



DOSSIER DE RASTREO

SECCIÓN SCOUT



RASTREO

Sin ningún lugar a dudas la base del rastreo es la observación, por lo tanto es esto lo primero que debe aprender a hacer un buen rastreador: 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 todo todos y cada uno de los detalles de nuestro alrededor. Para ello no bastará con empollarse de memoria toda la teoría que pueda incluir este manual o mucha más, sino que se hace imprescindible la puesta en práctica de todas las técnicas hasta llegar a dominarlas: por supuesto eso es imposible sino se tiene una base teórica, que es lo pretende dar este manual

Empezaremos por ver como seguir las pistas que nos propone la misma naturaleza (huellas y rastros de animales, etc...), y después pasaremos a la forma de seguir pistas artificiales trazadas por el hombre y también como trazarlas correctamente.

REGLAS Y TRUCOS IMPORTANTES PARA SEGUIR UNA PISTA

Partiremos del hecho de que ya habéis encontrado la primera huella que os indicará el principio de la pista a seguir. Desde ese momento debéis hacer lo siguiente:

- **Estudiar bien la huella.** Sin lugar a dudas, la mejor forma de realizar bien este apartado es hacer un croquis de la misma (un dibujo para los incultos), teniendo muy en cuenta los pequeños detalles y las medidas exactas. Te será de gran ayuda el mirar la huella a contraluz, ya que las sombras que proyecta te pueden revelar ciertos detalles que no observarías a simple vista de espaldas al sol. Esto será de gran ayuda en el caso de perder la pista y tener que encontrarla de nuevo.
- **Tomar una vista de conjunto.** Esto quiere decir que no hay que mirar únicamente al suelo, ya que, aparte de que puedes pegar un buen cabezazo contra algún árbol: esto te impedirá ver otra serie de señales que te serán de gran utilidad cuando las huellas no estén claramente marcadas (ramas rotas, restos de pelos en los árboles, etc...)
- **Mira hacia atrás de vez en cuando:** Esto te ayudará a volver sobre tus pasos en el caso de que pierdas la pista, o a volver al lugar de partida una vez llegues al final de la misma.

- **Ponte en el lugar del perseguido.** En zonas donde las marcas y señales no nos pueden ayudar, lo mejor es utilizar la lógica y pensar hacia donde habrías podido ir tú si fueses el perseguido.

ESTUDIO DE HUELLAS Y SEÑALES

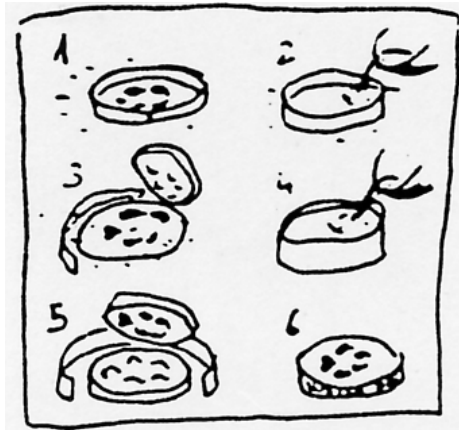
A la hora de seguir una pista, es importante saber que es lo que estamos persiguiendo para saber a que atenernos en caso de encontrarlo. El método más utilizado para ello es el reconocimiento de las huellas que dejan en el suelo los órganos locomotores (las patas), aunque ahora veremos que se trata de algo bastante complicado. El gran problema se encuentra en las grandes similitudes existentes entre las huellas de muchas especies, las cuales se diferencian en mínimos detalles o en el tamaño (dato que tampoco es muy fiable, ya que no todos los animales de la misma especie tienen iguales dimensiones). La verdadera forma de poder estudiar estos detalles es mediante la construcción de un trackódromo.

1. El trackódromo

Un trackódromo es una colección de huellas impresas en relieve sobre moldes. De esta forma se consigue ver la huella tal y como se presentaría sobre el terreno. Para hacerlo es necesario sacar moldes de huellas: no es una tarea excesivamente complicada, pero requiere e cierto cuidado y habilidad. Para sacar un molde correctamente se deben seguir los siguientes pasos:

- Limpiar las huellas de todas las porquerías que podrían estropear el molde. Esta limpieza debe hacerse con sumo cuidado para no estropear ni deformar la huella. Para ello lo mejor es soplar con delicadeza o, en caso de que haya demasiada porquería, servirse de un pincel que no sea demasiado duro.
- Rodearla con una banda de cartón o algo similar, que evitará que el yeso se desparrame al verterlo sobre la huella.
- Preparar el yeso. Esta puede ser la parte más delicada, ya que si la mezcla no se hace bien, los grumos estropearán la huella. Para hacer la mezcla correctamente se va vertiendo el agua lentamente sobre el yeso sin dejar de remover hasta que adquiera una consistencia cremosa pero no pastosa.
- Verter sobre la huella lentamente, empezando por rellenar los huecos y esperar a que endurezca.

Una vez acabado este proceso ya tendrás un negativo de la huella; ahora sólo queda repetir el proceso poniendo como base lo que hemos obtenido. Para evitar que ambas superficies se peguen lo mejor es untar el negativo con aceite, vaselina, o algún compuesto graso o ceroso que no produzca bultos.



Existen otras señales que también nos pueden ayudar a identificar al animal cuyo rastro estamos siguiendo; por lo general, muchas tendremos que verlas en conjunto para que nos resulten de alguna utilidad, Entre ellas podemos distinguir algunas como:

- Restos y marcas de alimentos como frutos, bayas etc... Para identificar al animal que estuvo comiendo debemos tener en cuenta principalmente tres datos: la fauna de la zona, el tamaño de las señales y su forma. Es bastante difícil precisar con exactitud el animal del que se trata por medio de este método únicamente; sin embargo nos permitirá fácilmente si se trata de un ave (señales de claros picotazos) o de un roedor (señales de pequeños mordiscos).
- Restos de presa. Debemos distinguir principalmente entre los restos dejados entre las aves depredadoras y los mamíferos depredadores. No es excesivamente difícil su diferenciación, ya que las picaduras de las aves en las presas son bastantes difíciles de confundir con los
- mordiscos de mamíferos. Aparte de eso para definir más las especies concretas que dejó esos restos, habría que estudiar el tamaño y las dietas generales de cada una de las especies, que además en muchas de ellas varían a lo largo del año.
- Marcas en los árboles y plantas. Por un lado podemos distinguir las claras picaduras de las aves, y por otro lado los cortes producidos en las ramas. Podemos distinguir a los animales por la forma que dejan en esos cortes. Podemos decir que los lagomorfos /liebres, etc...)
- Dejan un corte limpio en las ramas, los rumiantes suelen dejar un corte deshilachado debido a la carencia de los incisivos superiores, y los roedores dejan una forma características con muchas caras de corte debido al pequeño tamaño de sus dientes.

2. Egagrópolis.

Este es un apartado sólo de aves. Vamos a pasar primero a analizar que es un egagrópolis y como se forma.

Como bien sabemos, las aves carecen de dientes, y necesitan un órgano que les permita masticar los alimentos. Esa función la ejerce la molleja. En algunas

especies este órgano se encarga también de separar las sustancias digeribles de las no digeribles, y con estas últimas va formando una pelota que será expulsada posteriormente por la boca. Eso es una egagrópila.

Las aves que producen este tipo de fenómenos son las rapaces y muchas otras como las garzas, cigüeñas, córvidos, gaviotas...

Dentro lo que contienen son restos de la comida que ingirieron, con un dato relevante a cerca de la especie en concreto. También nos sirve de identificación la forma, el color, el tamaño y el estado en el que se encuentran los restos (esto nos permite ver la potencia de los jugos gástricos que segrega la especie).

- **Los excrementos.** También son difíciles de diferencia, aunque podemos ver que las de las aves constan de dos partes claramente diferenciadas: una clara (alimentos procesados) y una oscura (alimentos inservibles que no se llegaron a procesar). También nos puede servir para calcular aproximadamente el tiempo que hace desde que el animal pasó por allí; esto se consigue por la temperatura de los excrementos o viendo si les ha dado tiempo secarse.
- **Otras marcas.** Existen muchas más señales que nos permiten intuir la presencia de otras especies en la zona., tales como: plumas, cornamentas, mudas de piel (como en el caso de la serpiente), caparzones, restos de pelos, etc.
- **Las Huellas.** Tal y como hemos comentado, es muy difícil saber por su huella que animal estamos persiguiendo si no tenemos mucha experiencia, pero por lo menos, podemos tener una idea aproximada si reconocemos el tipo de huella.

Las Huellas

Zorro



Largo: 55mm.
Ancho: 35mm.

Lobo



Largo: 85mm.
Ancho: 70mm.

Perro



Largo: 60mm.
Ancho: 50mm.

Las huellas del lobo son bastante más grandes que las de un perro, más estilizadas, con las almohadillas más alargadas. Las uñas se marcan mucho mejor. Las huellas traseras son visiblemente más pequeñas que las delanteras. Las huellas del zorro son más pequeñas que las del lobo y las del perro. Su aspecto es más estrecho y más alargado que las de aquellos. Las uñas delanteras están muy afiladas y próximas entre si y se marcan muy bien. Es característico, en las huellas del zorro, la separación entre las almohadillas delanteras y las posteriores, de tal manera que si trazamos una línea inmediatamente detrás de las delanteras, no tocará a las posteriores laterales.

Lince



Largo 70 mm.

Gato Montés



Largo 40 mm.

Gato doméstico



Largo 35 mm.

Los felinos no marcan las uñas en sus huellas. Podrían confundirse las de lince con las de jineta, al tener ambas un tamaño semejante, pero sólo hay que contar las almohadillas para salir de dudas, pues mientras el lince tiene 4, la jineta muestra 5, como se puede ver más abajo. La diferenciación en el monte entre las huellas de un lince y un gato montés, no reviste dificultad, dada la diferencia de tamaño.

Jabalí



Largo 50 mm. (90 mm. con las pezuñas secundarias)
Ancho 70 mm.

Tejón



Largo 45 mm.

Las huellas de jabalí son fáciles de distinguir, pues, detrás de las pezuñas principales, suelen dejar las marcas de las pezuñas secundarias, como dos puntas de flecha, cosa que no hace ningún otro animal. Otra característica importante es que durante la marcha acostumbra a apoyar la pezuña trasera donde apoyó la delantera.

Las huellas de tejón son sencillas de identificar, cosa que no sucede con otros mustélidos. Tienen forma de zarpa, con cinco almohadillas terminadas importante muy afiladas marcas de uñas.

Marta



Largo 75 mm.

Turón



Largo 60 mm.
Ancho 30 mm.

Comadreja



Largo 37 mm.
Ancho 18 mm.

Las huellas de marta son complicadas de identificar de las de otros mustélidos, como la garduña, con la que se confunde con frecuencia.

Las huellas de turón son algo más pequeñas que las de la marta.

La huella de este mustélido es claramente más pequeña que las de sus parientes. Por otra parte su distribución es irregular, al alternar saltos largos y cortos en sus desplazamientos.

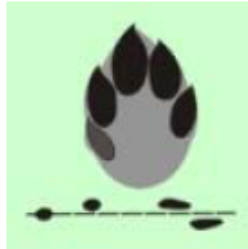
Nutria



Largo 65 mm.

Las huellas de nutria son sencillas de identificar. Si están bien marcadas permiten ver la membrana interdigital y las puntas de las uñas. Las huellas anteriores son casi circulares, las posteriores algo más alargadas.

Conejo



Las patas delanteras de los conejos tienen 5 dedos, aunque sólo marcan el pulgar en terrenos muy blandos, como nieve. Las patas posteriores tienen cuatro dedos. Debajo de la ilustración de la huella podemos ver como es el rastro en marcha sobre un eje imaginario.

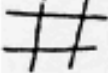
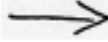

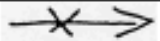
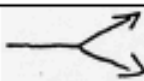
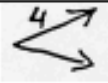

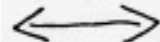




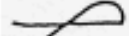
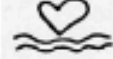
Jineta

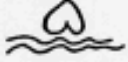
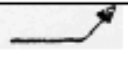
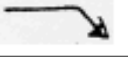
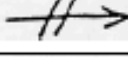
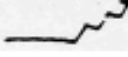
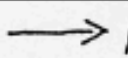
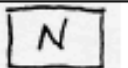
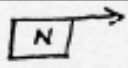
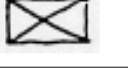
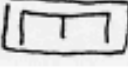
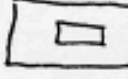

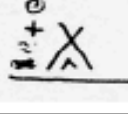
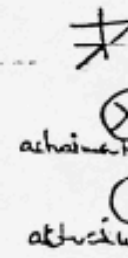


Las huellas de jineta no marcan las uñas, al igual que los felinos, pero marca un dedo más que nos ayuda a diferenciarla de aquellos.

CÓDIGOS Y PISTAS DE RASTREO ARTIFICIALES


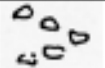

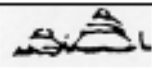
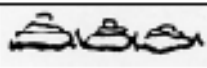



Se trata de pistas dejadas por personas para que sean seguidas por los que vienen detrás. Tienen aplicaciones muy importantes aparte de servirnos para hacer juegos. Una buena utilización de las mismas es facilitar el ser encontrado en caso de haberte perdido. Puesto que lo normal es que intentes salvarte 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. Voy a dar una lista de las más convencionales, aunque es posible que os las encontréis en muchos sitios de forma diferente.

	.Principio de pista. Esta señal se marca siempre que a partir de ese lugar pretendamos trazar una pista.
	. Seguir esta dirección
	. Seguir más rápido. Es utilizada cuando las pistas están muy separadas unas de otras.
	. Seguir más despacio. Es utilizada cuando el terreno es difícil y las pistas se encuentran muy juntas.
	. Bifurcación de caminos. Se utilizan cuando las posibles pistas a seguir son dos.
	. Dividirse. Obliga al grupo a dividirse. Si hay un nº indica el máximo de personas que pueden ir por ese camino
	. Camino equivocado. Suele usarse después de una bifurcación de caminos o en zonas difíciles.
	. Dar media vuelta. Volver sobre tus pasos. Suele ir con camino equivocado pero no siempre.
	. Observar. Puede haber algo alrededor que sea importante
	. ¡Ojo! ¡Atención! Se suele usar cuando la siguiente pista se ve desde ahí, pero si se sigue andando es posible que se pierda de vista.
	. Peligro indefinido. Puede que haya un barranco cerca, suelo resbaladizo...
	. Paso difícil. Advierte precaución al pasar por una zona.
	. Nadar
	. Agua potable

	. Agua no potable. Evita tenerse que parar a analizarla.
	. Subir
	. Bajar
	. Franquear obstáculo. Traspasar un muro, zona de matorrales...
	. Escalar
	. Seguir hasta el camino. En lugar de un camino puede ser cualquier cosa que esté dibujada delante de la flecha (río, casa, árbol,...)
	. Mensaje a N metros. Se supone que N es cualquier nº y puede estar en cualquier dirección
	. Mensaje a N metros en esa dirección
	. Mensaje aquí
	. Animales peligrosos cerca. Se usa cuando los lobatos andan cerca (es una broma no se enfade la manada)
	. Esperad aquí. Se utiliza para unir grupos
	. Me he ido. La puede escribir un grupo cuando se han separado y se deberían encontrar en ese punto.
	. Llevar médico al campamento. En lugar de un médico pueden ser agua, leña, víveres (cambiando la cruz con lo que corresponda ej: agua – ondas)
	. Fin de pista. Esta es la señal que más se usa actualmente para este fin. Debajo de ella incluyo dos de las que se usaban antiguamente y ya no se usan porque podían confundirse con otras.

Debajo de ella incluyo dos de las que se usaban antiguamente y ya no se usan porque podían confundirse con otras.

Pistas artificiales con objetos naturales:

	Seguir adelante. Piedras amontonadas.
	Seguir la dirección de la flecha. Piedras colocadas en el suelo formando una flecha.
	Girar a la derecha. Dos montones de piedras, situando el más pequeño en la nueva dirección a seguir.
	Girar a la izquierda. Dos montones de piedras, usando la misma lógica que en el anterior.
	Peligro o emergencia. Tres montones de piedras situados en línea.
	Seguir la dirección de la flecha. Palos colocados en el suelo formando una flecha.
	Seguir la dirección de la punta alta del palo. Se clava una horquilla en el suelo, y se coloca un palo largo sobre ella.
	Peligro o emergencia. Tres palos clavados en el suelo.

También existen señales de paso como puede ser romper una rama en la dirección en la que te mueves o ir dejando trapos visibles o manchas a lo largo de tu ruta, de forma que desde una se pueda ver la siguiente.

Trazado de una pista.

Una pista es una serie de señales convencionales que se disponen a lo largo de una ruta para que otras personas puedan seguirlas.

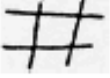


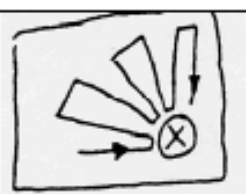
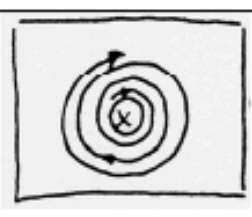

Por lo general deben colocarse a la derecha del camino (en caso de que exista camino) a no ser que sea imposible o que el hecho de ponerlas ahí signifique que cualquiera que pase pueda moverlas o cambiarlas. La frecuencia de las mismas depende del terreno que estemos cruzado: cuanto más accidentado sea más cerca deben estar unas de otras (se supone que si vas por un camino bien definido no hace falta poner pistas cada diez pasos).

Hay que tener mucho cuidado a la hora de colocarlas en la dirección exacta hacia la cuál se encuentra la siguiente pista; en un campo abierto la menor desviación de una flecha de dirección puede hacer que los que vengan detrás se pierdan. Siempre que pienses hacer un cambio de dirección debes

señalarlo correctamente, y hasta que hagas ese cambio debes andar lo más en línea recta que puedas. Finalmente decir que el mejor método para trazar una pista correctamente es hacerlo entre dos personas; uno marca las señales y el otro va detrás guiándose, y en caso de observar algún desperfecto se lo dice al primero para que retroceda y lo rectifique.

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:

	<p>➤ 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 explicados.</p>
	<p>➤ Línea quebrada. Se suele utilizar cuando se desconoce la zona exacta por la que se ha perdido la persona en cuestión.</p>
	<p>➤ 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.</p>
	<p>➤ 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.</p>
	<p>➤ 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.</p>
	<p>➤ 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.</p>

- **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 explicados.
- **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.

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 degenera 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 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 ser la 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.

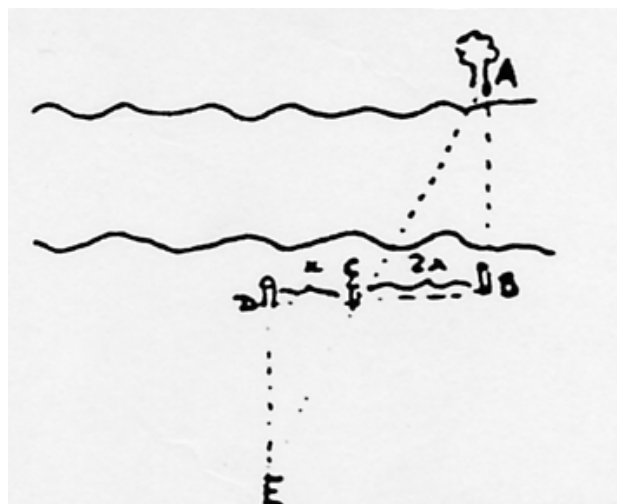
Medidas de distancia y alturas inaccesibles.

Este es un apartado que puede llegar a tener gran importancia en algunos momentos, como al trazar una pista o tener que cruzar un río. Algunos de los sistemas que aquí explico están basados en el buen ojo, pero los demás se basan en la trigonometría, o sea que hay que dominar las matemáticas.

MEDIR ANCHURA DE UN RÍO:

- **Método de los triángulos.** Nos colocamos en la orilla del río, justo en frente de un punto de referencia en la otra orilla (un árbol, por ejemplo), y colocamos un palito en el suelo.

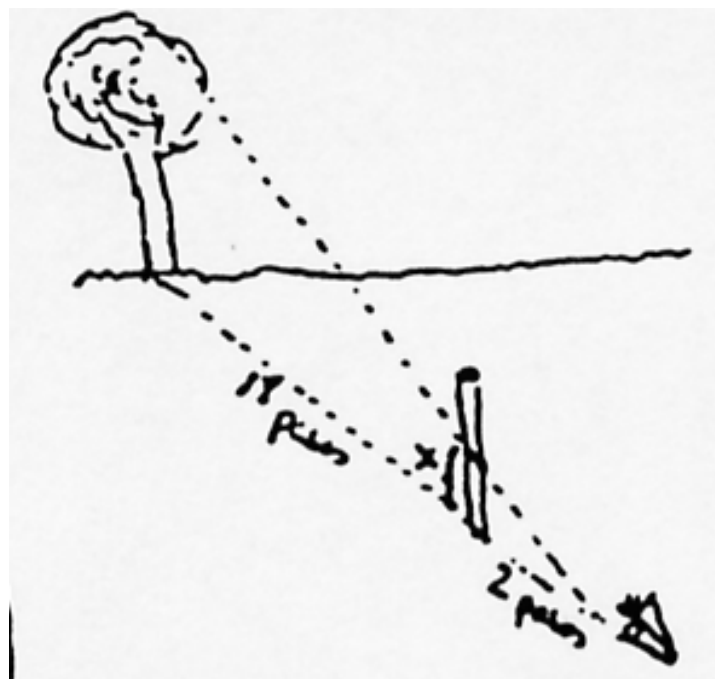
Llamaremos "A" al árbol de la otra orilla, y "B" al primer palo que acabamos de poner. Caminamos por la orilla del río y contamos el número de pasos que damos, para facilitar los cálculos este número debe ser par. Colocamos un segundo palo en el suelo al que llamaremos "C". Seguimos caminando en la misma dirección por la orilla, esta vez LA MITAD DE PASOS que dimos entre B y C. Colocamos en este punto un tercer palo al que llamaremos "D". Para finalizar, caminaremos hacia atrás alejándonos del río, hasta el punto en el que veamos en línea el palo "C" y el punto "A" (el árbol o punto de referencia en la otra orilla). Colocamos el cuarto palo al que llamaremos "E". El resultado es que la distancia entre D y E, es la mitad del ancho del río (distancia entre A y B).



- **Método Napoleón.** Es un método más fácil pero menos preciso. Ponte el sombrero y colócate en la orilla, cara al río, de pie y bien derecho. Baja luego la cabeza hasta que llegues la barbilla al pecho. Desplaza luego el sombrero hasta que parezca que su borde toca el lado opuesto de la orilla. Gira 90 grados sin moverte y habrás trasladado la anchura del río a la orilla.

MEDIR ALTURAS:

- **Método del lápiz.** Es bastante sencillo, aunque poco preciso. Colocamos bajo el lugar a medir algo cuya altura conozcamos (una persona, por ejemplo). Nos alejamos, colocamos un lápiz o palito en nuestra mano y extendemos el brazo. Cerrando un ojo, marcamos la altura que ocupa la persona en el lápiz. Ahora vemos cuantas veces hay que poner esa longitud para llegar a la altura total de lo que queremos medir. Ya solo queda multiplicar ese numero de veces por la altura de la persona, y tendremos la altura del objeto a medir.
- **Método del bordón.** Nos alejamos 18 pasos desde la base de lo que queremos medir. En este lugar pinchamos en el suelo un bordón o cualquier palo largo y recto, en el cual tendremos previamente marcas a ciertas alturas (como si fuese una regla, marcas cada centímetro estaría bien). Nos alejamos dos pasos más, y en ese punto colocamos nuestra cabeza pegada al suelo. Mirando por el ojo más cercano al suelo, buscamos la marca en la que la punta del objeto a medir se cruza con el bordón. Multiplicando por 10 la altura de esa marca, tendremos la altura del objeto a medir.



EL STALKING

El stalking (acecho, en inglés) es el arte de pasar inadvertido. Para los no iniciados, podemos decir que es lo que hacen los soldados en las películas americanas, o sea camuflaje.

Por supuesto, la realidad del stalking es muy distinta a lo que vemos en televisión. 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 ¡jojo! No se trata de ser un bosque ambulante, con unas pocas bastará. Para cubrir la cara que siempre resaltarán 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, bastará 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 te encuentres de algo que te puede ver:

a) Si estás todavía lejos bastará con que camines inclinado; te ayudará y será menos cansado si apoyas las manos sobre las rodillas.

b) Cuando te aproximes más, tendrás que caminar a cuatro patas, pero teniendo cuidado de no levantar la parte posterior (o sea el culo).

c) Si estas realmente cerca tendrás que arrastrarte por el suelo. La mejor forma de hacerlo es simular que estas nadando a crawl.

- 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 descamufada 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).