobatos o scouts.

MATERIAL: 8 sillas.

ELABORACIÓN:

Se forma un círculo con las ocho sillas. Cada una se pone en el lugar de un rumbo de la brújula (N, SO, E,...) con el asiento hacia el exterior del círculo. Entre una silla y la siguiente tiene que haber una distancia de dos metros de tal manera que quede un círculo amplio.

Los jugadores se reparten en dos equipos y comienzan a correr alrededor de las sillas siguiendo el mismo sentido.

En un momento dado la persona que dirige el juego dirá un rumbo. Todos los jugadores tienen que correr a sentarse en la silla correspondiente, consiguiéndolo solo uno que se queda sentado toda la partida.

Se sigue la misma dinámica hasta que todos los jugadores de un equipo están sentados, momento en el cual ganan la partida. Si un rumbo se repite un segundo jugador se sienta en las piernas del que ya estaba sentado.



ELABORACIÓN DE UN PERFIL TOPOGRÁFICO

DURACIÓN: 40 minutos

SECCIÓN: Sección scout – Unidad esculta

MATERIAL: Mapa, Tira de papel, Papel milimetrado, Lápiz o bolígrafo, Papel.

ELABORACIÓN:

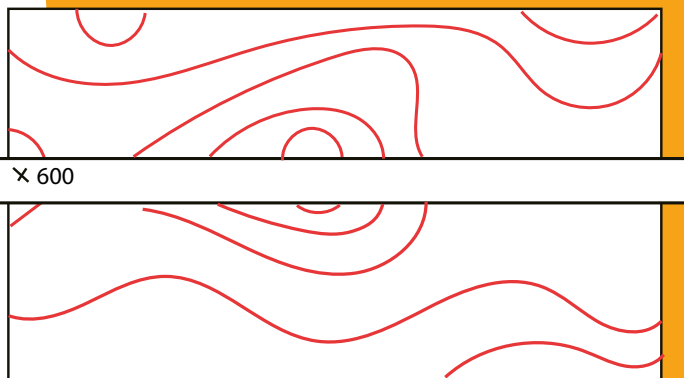
Un perfil topográfico nos ayuda a entender los desniveles y formas de la ruta que vamos a realizar.

Los datos de las curvas de nivel que aparecen en el mapa topográfico se trasladan a un gráfico basado en el sistema de coordenadas: el eje vertical refleja las altitudes y el horizontal indica la distancia.

Los pasos para realizar el perfil son los siguientes:

1- Tras seleccionar en el mapa la zona a perfilar, se traza una línea recta (recta X-X) para unir dos puntos, ayudándonos con la tira de papel que antes hemos debido recortar y que ha de tener al menos una cara completamente recta. Sobre esa línea se marcan cada una de las curvas de nivel del mapa que se cruzan con ella y se anota en cada señal la altitud de la curva. Se hace con lápiz para que después se pueda borrar.

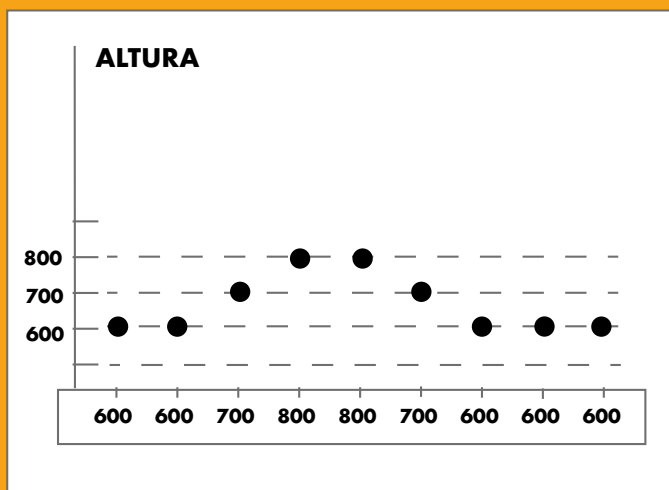
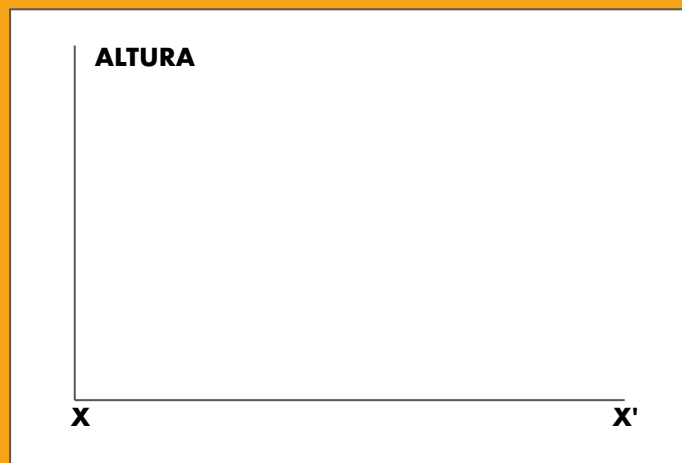
Si el relieve resulta muy abrupto es conveniente ceñirse a indicar solo las curvas maestras.



2 - En el papel milimetrado se dibuja un eje de coordenadas.

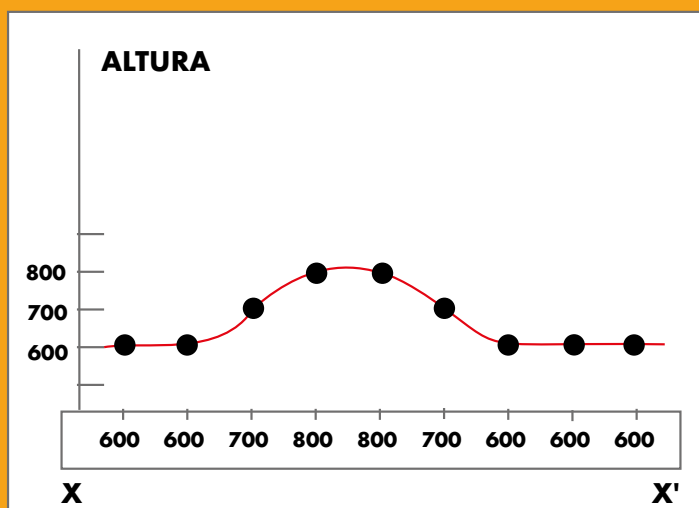
Para que el perfil quede proporcionado es importante que:

- El eje horizontal tenga la misma escala del mapa topográfico.
- El eje vertical no tenga una escala demasiado exagerada. Esta se decidirá en función de la topografía de la zona (observando las curvas de nivel mayor y menor).



3 - La recta X-X' trazada sobre la tira de papel se hace coincidir con el eje horizontal del papel milimetrado, evitando que se mueva pegándola con celo en los laterales. Con la información de altitud de cada curva de nivel apuntada a lápiz, se levanta cada punto del eje horizontal hacia arriba hasta alcanzar la altitud correspondiente en el eje vertical, marcando los nuevos puntos.

4 - Una vez señalados todos, se unen con una línea, que será el perfil del relieve en línea recta entre los dos puntos seleccionados.



RELOJ DE SOL

DURACIÓN: 30 minutos

SECCIÓN: Manada y tropa

MATERIAL: Una tabla de madera plana, que sea medianamente resistente, se puede usar contra plaqué. Si se pinta de un color claro (blanco) facilita la identificación de la posición de la sombra; Un clavo largo; Un martillo; Un lápiz/rotulador/bolígrafo; Sol, día sin nubes; Regla/metro

ELABORACIÓN:

La necesidad del ser humano de controlar el paso del tiempo data de hace 3500 años, fueron los egipcios los primeros en idear este sistema de medida del paso del tiempo.

Paso a paso:

Se debe colocar la tabla, sobre una superficie plana expuesta al sol, que en ningún momento le de la sombra. Además sería necesario asegurar la estabilidad de la tabla, sujetándola con piedras, cinta adhesiva, etc. por si se presentan inclemencias meteorológicas.

Se mide el tablero y se calcula el punto céntrico del mismo, en ese lugar se ha de colocar el clavo (o también conocido como gnomon), no hace falta que sea muy profundo, pero sí que aguante lo suficiente.

Cuando la sombra del clavo caiga sobre la tabla, se hace una marca, lo ideal es hacer este mismo proceso cada hora en punto. Acercarse al reloj y hacer una marca en el punto en el que se encuentre la sombra.

Una vez se tengan todas las horas marcadas, se trazan líneas rectas que conectan el centro de la tabla (clavo) con las marcas de las horas.

De este modo ya se puede conocer la hora en la latitud y longitud en la que nos encontramos, hay que tener en cuenta que por la mañana la sombra, apuntará hacia el oeste ya que el sol sale por el este, conforme avanza el día la sombra se va acortando hacia el norte. Una vez ha pasado el mediodía, la sombra apunta hacia el este y se empieza a alargar hacia el ocaso que tiene lugar por el oeste.



D) ESCULTA



GEOCACHING

DURACIÓN: 2 horas

SECCIÓN: Esculta

MATERIAL: Teléfono móvil con la aplicación geocaching descargada

ELABORACIÓN:

Geocaching es un juego para encontrar tesoros (geocaches) guardados por otras personas en cualquier sitio al aire libre.

Toda la información está en la página web, y dejamos el tríptico oficial para cualquier consulta (ver documento TRIPTICO GEOCACHING)

ELABORACIÓN DE UN PERFIL TOPOGRÁFICO

DURACIÓN: 40 minutos

SECCIÓN: Sección scout – Unidad esculta

MATERIAL: Mapa, Tira de papel, Papel milimetrado, Lápiz o bolígrafo, Papel.

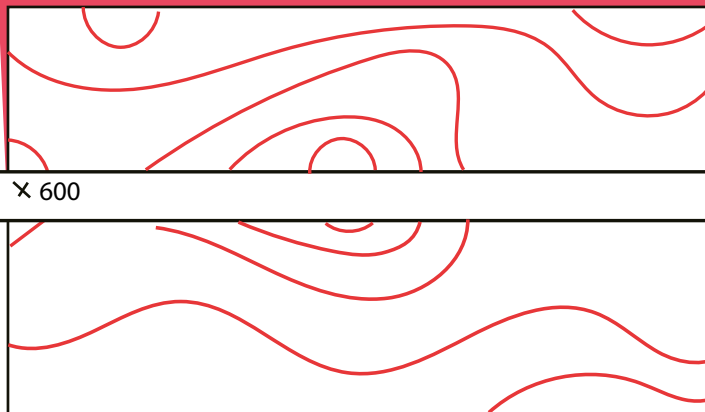
ELABORACIÓN:

Un perfil topográfico nos ayuda a entender los desniveles y formas de la ruta que vamos a realizar.

Los datos de las curvas de nivel que aparecen en el mapa topográfico se trasladan a un gráfico basado en el sistema de coordenadas: el eje vertical refleja las altitudes y el horizontal indica la distancia.

Los pasos para realizar el perfil son los siguientes:

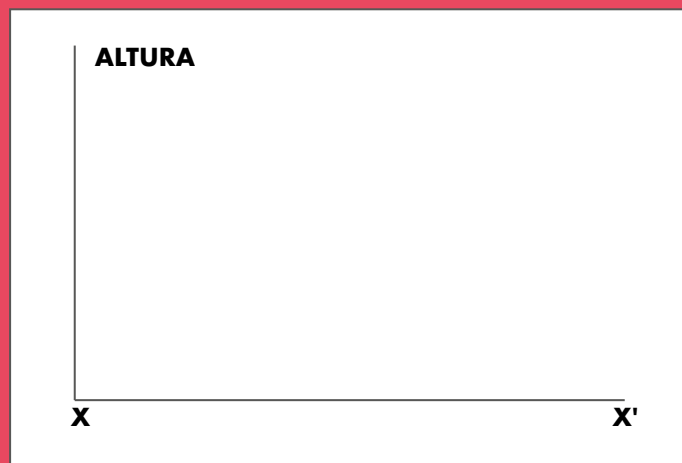
1- Tras seleccionar en el mapa la zona a perfilar, se traza una línea recta (recta X-X) para unir dos puntos, ayudándonos con la tira de papel que antes hemos debido recortar y que ha de tener al menos una cara completamente recta. Sobre esa línea se marcan cada una de las curvas de nivel del mapa que se cruzan con ella y se anota en cada señal la altitud de la curva. Se hace con lápiz para que después se pueda borrar. Si el relieve resulta muy abrupto es conveniente ceñirse a indicar solo las curvas maestras.



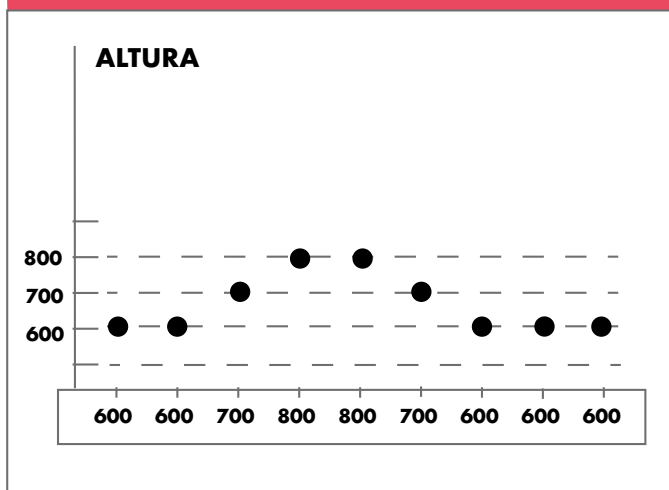
2 - En el papel milimetrado se dibuja un eje de coordenadas.

Para que el perfil quede proporcionado es importante que:

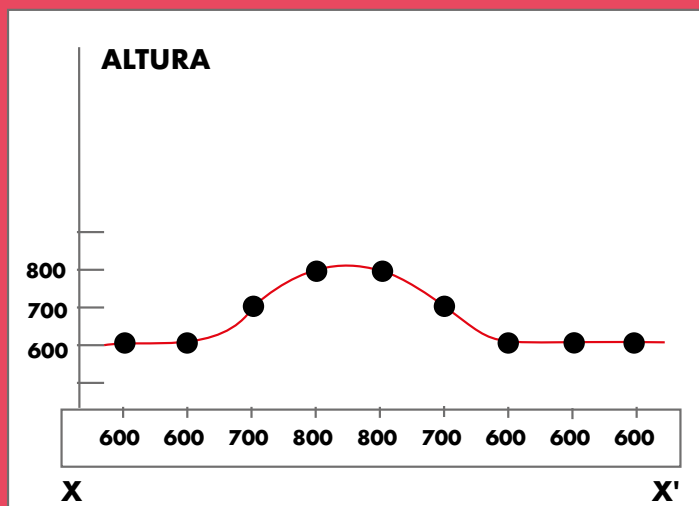
- El eje horizontal tenga la misma escala del mapa topográfico.
- El eje vertical no tenga una escala demasiado exagerada. Esta se decidirá en función de la topografía de la zona (observando las curvas de nivel mayor y menor).



3 - La recta X-X' trazada sobre la tira de papel se hace coincidir con el eje horizontal del papel milimetrado, evitando que se mueva pegándola con celo en los laterales. Con la información de altitud de cada curva de nivel apuntada a lápiz, se levanta cada punto del eje horizontal hacia arriba hasta alcanzar la altitud correspondiente en el eje vertical, marcando los nuevos puntos.



4 - Una vez señalados todos, se unen con una línea, que será el perfil del relieve en línea recta entre los dos puntos seleccionados.



E) CLAN





PURFA
HONOR
LAKA



TUTORIAL IBERPIX: Cómo diseñar el mapa de una ruta

En este tutorial se trata de explicar de manera sencilla como manejar la herramienta web Iberpix, del Instituto Geográfico Nacional, para generar los mapas que es necesario adjuntar en el apartado "Ruta" del Anexo III de cada sección, aunque por supuesto esta herramienta tiene muchas más utilidades interesantes. Durante todo el tutorial usaremos la versión 2; existe una versión anterior que no tiene algunas de las utilidades descritas.

En primer lugar iremos a la dirección www.ign.es/iberpix2/viso

Encontraremos una vista de España como la que se muestra en la figura 1. Ampliando el zoom podremos ir a la zona que nos interese y la escala del mapa topográfico mostrado ira variando (para el diseño de rutas nos situaremos entre 1:50.000 y 1:25.000). El manejo general es muy similar al de google maps o google earth.





Fig. 1. Visión general de Iberpix 2 e información básica.

Localizado nuestro lugar de campamento (puedes utilizar la herramienta “buscar” para ello), en nuestro ejemplo Peñas Blancas, cerca del pueblo de Peguerinos, estudiamos el mapa y **diseñamos una ruta adecuada a nuestra sección** (ver recomendaciones de kilometraje, desnivel, etc. en las instrucciones del dossier). **Alternar entre el mapa y la fotografía aérea**, con mucha más calidad que google maps, nos puede ayudar a comprobar si los caminos marcados sobre el mapa se corresponden con la realidad. Podemos utilizar la **herramienta “medir distancias”** para hacernos una idea del kilometraje durante el diseño de la ruta (pero no permite guardar la información).

Una vez tengamos claro por dónde vamos a ir, abriremos la herramienta “GPS”. Todo el proceso que vamos a realizar a continuación se muestra de manera esquemática en la figura 2:

1. [Abrir la herramienta GPS](#). Nos aparecerá su correspondiente panel de trabajo.
2. Seleccionamos [“crear ruta GPX”](#) y dibujamos sobre el mapa nuestro recorrido. Para finalizar doble clic; al hacerlo nos aparecerá un nuevo cuadro de diálogo pidiendo algo de información sobre la ruta (no mostrado en la figura 2), sólo es necesario poner un nombre y aceptar. Si durante el proceso hemos de **mover el mapa**, pues no nos cabe toda la ruta en la pantalla, como en nuestro ejemplo, lo podremos hacer pulsando la tecla Ctrl a la vez que arrastramos con el ratón. Si la ruta es de varios días o etapas lo más cómodo es separarlos: **por ahora sólo dibujaremos el primero**. Si nos equivocamos, con la tecla Supr podemos ir borrando el último punto marcado.



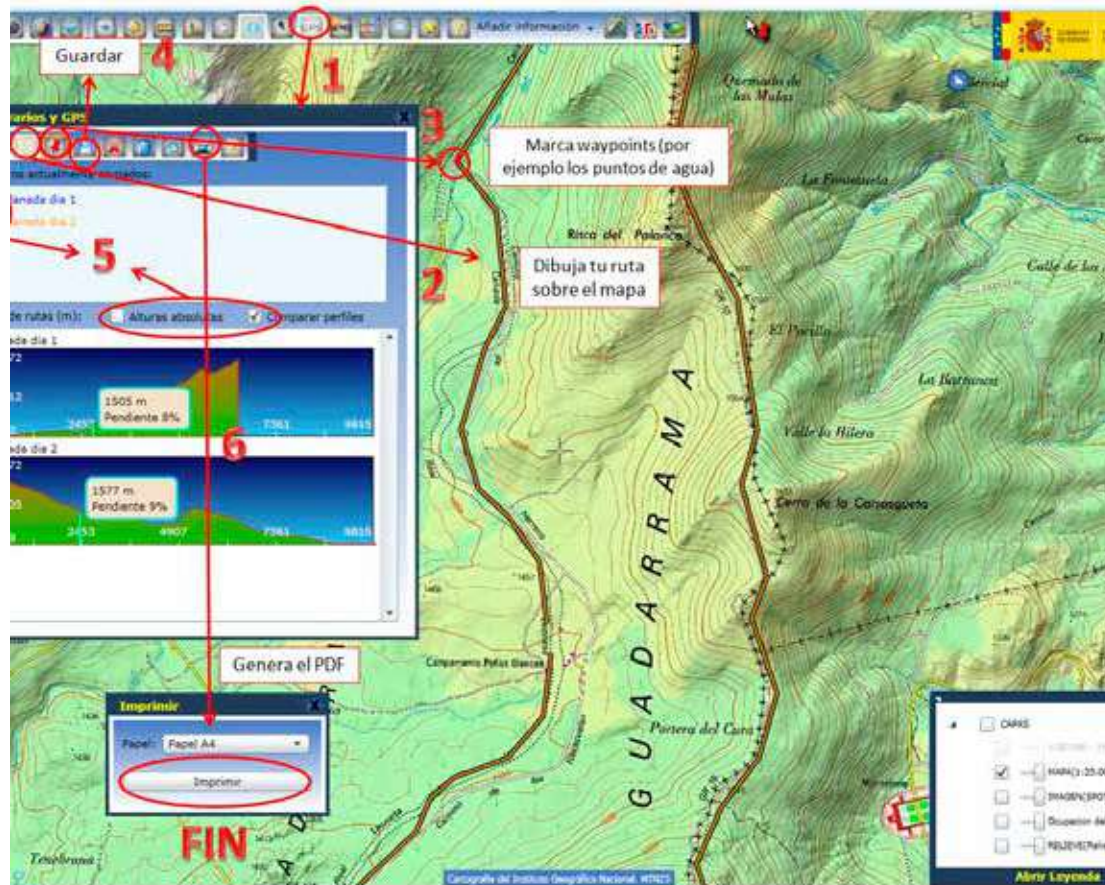


Fig. 2. Esquema de los pasos a seguir para crear una ruta GPX y generar un PDF en el que visualizarla sobre el mapa.



3. Con la herramienta “añadir puntos singulares a una ruta GPX” podremos añadir waypoints o chinchetitas. En nuestro ejemplo lo hacemos para marcar los puntos de agua (cosa necesaria según el Anexo III).

4. Deberemos guardar el archivo en nuestro ordenador. Eso nos creará un archivo *.gpx compatible con la mayoría de dispositivos GPS de campo y aplicaciones para smartphones, por lo que luego podremos visualizar la ruta en ellos. Iberpix también nos permite abrir archivos *.gpx que descarguemos de internet o que hayamos creado previamente, por lo que podemos abrir nuestra ruta de nuevo cuando queramos.

5. Repetimos ahora los pasos 2 a 4 para crear el resto de etapas de nuestra ruta. Una vez lo hayamos hecho deberemos seleccionarlas todas en el cuadro de diálogo (en nuestro caso “Manada día 1” y “Manada día 2”). Nos aseguraremos también de **SÍ** marcar la casilla “comparar perfiles” y **NO** marcar la casilla “alturas absolutas”.

6. Por último, pulsamos sobre el icono de la impresora, nos aseguramos de que el papel seleccionado sea A4 y hacemos clic en “imprimir”. **OJO:** hay un icono de impresora en el cuadro “Itinerarios y GPS” (este es el que debemos usar y nos generará un PDF con el mapa, la ruta y el perfil de la misma) y otro icono similar en la barra de herramientas superior general (este nos generará un PDF sólo con el mapa, no se mostrará la ruta ni el perfil). **OJO2:** Si tenemos activadas las capas de “mapa” e “imagen” simultáneamente, aunque en pantalla veamos el mapa en el PDF aparecerá la foto aérea. Tendremos que desactivar la capa “imagen” y volver a pulsar “imprimir”.

Si hemos seguido todos los pasos sin problemas deberíamos haber obtenido un PDF de dos páginas como el que se muestra en la figura 3. **OJO,** el PDF es generado en una nueva ventana y algunos navegadores o firewalls pueden bloquearla como ventana emergente. Si es tu caso simplemente elimina la restricción de ventanas emergentes para esta dirección, es un servidor del Ministerio, es seguro.

En el PDF obtenido se verá el mismo mapa que veíamos en nuestra pantalla en el momento de pulsar “imprimir” y un poco más de mapa por arriba y por abajo. Vigila que la escala original del mapa y la escala real del PDF si lo imprimiéramos en un A4 (ver figura 3) no difieran mucho o el mapa será ilegible. Si tu ruta no cabe en una sola página, puedes ir al paso 5, seleccionar sólo algunas de las etapas, obtener el PDF correspondiente y luego hacerlo con el resto. Sólo nos resta identificarlos bien nombrándolos “Ruta Manada/Tropa...” y adjuntarlos al anexo III. ¡Y si sacamos alguna copia más podremos repartirlo entre los educandos y enseñarles a interpretar el mapa para que no pregunten “¿cuánto queda?”!

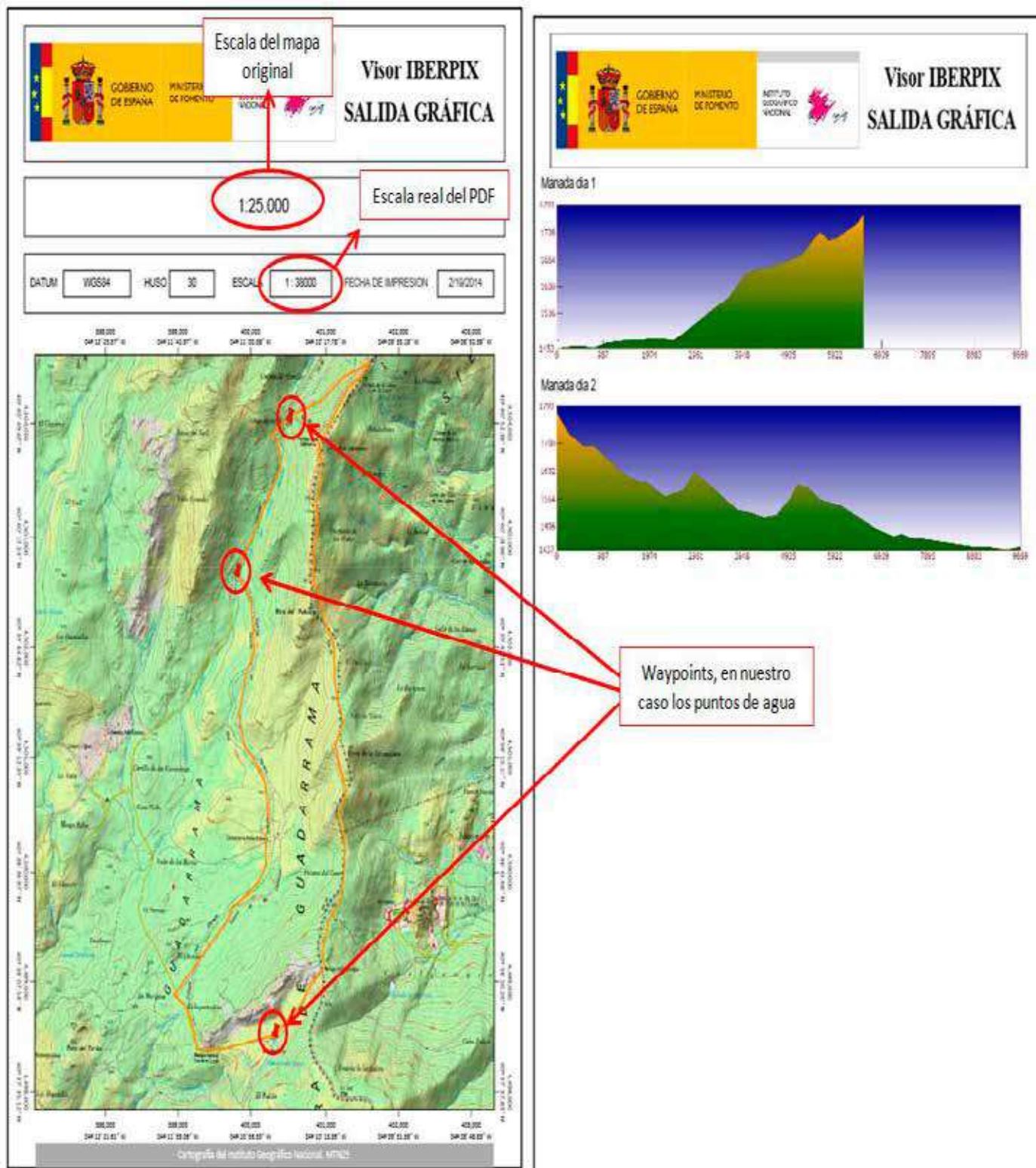


Fig. 3. PDF obtenido que deberemos adjuntar a la oficina debidamente identificado junto con el Anexo III.



GEOCACHING

Es un juego de alta tecnología para encontrar tesoros que se juega en todo el mundo para quienes disfrutan la aventura y tienen dispositivos de GPS. La idea principal es encontrar los recipientes escondidos al aire libre, llamados geocaches, y luego compartir tus experiencias en línea. Todos pueden usar las coordenadas en Geocaching.com para localizar los geocaches.



Una excusa para estar al aire libre

El geocaching combina la tecnología con la aventura al aire libre y es una manera excelente de explorar lugares cercanos y lejanos. Incluye el geocaching en tus salidas a acampar, practicar senderismo y montar bicicleta, en tus paseos en bote o en cualquier actividad al aire libre... ¡Verás cómo será aún más divertido!

El "tesoro"

El geocache más sencillo consiste de una libreta o una hoja para que notes y registres tu hallazgo. Los geocaches también podrían contener artículos para intercambiar, pero la mayor recompensa suele ser la travesía para descubrirlos.



La ubicación estar al aire libre lo principal

Hay geocaches en todos los continentes desde Antártica hasta América del Norte. Podría estar en el parque de tu vecindario, al final de un sendero extenso, bajo el agua o en alguna esquina en la calle de una ciudad.

Una comunidad mundial

Personas de todas las edades pueden participar en geocaching: personas que lo hacen por su cuenta, familias con niños, estudiantes, adultos y jubilados, etc. Puedes usar el geocaching para reunir a tus amigos y tu familia mientras te diviertes al aire libre.

LO BÁSICO DEL GEOCACHING

Antes de salir

- Aprende a usar tu aparato de GPS y lleva pilas extra.
- Elige un geocache en un terreno y un nivel de dificultad que vaya a la par con tus metas: un (1/1) es el más fácil y un (5/5) es el más difícil.
- Lee la descripción del geocache y no olvides traer las pistas. Nunca está de más llevar un mapa.
- Recuerda que los obstáculos ambientales podrían hacer que te tome más tiempo encontrar el geocache.
- Lleva suministros como agua, comida y ropa extra.
- Invita a amigos y familiares a compartir la experiencia... Puede ser muy gratificante. ¡Las mascotas suelen ser bienvenidas!
- Dale la información de tu destino a alguien que no vaya contigo.
-

En camino

- Usa tu auto o la entrada de un sendero como el punto de ruta para asegurarte de regresar sano y salvo.
- Cuando estés a menos de 16 metros de la ubicación del geocache, usa tus ojos en vez de tu aparato de GPS.
- Recuerda que los geocaches siempre están a plena vista, nunca enterrados, pero que muchas veces están camuflados ingeniosamente.
- Respeta el medio ambiente; practica Cache In Trash Out (Tesoro sí, basura no).

Después de encontrar el tesoro

- Firma la libreta del cache.
- Deja el cache tal y como lo encontraste (y escondido).
- Comparte las historias y las fotos de tus aventuras del geocaching en geocaching.com.

8 PASOS FÁCILES PARA EL GEOCACHING

1. Visita www.geocaching.com y abre una cuenta gratis.
2. Haz clic en “Esconder y buscar un cache”.
3. Ingresa el código postal o la dirección y haz clic en “Buscar”.
4. Elije cualquier geocache de las lista y haz clic en su nombre.
5. Poner las coordenadas del geocache en tu aparato de GPS.
6. Usa tu aparato de GPS para buscar el geocache escondido.
7. Firma la libreta y deja el geocache donde lo encontraste.
8. Comparte en la web las historias y las fotos de tus aventuras del geocaching.

Reglas para el geocaching

- Si tomas algo del cache, deja algo de igual o mayor valor en su lugar.
- Escribe acerca de tu hallazgo en la libreta del cache.
- Escribe una bitácora de tu experiencia en www.geocaching.com.

Normas básicas

- Geocaches nunca deben ser enterrados o colocados en una ubicación que pueda causar preocupación innecesaria.
- No pongas artículos como comida, explosivos, cuchillos o alcohol en un geocache.
- El contenido del geocache deberá ser apropiado para toda la familia.
- Respeta las leyes locales y las pancartas.

TIPOS DE GEOCACHES



Tradicional

Se trata del geocache original que contiene, por lo menos, un recipiente y una libreta. Las coordenadas en la página web del cache tradicional ofrecen la ubicación exacta del cache.



Multi-cache

Un multi-cache tendrá dos ubicaciones o más. Las pistas en las ubicaciones iniciales te conducen al geocache o al recipiente en sí.



Caches enigma

Los caches enigma pueden tratarse de adivinanzas complicadas que tendrás que descifrar para averiguarlas coordenadas del cache.



Eventos caches

Un evento del geocaching es organizado por los geocachers locales o las organizaciones del geocaching para discutir el geocaching. Las coordenadas en la página web del cache tienen la información de dónde se llevará a cabo el evento.

CACHE IN TRASH OUT



Cache In Trash Out (Tesoro sí, basura no) es una iniciativa mundial de limpieza ambiental apoyada por la comunidad del geocaching. Desde 2002, geocachers en todo el mundo se han unido para limpiar parques y otros lugares típicos para la ubicación de los caches.

Visita el calendario de eventos en la web para que formes parte de las iniciativas de limpieza en tu área. Para encontrar más información visita www.geocaching.com/cito

EL GEOCACHING es un juego de alta tecnología para encontrar tesoros que juegan aquellos a quienes les gusta la aventura y que tienen aparatos de GPS.

¿Quieres más información?

Visita www.geocaching.com para:

- Ver qué geocaches hay en tu área
- Comprar y usar un aparato de GPS
- Conocer más sobre la historia del geocaching
- Encontrar geocachers y eventos
- Participar en foros de discusión en la web
- Encontrar recursos y recomendaciones



Geocaching.com es propiedad de y funciona bajo Groundspeak, Inc. en Seattle, Washington. La misión de Groundspeak es inspirar juegos al aire libre usando tecnología basada en la información de la ubicación geográfica.



7.BIOGRAFÍA

Tutorial iberpix:

<http://www.ign.es/ign/main/index.do>

[https://www.ign.es/ign/resources/herramientas/Manual MDT IGN.pdf](https://www.ign.es/ign/resources/herramientas/Manual_MDT_IGN.pdf)

Geocaching:

<http://www.geocachingspain.es/>





SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España