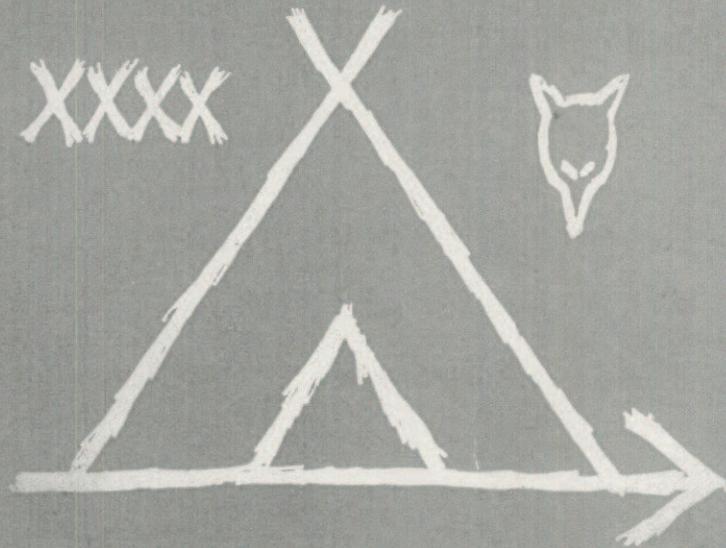




Publicación de los
EXPLORADORES DE ESPAÑA
Comisión Técnica Nacional
Madrid, 1971

Depósito legal M 20332-1971
Imprenta TUTOR. - Huelas, 39. - Madrid

ENRIQUE GENOVES



EL RASTREO

que se acuerda y se acuerda entre un 4 y un 5 ó 6. Sin embargo en el robo jamás obviadas están las huellas de los zapatos usados por el ladrón. Esas son claves para sacar conclusiones sólidas. Tanto es así que no es raro que en este tipo de robos se acuerde la marca de los zapatos usados. Aunque no sea un dato importante, es útil recordar que el ladrón suele caminar con la misma velocidad que las personas que lo siguen.

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 aquél a quien sigue, el tiempo que le lleva de delantera, incluso su tamaño, peso y características.

Nos referimos, claro es, al rastreo a 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 descarrido, 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.

B. P. fue un gran observador y, por consecuencia, un estupendo rastreador. En una ocasión, en la India, una aparatoso tormenta nocturna espantó a los caballos de su regimiento que se hallaba acampado, que se dispersaron por los vericuetos de las montañas. Se logró recuperar a todos los caballos menos a uno, precisamente el más valioso del regimiento. B. P. salió solo en su busca, encontró su rastro y trajo el caballo.

En otra ocasión, esta vez en África, durante la campaña de los Matabeles, las dotes de rastreador de B. P. permitieron descubrir un oculto sendero que los indígenas utilizaban para desaparecer entre un caos rocoso, y fue posible sorprenderles en su misterioso y casi inaccesible refugio.

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 convenientes, 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 convenientes 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—, el Escultismo practica desde siempre el rastreo, actividad que luego han adoptado muchas entidades juveniles y hoy practican muchos colegios a nivel de Bachillerato elemental.

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 espantararlo es toda una odisea de rastreo, ojo y enmascaramiento.

Seguir la pista natural—calzado con clavos—que va dejando una Patrulla hasta alcanzarla y "hacerla prisionera" nos mantiene en tensión un par de horas.

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.

COMO TRAZAR UNA PISTA

El rastreo es bonito e interesante. Util y necesario en ocasiones. Sobre todo si se hace bien, es decir, si se tienen en cuenta unas normas elementales que podemos fijar así:

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 seguidas, 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 Masai.

La pista se iniciará con la señal "marcha rastreando" puesta en un punto convenido.

Pista artificial.—Tiene por objeto guiar al que viene detrás, no despistarla o confundirlo. Ha de marcarse con discreción, para que no destaque a la vista de cualquier persona que pase por allí, pero no tan escondida que no la encuentre el que deba seguirla.

El proceso es bastante sencillo:

— Poner en el lugar convenido la señal que

- inicia la pista, es decir, "marcha rastreando".
- A lo largo de la pista poner tantas señales como sean necesarias, pero ninguna superflua.
 - Utilizar las señales apropiadas.
 - Atención especial a los cruces de caminos, bifurcaciones, vados, etc.
 - Situar las señales siempre al mismo lado del camino, al lado derecho.
 - Cuando se utilicen señales hechas con medios naturales—ramas, piedras, hierbas—, cuidar de que no se confundan excesivamente con lo que las rodea.
 - En puntos muy complicados, dejar mensajes aclaratorios.
 - No poner ninguna señal a mayor altura de un metro del suelo.
 - Marcar la pista pensando que el que viene detrás no conoce el camino. Pensar cuáles serán sus dudas.

Al marcar una pista artificial debe existir un plan de trabajo. Lo mejor es que el Guía, con tres o cuatro Scouts, marche señalando la pista. Veinte o treinta metros detrás marcha el Subguía con el resto de la Patrulla comprobando las señales, y si éstas les ofrecen alguna duda la aclaran a la voz con los que marchan en cabeza y, si es necesario, rectifican la señal para evitar errores a los seguidores.

COMO SEGUIR UNA PISTA

También los que siguen la pista deben tener en cuenta algunas normas útiles:

- No marchar tan rápido que se les escape alguna señal.
- En caso de duda, procurar ponerse en el lugar del que marcó la pista.
- Recordar exactamente el lugar de la última señal; si se pierde la pista habrá que retroceder hasta allí para reencontrar el rastro.
- Pensar que una señal puede haber desaparecido independientemente de la voluntad del que la trazó.
- No buscar señales donde lógicamente no deban existir.
- Si no se es el último que sigue la pista, dejar intactas las señales. Si se es el último, borrarlas cuidadosamente.

Es conveniente, especialmente en las competiciones, que tanto los que marcan la pista como los que la siguen, anoten en un papel todos los signos puestos y los encontrados, para comparar al final los resultados, lo que servirá de base al Jefe para otorgar la puntuación en litigio.

SEÑALES DE PISTA

Un número reducido de las señales usadas por los Scouts 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 este folletito incluimos una selección de los signos ideológicos usados por el Escultismo mundial, que esperamos os proporcionarán más de una ocasión para dar amenidad e interés a vuestras actividades.

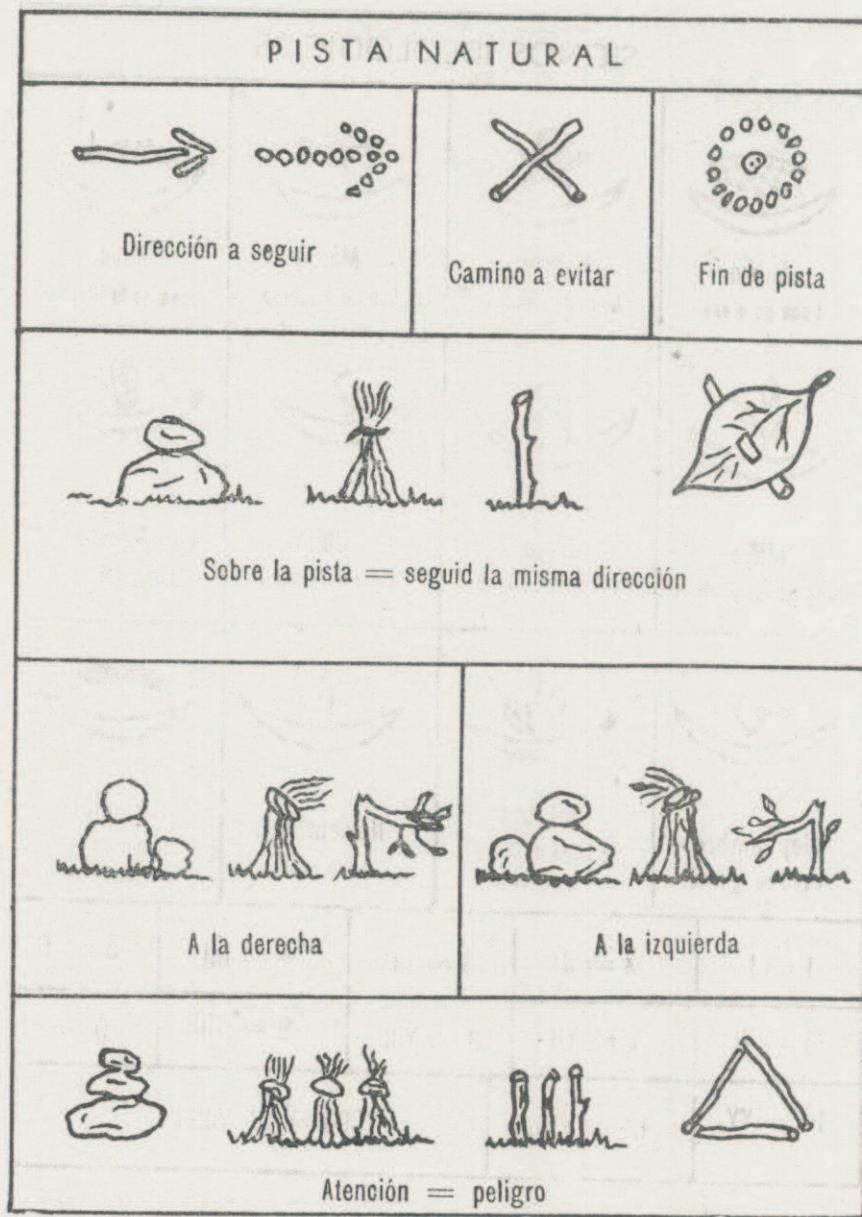
También pueden trazarse pistas artificiales sin emplear estos signos explicativos, sino simplemente dejando de trecho en trecho algo convenido que indique que se está en el buen camino. El elemento convenido será el mismo para toda la pista. Puede ser un trocito de lana roja, unos cuadraditos de papel 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.

Con huellas naturales, con signos artificiales o con elementos convenidos.

¡Buena pista, hermanos!



SIGNOS IDEOLOGICOS				
Enero Luna de nieve	Febrero Luna de hambre	Marzo Luna del cuervo	Abril Luna de la hierba.	
Mayo Luna de las plantas	Junio Luna de las flores	Julio Luna del trueno	Agosto Luna del Maiz	
Septiembre Luna de la caza	Octubre Luna de las hojas secas	Noviembre Luna loca	Diciembre Luna de la larga noche	
1 = I	2 = II	3 = III	4 = IIII	5 = Y
6 = YI	7 = YII	8 = YIII	9 = YIIII	0 = •
10 = YY	13 = YYIII	7090 = YII - YIIII •		

Semana	Mes	Año	Lunes Luna	Martes Marte
Miércoles Mercurio	Jueves Júpiter	Viernes Venus	Sábado Saturno	Domingo Sol
Aquí	Esperar aquí 15 minutos	Volver por el mismo camino	Vuelvo a casa Fin de pista	Carta oculta a 3 pasos
Dirección a seguir	Cámino a evitar	Obstáculo a franquear	Nos hemos separado	Remontad el curso del río
Descended el curso del río	Acampad aquí volveremos	Vamos de campamento a campamento		Buen sitio para acampar

Lobato	Scout	Esculta	Rover	Sachem
Guia	Subguia	Guia	Scouter	Comisario
Patrulla (Lobo)	Pareja	Grande	Pequeno	Venda
Marcha rastreando	Marcha con material	Marchad	Marcha rápida	Camino iluminado
Rio	Puente	Barca	Ferrocarril	Senda

Hombre	Mujer	Niño	Viejo	Gente
Médico	Enfermo	Muerto	Sentado	Dormido
Correr	Navegar	Hambre	Comer	Leer
Perdido	Hallado	Pensar	Hablar	Preguntar
Mentir	Escuchar	Ver	Escribir	Ofrecer

Rogar	Alegria	Tristeza	Cólera	Amigo
Enemigo	Rendirse	Prisionero	Paz	Guerra
Tratar de paz	Amigo Paz	Enemigo Guerra	Tratado Acuerdo	Dar órdenes
Bueno	Malo	Peligro	Siempre	Nunca
Pocos	Muchos	Nadie	Extranjero	7 horas

Agua	Fuente	Agua potable	No beber	Agua muy peligrosa
Se puede nadar	Pozo	Montañas	Monte	Desfiladero
Gruta	Senda de montaña	Glaciar	Niebla	Rocas
Pradera	Arboles	Mar tranquilo	Mar agitado	Incendio Fuego
Casa	Muro	Puerta	Ventana	Fortificación

