

El Rastreo

El rastreo es el arte de seguir a una persona, animal o vehículo por medio de la observación de las huellas que va dejando en su caminar. Un buen rastreador no sólo es capaz de seguir esas huellas por sutiles que sean, sino que sabe también deducir por su forma lo que ha hecho aquel a quien sigue, el tiempo que le lleva de delantera, incluso su tamaño, peso y características.

Nos referimos, claro es, al rastreo o seguimiento de pistas naturales, que no es, como piensan muchos, algo de otros tiempos o de las novelas de aventuras. El rastrear pistas es cosa totalmente vigente en la caza mayor, en la busca de ganado descarriado, y en otro orden de cosas: en la investigación policial o el descubrimiento de las causas de un desastre aéreo. En todos los casos se trata de buscar huellas e indicios y deducir lo ocurrido.

Las pistas naturales permiten seguir y localizar a una persona o animal con independencia de su propia voluntad. Pero hay otro sistema de pistas artificiales que, por medio de signos convenidos, permiten al que los traza el indicar a sus seguidores el camino que deben elegir para reunirse con él, proporcionando de paso información interesante sobre peligros de la ruta, particularidades y detalles, que facilitan la progresión del seguidor que no conoce el camino.

Los pueblos primitivos han utilizado siempre ese sistema de comunicación-información, destacando tal vez entre todos los pieles rojas. Ya en un mundo más civilizado, los hombres de vida nómada -juglares, vagabundos, arrieros, gitanos- utilizaron y aún siguen utilizando unos signos que, dejados en lugar apropiado, informan si el pueblo, por ejemplo, es caritativo con los vagabundos, si la autoridad es tolerante, si conviene no detenerse allí y cosas por este estilo.

La expresión más moderna de una pista artificial es la carretera, donde una serie de señales convenidas nos indican la velocidad conveniente, los cruces, los peligros, los servicios existentes y otros datos que nos permiten seguir sin vacilación y seguridad una ruta desconocida.

Valor Formativo

Por los valores formativos que se le reconoce -desarrollo del hábito de la observación, concentración mental, atención, vista, deducción, iniciativa-, los conquistadores y guías mayores deben practicar el rastreo.

Independiente de su valor formativo, el rastreo es divertido y constituye en muchas ocasiones una magnífica aventura o un juego apasionante.

El acecho y observación de animales libres requiere una buena dosis de rastreo. Descubrir las huellas, seguirlas y localizar al animal sin espantarlo es toda una odisea de rastreo, observación y camuflaje.

Saber que llegaremos a ese punto desconocido en que nos esperan unos compañeros, gracias a la información que encontramos en la pista artificial dejada por ellos, nos proporciona una alegre confianza, la seguridad de que ellos y nosotros somos capaces mediante esta camaradería, este jugar en el mismo campo, de superar dificultades.

Pistas

Pista natural: Puede trazarse algo difícil, pero no imposible de encontrar. Necesariamente hay que dejar huellas de nuestros pasos más o menos visibles y relativamente seguidos, lo que no ocurrirá si deliberadamente nos salimos del sendero, caminamos sobre el césped o las piedras. Pensemos que el que nos ha de seguir no es precisamente un rastreador. La pista se iniciará con la señal "marchar rastreando" puesta en un punto convenido.

Pista artificial. 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 los conquistadores o guías mayores se han 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.

Trazando una pista

Para trazar las pistas se deben de seguir algunas pequeñas normas que ya deben de ser conocidas por todos los conqui-guías, pero si no las conoces no te preocupes aquí las conocerás.

1. Poner en el lugar convenido la señal que inicia la pista, es decir, "marcha rastreando".
2. A lo largo de la pista poner tantas señales como sean necesarias, pero ninguna superflua.
3. Utilizar las señales apropiadas.
4. Las señales deben ponerse siempre a la derecha del camino, evitando que sean demasiado visibles.
5. Nunca deben hacerse indicaciones sobre la corteza de los árboles o destruir plantas vivas para indicar una señal.
6. Cuando el camino es más sinuoso, las señales no deberán de estar muy separadas.
7. 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.
8. No se deben hacer señales sobre propiedades ajenas y nunca sobre objetos movibles.
9. En puntos muy complicados, dejar mensajes aclaratorios.

10. No poner ninguna señal a mayor altura de un metro del suelo.
11. Marcar la pista pensando que el que viene detrás no conoce el camino. Pensar cuáles serán sus dudas.
12. Después de haber colocado una pista, hay que fijarse de que ha quedado lo suficientemente legible y discreta; así como en la ubicación correcta.
13. 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 procurar de no maltratarla, además de cuidar que las pistas no se confundan excesivamente con lo que las rodea.

Siguiendo una pista

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

- a. Sigue la pista a paso moderado, nunca corriendo aunque parezca muy fácil.
- b. 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.
- c. Atención especial a los cruces de caminos, bifurcaciones, vados, etc.
- d. El ultimo en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas o los mensajes que se dejen, salvo previo aviso este punto se suprimirá.

Señales de Pista

Un número reducido de las señales usadas por los Conquistadores pueden ser suficientes para marcar una pista perfectamente. Todo depende del trazado de ésta, los accidentes del terreno y las dificultades que éste presente. Pero existen muchos más signos ideológicos que permiten decir muchas cosas a los seguidores, escribir mensajes secretos muy completos, planear juegos amplios y competiciones muy reñidas.

En esta página incluimos una selección de pistas usados por los conquistadores (si conoces más escríbanme), que esperamos os proporcionarán más de una ocasión para dar amenidad e interés a vuestras actividades.

También pueden trazarse pistas artificiales sin emplear estos signos explicativos, sino simplemente dejando de trecho en trecho algo convenido que indique que se está en el buen camino. El elemento convenido será el mismo para toda la pista.

Puede ser un trocito de lana roja, unos cuadraditos de papel blanco, unas marcas de tiza en los árboles, mondadientes o cosas de este estilo que no sean un elemento natural del paisaje.

Este tipo de pista es bastante difícil de seguir si el que la marca no sigue estrictamente un criterio uniforme al dejar las señales. Es decir, siempre en el mismo lado del camino, a la misma altura, etc. Pensar también que el viento puede llevarse estas señales.

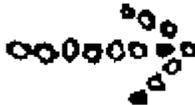
Comienzo de Pistas



Fin Pistas



Seguir Dirección



Malo, No seguir, pista falsa



Doblar a la Derecha



Doblar a la Izquierda



Bajar



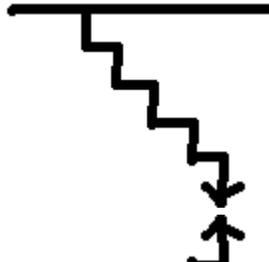
Subir



Escalar



Bajada Peligrosa



Subida Peligrosa



Alto



Devolverse, media vuelta



Peligro



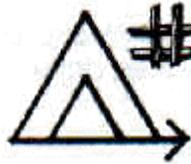
Campamento



Agua al Campamento



Leña al Campamento



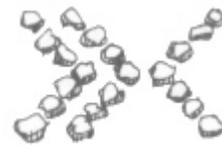
Montar Aquí
Campamento



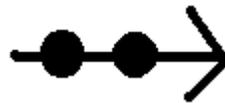
Campamento Reposo



Campamento Activo



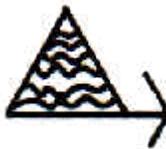
Letrinas



Agua potable



Agua no Potable



Río



Río Arriba



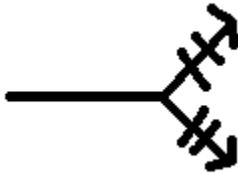
Río Abajo



Apurar Paso



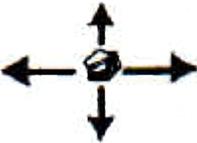
Nos Separamos



Separarse 2 y 3



Dispersarse



Esconderse



Reunirse



Punto de Reunión



Franquear, cruzar por otro lado



Mensaje a 5 pasos



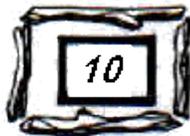
Carta a 4 pasos



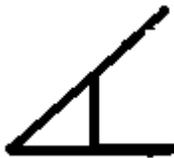
Esperar Aquí



Esperar 10 minutos



Cerca



Lejos



A 4 kilómetros



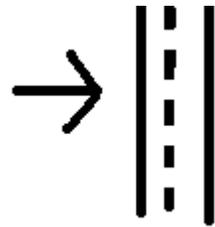
Seguir hasta Árbol



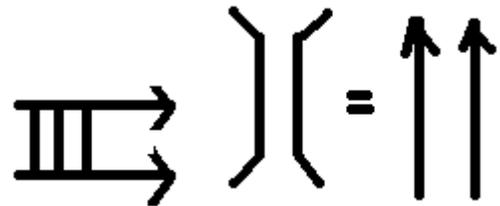
Seguir hasta Bosque



Seguir hasta Camino



Puente



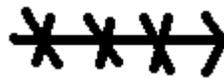
Senda



Muro de Piedras



Alambre de Púas



Casa



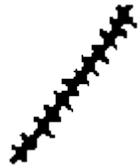
Iglesia



Electricidad



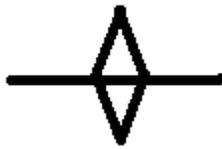
Ferrocarril



Animales Peligrosos



Silencio



Pareja



Pan



Cuerda



Vendaje



Nadie



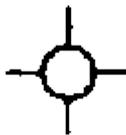
Pocos



Muchos



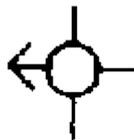
Día



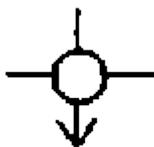
Noche



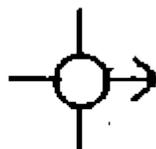
Ayer



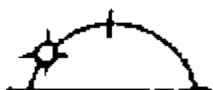
Hoy



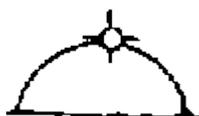
Mañana



Por la Mañana



Mediodía



Tarde



Medianoche



Grande



Pequeña

