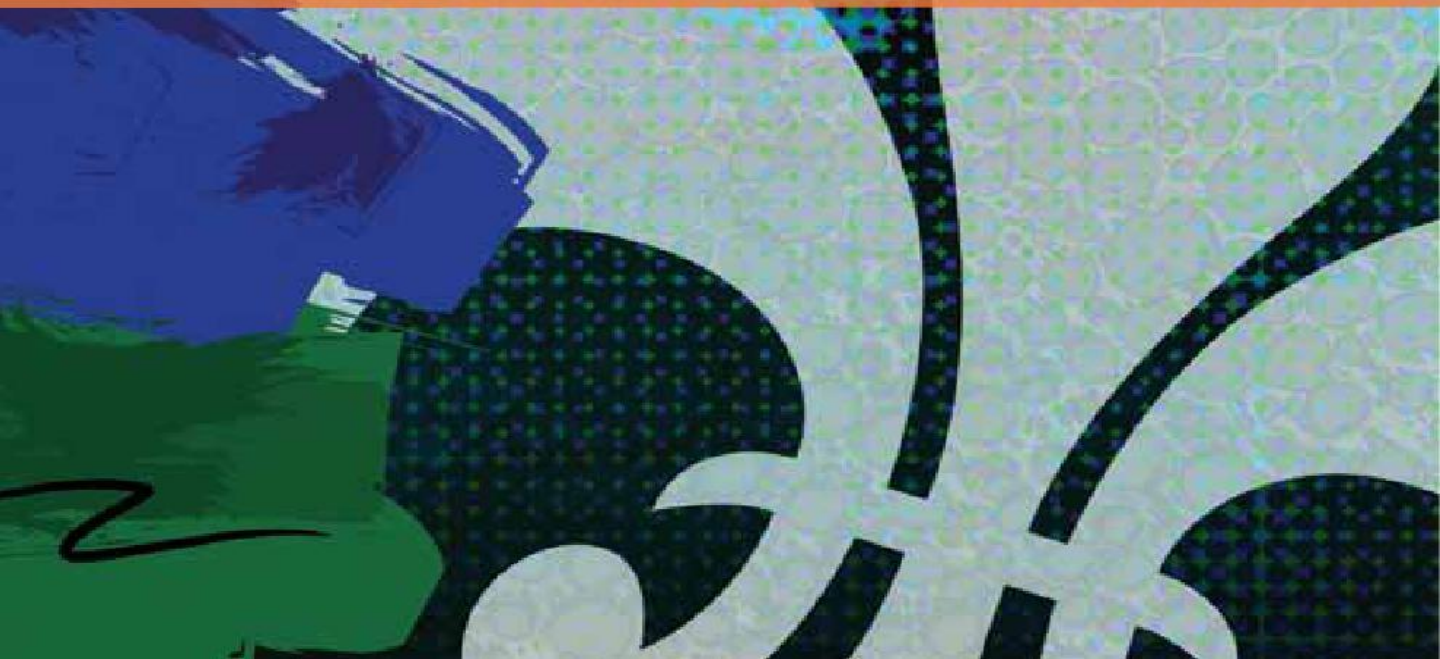




Capítulo 4

*Orientación
y Exploración*
**OBSERVA
Y DESCUBRE**



ORIENTACIÓN Y EXPLORACIÓN

Un scout siempre debe saber adónde va

La vida scout te permitirá conocer nuevos lugares dentro de tu país y hasta pudiera llevarte a conocer nuevas ciudades y culturas más allá de tus fronteras. En campamentos, excursiones y juegos de postas deberás utilizar tu observación y tu atención para lograr ubicarte en cada uno de esos nuevos espacios y alcanzar tu destino con éxito.



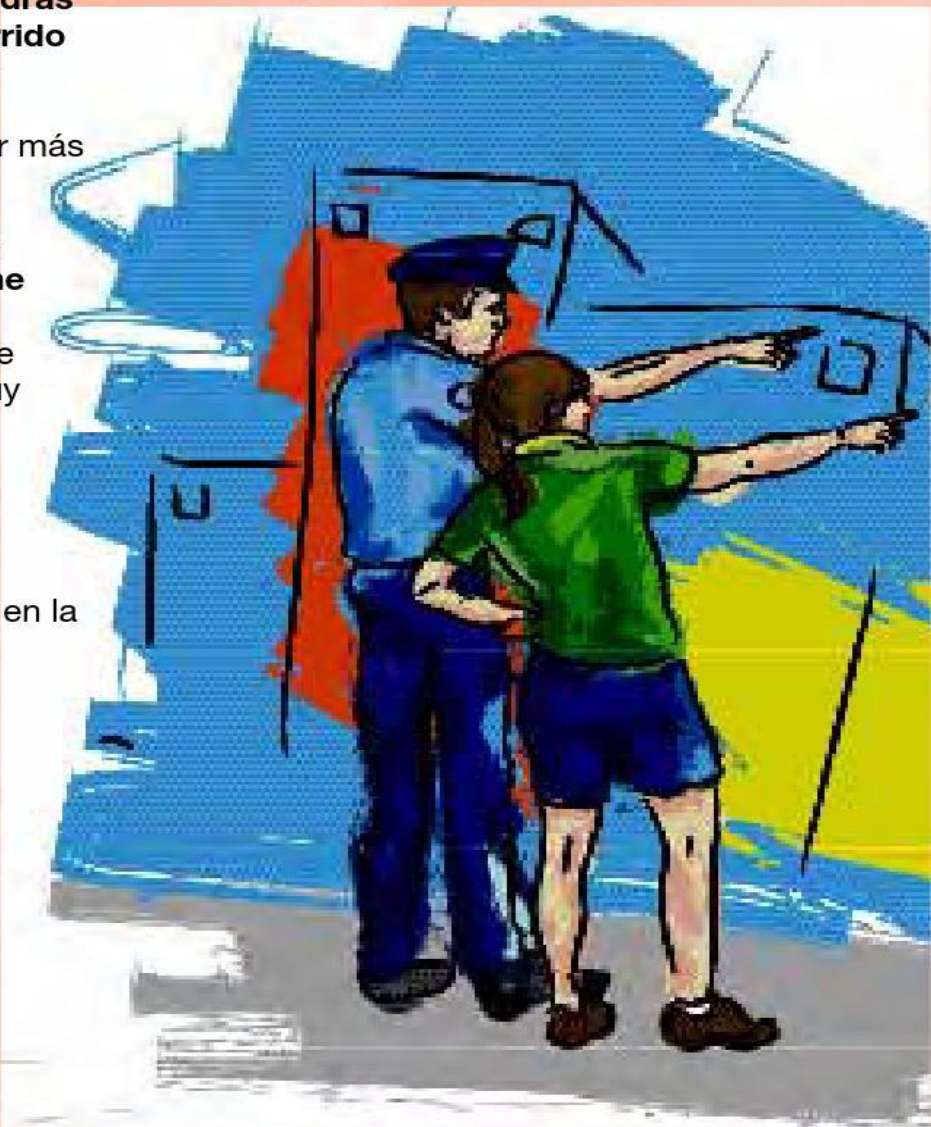
En este capítulo te daremos herramientas para que esa tarea te resulte más sencilla.

ORIENTATE EN TU CIUDAD

La observación es una habilidad fundamental que debes desarrollar especialmente en las actividades scouts. Ver el camino por donde te transporta el autobús e identificar puntos de referencia, por ejemplo, son hábitos que te facilitarán la ubicación en los lugares que vayas conociendo. Algunas ideas que te permitirán orientarte mejor en la ciudad son:

- **Ten a la mano un mapa de la ciudad** (que pudiera estar en tu equipo Siempre Listo). También pudieras tener algún mapa de lugares que visites frecuentemente (por ejemplo, del Ávila, en el caso de los scouts de Caracas).
- **Cuando estés en búsqueda de una dirección, procura siempre preguntar a policías, fiscales, personas que trabajen o vivan en la zona** (por ejemplo, al señor del kiosco o en la panadería de la zona). Seguramente podrán ayudarte a ubicar tu lugar de destino.
- **Cuando vayas con tu patrulla y deban trasladarse a algún sitio sin la compañía de un adulto, pregunten y anoten claramente el nombre del lugar al cual deben dirigirse**, evalúen con tu dirigente o un adulto responsable el mejor medio para llegar (metro, autobús, tren).
- Manténganse atentos al camino, especialmente si no lo han visitado antes.

- **Siempre tengan a la mano alguna posibilidad de llamar en caso de que se extravíen o de una emergencia:** una tarjeta telefónica, un celular, dinero para comprar una tarjeta. Si en la patrulla varios scouts tienen celular, lo ideal es que rindan la batería de algunos, para tener la oportunidad de comunicarse en caso de cualquier eventualidad.
- **Si alguien te va a explicar una dirección, pídele lugares de referencia,** nombres de calles y avenidas que te permitan ubicar mejor el lugar de destino.
- **Observa los nombres de las calles y avenidas** y si necesitas recordarlos, anótalos.
- **Si te pierdes, no pierdas el control.** Pregunta, observa y utiliza tu sentido común para reencontrar el rumbo.
- **Si vas a algún sitio caminando, un recurso útil para regresar de nuevo al punto de partida es contar la cantidad de cuadras que hayas recorrido hasta llegar a tu destino.** Esto te permitirá regresar más fácilmente.
- **El camino no se ve igual de noche que de día.** Por eso es importante que observes muy bien el camino de ida y anotes los puntos de referencia para ubicarte mejor cuando regreses en la noche.

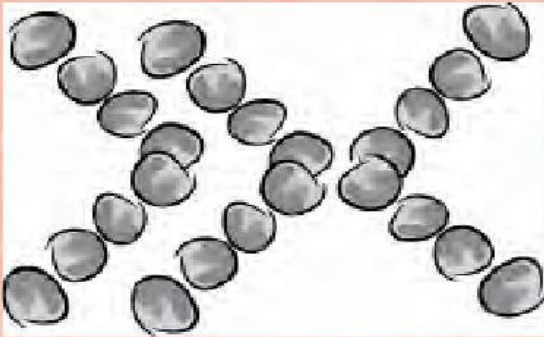


SEÑALES DE PISTA

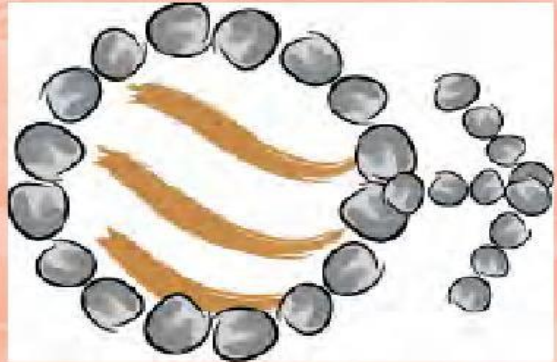
Las señales de pista son símbolos que te serán de utilidad cuando acampes o excursiones ya que **te permitirán dejar rastros o seguirlos en una ruta.**

Te serán útiles especialmente cuando vayas en grupo y se bifurque el camino: con una señal de pista podrás indicarle a quienes te siguen cuál camino deben tomar.

También puedes hacer rastros con señales de pista en tus actividades de patrulla que te permitirán enseñarle a tus compañeros la importancia de la observación, especialmente en las actividades que se realizan al aire libre.



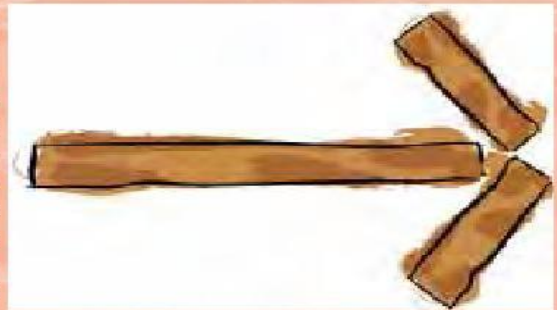
Guerra, el juego ha comenzado



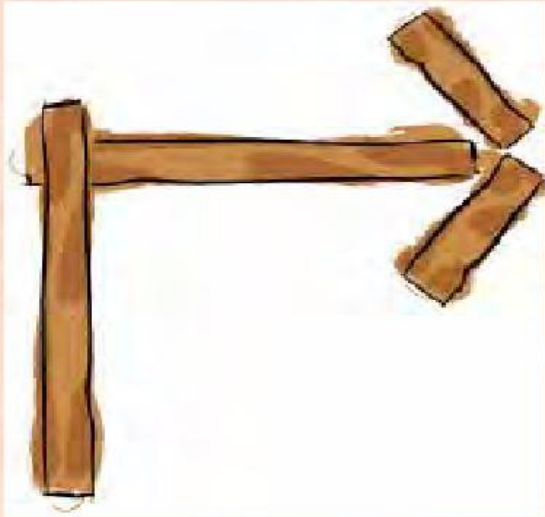
Agua potable



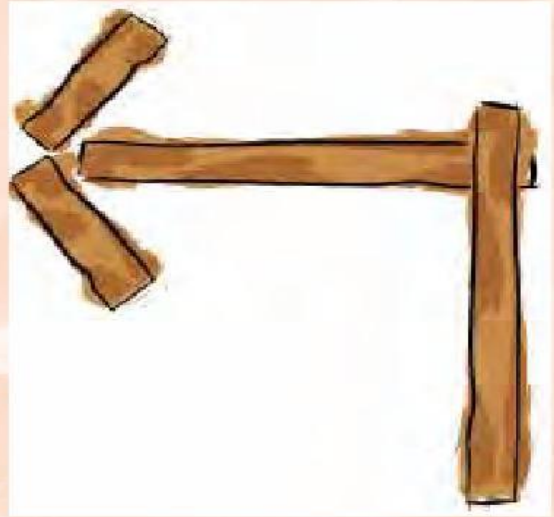
Peligro



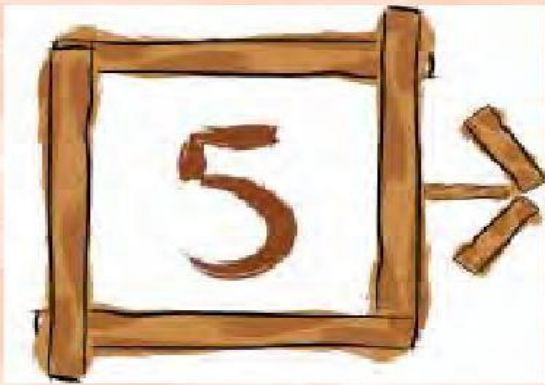
Camino a seguir



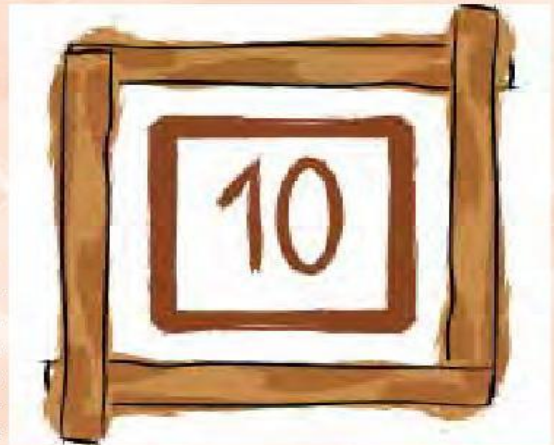
Cruce a la derecha



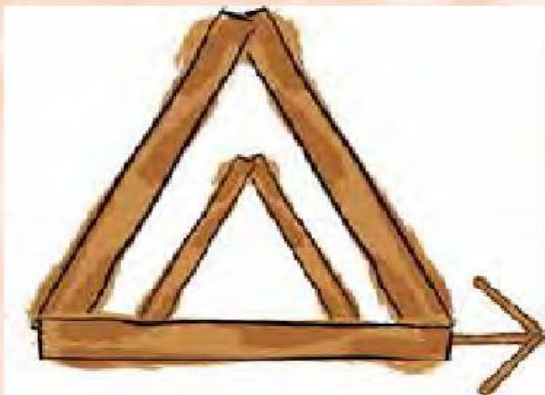
Cruce a la izquierda



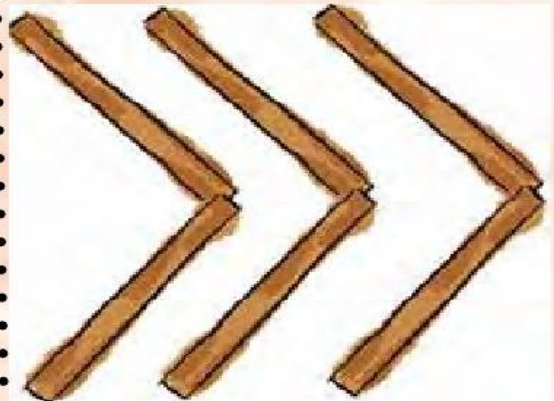
Mensaje escondido a 5 metros



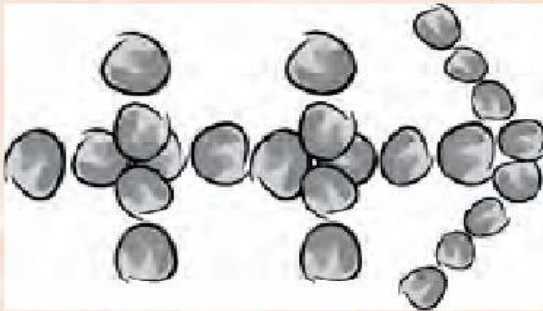
Espera aquí 10 minutos



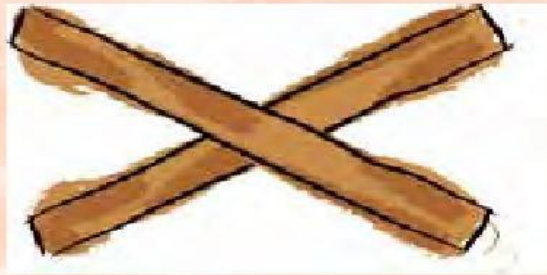
Campamento en esta dirección



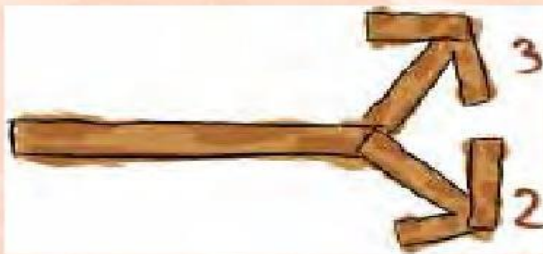
Paz, el juego ha terminado



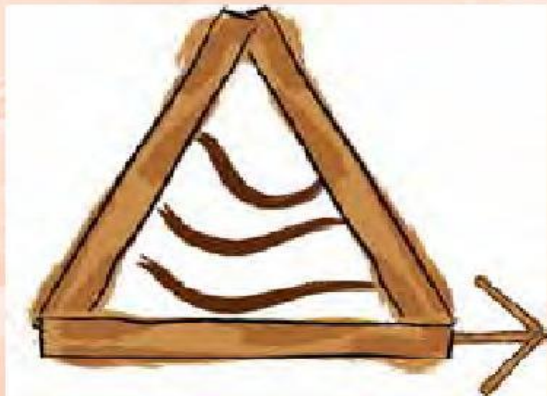
Camino con obstáculos



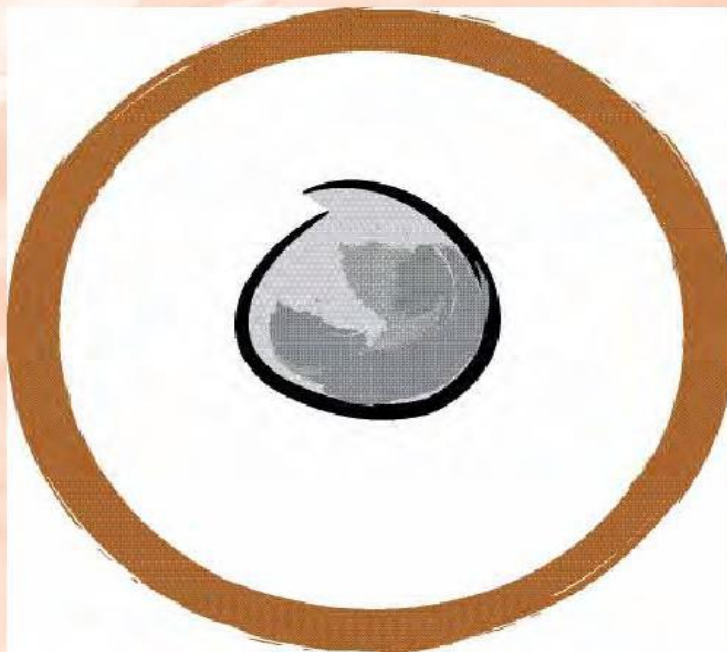
Camino a evitar



Nos separamos, tres en esta dirección y dos en esta



Agua no potable



Misión cumplida

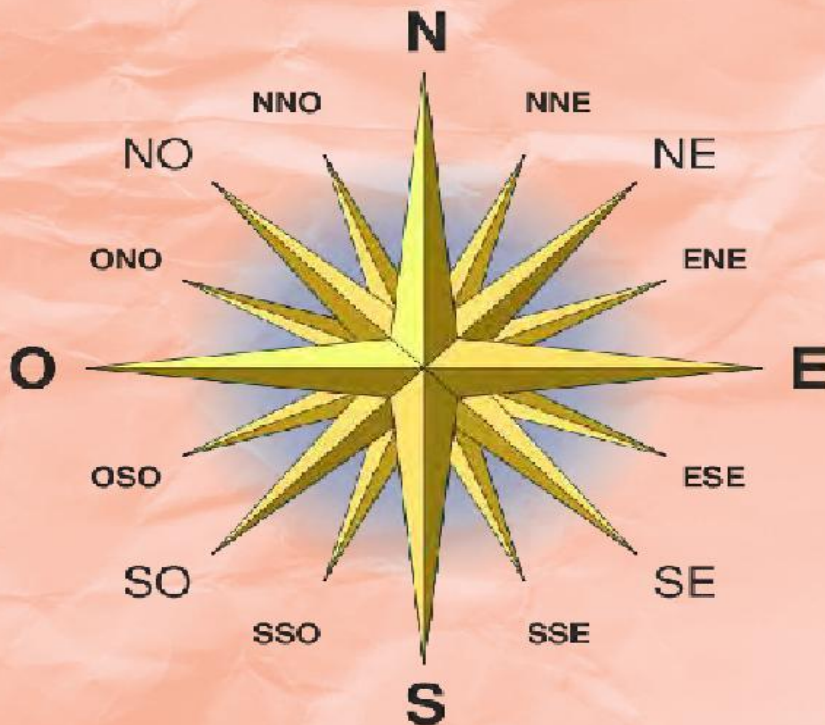
EL ORIGEN DEL “JUEGO DE KIM”

En el escultismo es famoso el “juego de Kim” inspirado en el personaje del mismo nombre creado por Rudyard Kipling (el autor de *El libro de la selva*). Kim era un joven de la India que estaba siendo preparado por el servicio secreto. Parte del adiestramiento consistía en visualizar por poco tiempo diferentes objetos y después repetir lo que había mirado. Poco a poco llegó a ser tan bueno que podía describir en detalle todos los objetos observados. Esta habilidad le permitió identificar a un criminal en la historia.

LA ROSA DE LOS VIENTOS

La rosa de los vientos es una circunferencia en la cual están representados gráficamente todos los rumbos posibles a través de los puntos cardinales, laterales y colaterales.

Generalmente la rosa de los vientos tiene una flor de lis que indica el norte.



¿QUÉ ES UNA BRÚJULA Y PARA QUÉ SIRVE?

La brújula es un instrumento muy útil que te ayudará a ubicarte cuando te encuentres de excursión o en campamento.

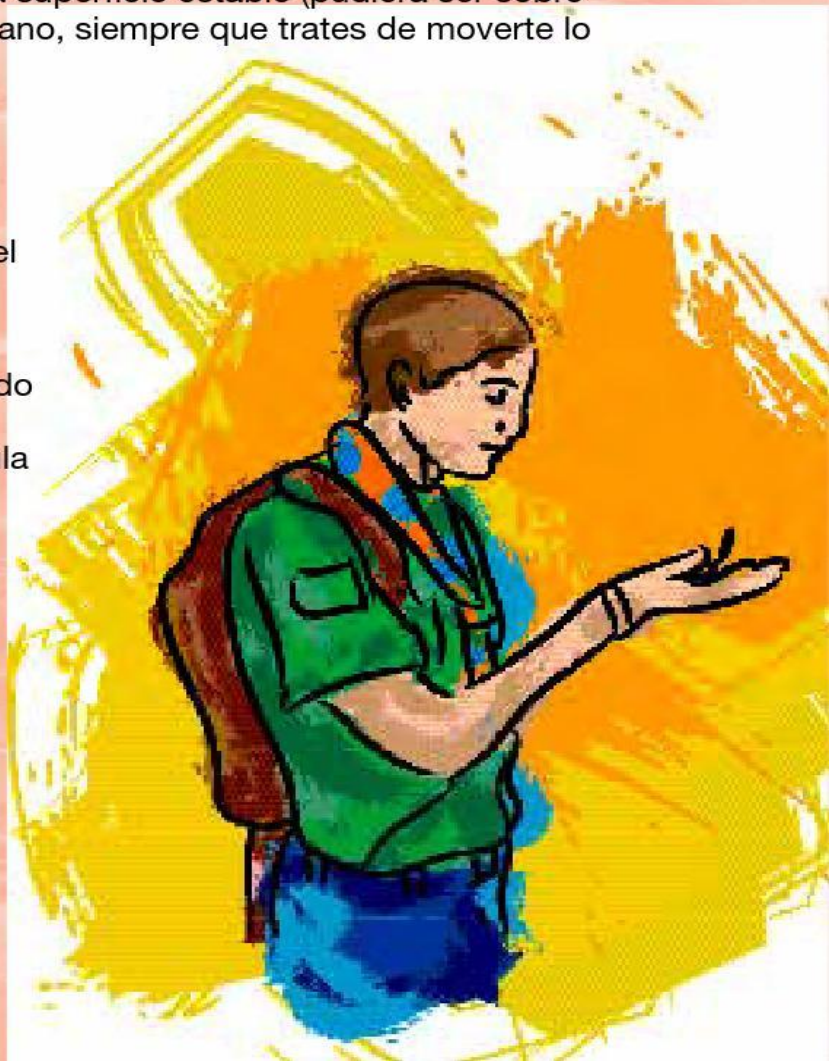
La brújula tiene una aguja imantada que se conecta con el norte magnético del planeta lo cual nos permitirá ubicarnos a través de esa referencia.

En los scouts seguramente tendrás que utilizar la brújula para lograr los siguientes objetivos:

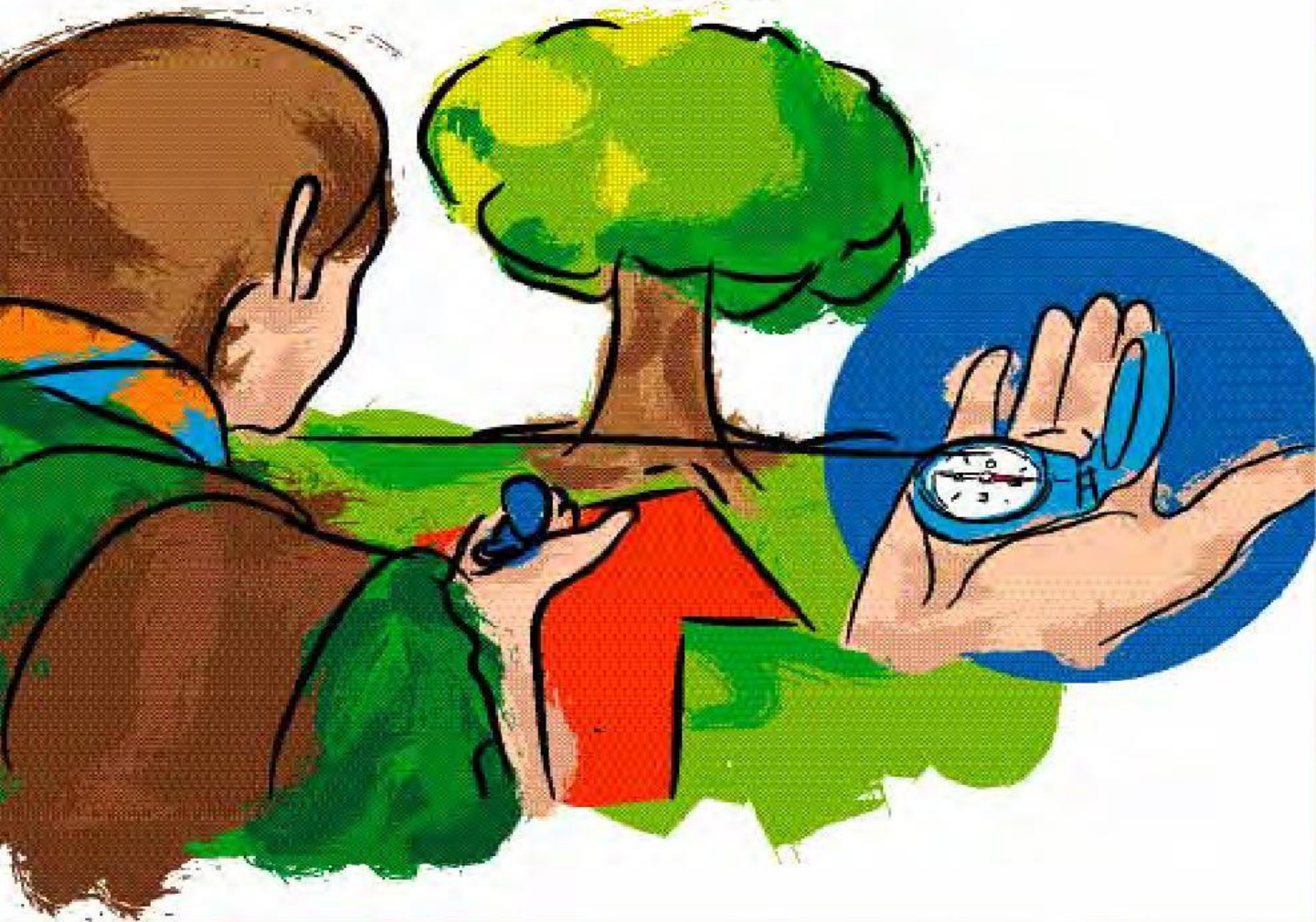
- Saber la ubicación exacta de un objeto para trazar una ruta o mapa
- Seguir una ruta con diferentes direcciones que se expresarán en grados (que podrás ubicar en tu brújula)

¿CÓMO DETERMINAR LA UBICACIÓN DE UN OBJETO CON LA BRÚJULA?

1. Colócate frente al objeto que quieres ubicar.
2. Coloca la brújula sobre una superficie estable (pudiera ser sobre el piso o sobre tu propia mano, siempre que trates de moverte lo menos posible).
3. Si la brújula tiene un visor, observa a través de él el punto que quieres ubicar.
4. Haz coincidir la aguja con el norte de la brújula.
5. Podrás determinar la ubicación del objeto mirando el grado que se encuentra debajo del visor. Si tu brújula no tiene visor, la ubicación será el grado que se encuentra en línea con el objeto mientras la aguja de la brújula se encuentra alineada con el norte magnético.



oeste



¡No te confundas! Existen tres tipos de norte:

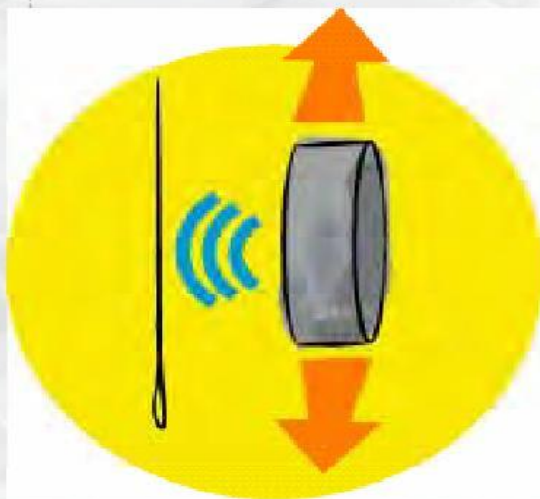
- El norte verdadero que es el que puedes ubicar con la ayuda de las estrellas.
- El norte magnético que es el que marca la aguja de la brújula.
- El norte geográfico que es el que encontrarás en los mapas.

Cuando trates de encontrar alguna dirección con la brújula, recuerda que esta tiene una aguja imantada, por lo cual debes alejarte de los objetos de metal que pudiera atraer la aguja hacia ellos.

CONSTRUYE TU PROPIA BRÚJULA

Una aguja imantada te servirá para ubicar el norte magnético, tal como ocurre con la brújula. Si dejaste la brújula en casa, puedes elaborar una con estos instrumentos:

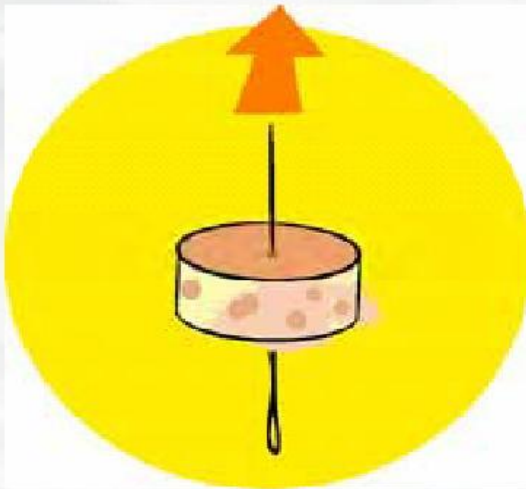
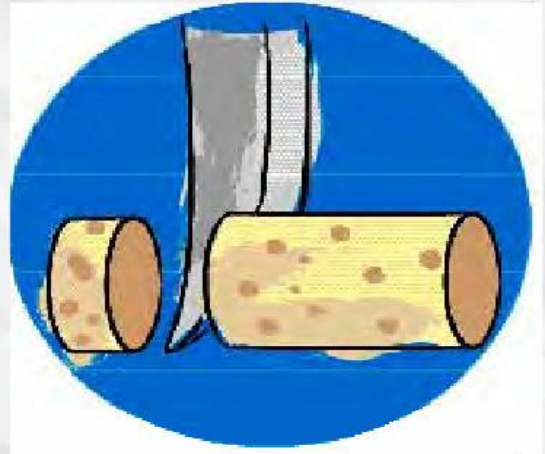
- Una aguja
- Un imán
- El corcho de una botella
- Un envase con agua hasta la mitad



Sigue los siguientes pasos:

PASO 1: coloca el ojo de la aguja hacia abajo y recorre la aguja completa con el imán, de arriba hacia abajo.

PASO 2: con una navaja y con mucho cuidado, corta una lámina de un corcho.

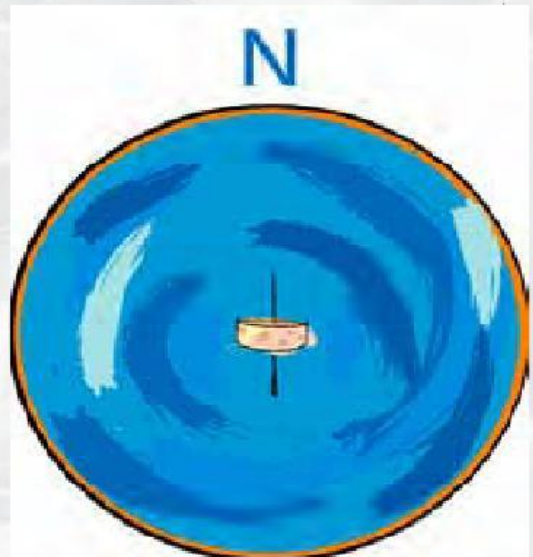


PASO 3: atraviesa la aguja por el centro del corcho, tal como se muestra en la ilustración

PASO 4: mete el corcho con la aguja clavada en el envase con agua (procura que el envase se encuentre en una superficie plana y el agua esté en reposo).

Una vez que hayas hecho esto, la punta de la aguja señalará el norte magnético.

Haz este experimento con tu patrulla y comprueba el resultado comparándolo con el de una brújula normal.



CLAVES PARA USAR UN MAPA

Quizás te parezca que los mapas son difíciles de comprender, pero te damos un truco para interpretarlos mejor:

- Observa el lugar donde te encuentras y trata de ubicar cuáles son sus puntos de referencia (nombres de calles, ríos, edificaciones importantes, etc).
- Trata de ubicar esas mismas referencias en el mapa.
- Gira el mapa para colocarlo en la misma dirección en que se encuentran las referencias que has ubicado. Esto te permitirá ubicar el rumbo que deseas seguir o situarte mejor en el espacio para poder elegir la ruta correcta.
- Fíjate bien en las leyendas. Esos pequeños símbolos tienen una traducción dentro del mismo mapa. Entender lo que significan te ayudará a ubicarte mejor.



CÓMO SE HACE UNA LIBRETA DE CAMPO Y UN CROQUIS

Un croquis es una representación gráfica de un terreno o ruta pero con menos detalles y menor precisión que un mapa.

En los scouts hacemos croquis generalmente para representar gráficamente el espacio de un campamento o el recorrido que hacemos en una excursión.

Hay tres elementos importantes en un croquis:

- **Referencias:** la ruta o el terreno que vas a representar tiene objetos inmóviles que servirán de referencia a la hora de trazar tu croquis. Si estás en la ciudad, estos objetos pueden ser edificios, paradas de autobuses, postes, iglesias, entre otros muchos elementos. En campamento las referencias pueden ser un río, un árbol, una toma de agua, etc.
- **La dirección:** los objetos o referencias de tu croquis estarán ubicados en una dirección específica con relación al norte magnético (es decir, en un punto exacto que marcará la brújula). Como ya te explicamos, puedes saber la dirección en la que se encuentran estos objetos utilizando la brújula. Sigue leyendo y te enseñaremos cómo.
- **Distancia:** los objetos están separados entre sí por cierta distancia. La manera más fácil de medirla es caminando desde un punto hasta al otro, especialmente cuando estamos de campamento.

¿CÓMO SE HACE UNA LIBRETA DE CAMPO?

Supongamos que la patrulla o la tropa se va de excursión y tu dirigente les pide trazar un mapa de una parte del camino. Esta ruta, por ejemplo, podría ir desde el puesto de guardaparques hasta el lugar del campamento. Aquí te sugerimos una manera de hacerlo:

PASO 1:

Saca lápiz y papel y traza una tabla que tenga los siguientes datos:

Dirección	Pasos	Referencias u observaciones

PASO 2:

Ubica el primer punto de referencia que tendrá tu croquis. Averigua su dirección con la brújula como te explicamos hace poco en este mismo capítulo. Anota la dirección a la cual se encuentra en la cuadrícula **Dirección**. Generalmente se coloca el grado exacto en el que está ubicado el objeto y el punto lateral o colateral en el cual se encuentra.

Por ejemplo, si está exactamente en el grado 90, escribe “90 grados E”. Si estuviera en el grado 15, pondrás “15 grados NE”.

Dirección	Pasos- Distancia	Referencias u observaciones
90 grados E		

PASO 3:

Camina desde el punto de partida hasta el objeto que acabas de ubicar con la brújula, contando los pasos (es importante que sepas cuánto mide tu paso para luego poder calcular la distancia en metros que hay entre los diferentes puntos de tu croquis).

Anota los pasos que caminaste en la casilla “Pasos-Distancia”.

Dirección	Pasos- Distancia	Referencias u observaciones
90 grados E	50 pasos	

PASO 4:

Anota el punto de partida y el de llegada en la casilla de “Referencias y observaciones”.

Por ejemplo, puedes colocar “Desde el puesto de guardaparques hasta la toma de agua”.

Dirección	Pasos-Distancia	Referencias u observaciones
90 grados E	50 pasos	“Desde el puesto de guardaparques hasta la toma de agua”

PASO 5:

Continúa completando los datos en la libreta de campo hasta que culmines la ruta

Dirección	Pasos-Distancia	Referencias u observaciones
90 grados E	50 pasos	“Desde el puesto de guardaparques hasta la toma de agua”
40 grados, NE	10 pasos	Desde la toma de agua hasta el banquito verde
105 grados SE	25 pasos	Desde el banquito verde hasta el árbol
95 grados NE	70 pasos	Desde el árbol hasta el campamento

Podría ocurrir que tu dirigente te entregue una libreta de campo con los datos de la ruta y tú tengas que seguirla para llegar a un destino.

En ese caso, sigue los siguientes pasos:

1. Párate en el primer punto de referencia que te indica la libreta de campo. Si la libreta no tiene ninguna referencia, inicia el recorrido desde el punto que te indique tu dirigente.
2. Ubica la primera dirección utilizando la brújula.
3. Haz el recorrido siguiendo la cantidad de pasos que te indique la libreta.

CONOCE LA MEDIDA DE TU PASO

Siempre será útil para la patrulla tener a mano la medida del paso de cada uno de los scouts, así como la medida de su cuarta y de su brazada.

Así podrás saber, por ejemplo, cuál fue la distancia que recorriste después de haber contado los pasos de un punto a otro. Por ejemplo:

Si tu paso (es decir, la distancia que hay entre un pie y otro cuando caminas) midiera 50 cms. y caminas 20 pasos, multiplica 20×50 : habrás caminado 1.000 cms.

Será más fácil si lo conviertes a metros. Si tu paso mide 50 cms. esto equivale a 0.5 mts. Si caminaste 20 pasos y multiplicas 20×0.5 , quiere decir que caminaste 10 metros.

La medida de tu paso es la distancia que hay entre la punta delantera del pie que avanza y la punta trasera del pie que va detrás.

En la libreta de campo te puede ayudar colocar la distancia en metros junto a los pasos:

Dirección	Pasos- Distancia	Referencias u observaciones
90 grados E	50 pasos / 25 metros	Desde el puesto de guardaparques hasta la toma de agua.

¿CÓMO HACER UN MAPA O CROQUIS DE UNA RUTA?

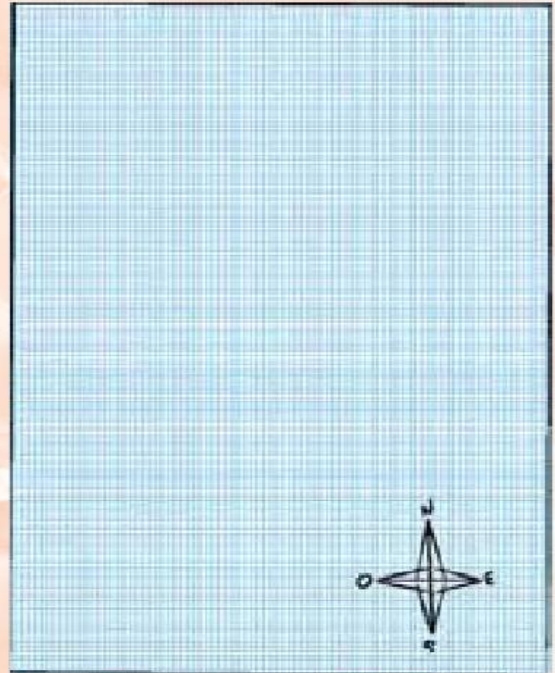
Ya tienes tu libreta de campo. Ahora aprenderás cómo convertir esta información en un mapa o croquis. Sigue estas instrucciones:

Lo que deberías tener en tu equipo Siempre Listo a la hora de hacer un croquis:

- Papel milimetrado
- Transportador
- Regla
- Lápiz y borra

PASO 1:

Dibuja una rosa de los vientos en el papel milimetrado. Un dato importante: observa las direcciones que tengas en la libreta de campo. Si la mayoría de los puntos se encuentran, por ejemplo, hacia el este, lo ideal es que coloques la rosa de los vientos de tal manera que la mayor cantidad de espacio en blanco quede hacia ese punto. Esto te permitirá aprovechar mejor el papel y que la ruta no se salga del espacio de la hoja.

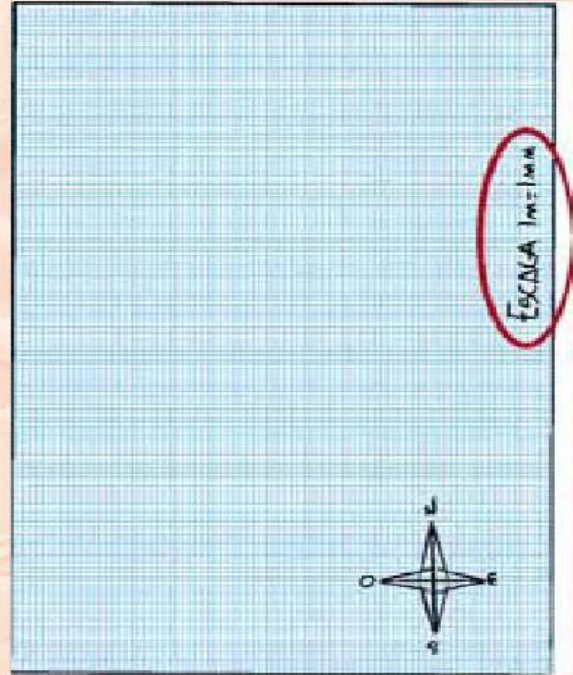


PASO 2:

Define una escala para tu croquis. Los mapas son representaciones gráficas de una superficie en un tamaño mucho menor.

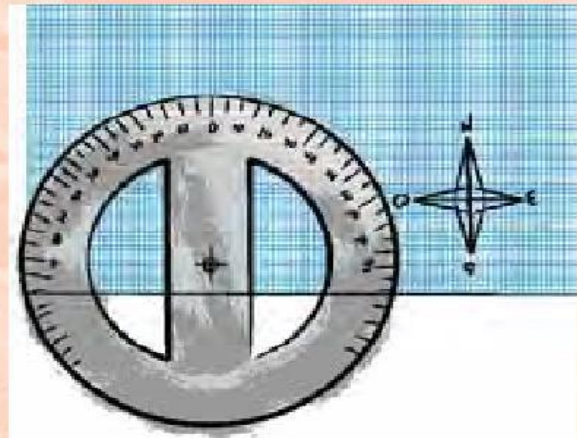
¿Cómo definir una escala? Por ejemplo: si tu paso mide 50 centímetros (es decir, 0.5 metros) y en total caminaste 155 pasos, quiere decir que recorriste una distancia de unos 77.5 metros. Para poder hacer un croquis con una distancia tan grande tendrías que usar larguísimos rollos de papel milimetrado y seguro tardarías mucho. Entonces podrías decidir que cada metro real que hayas recorrido en el papel sea de un centímetro o un milímetro. Mientras más larga sea la distancia, menor deberá ser medida que elijas para la escala.

.....



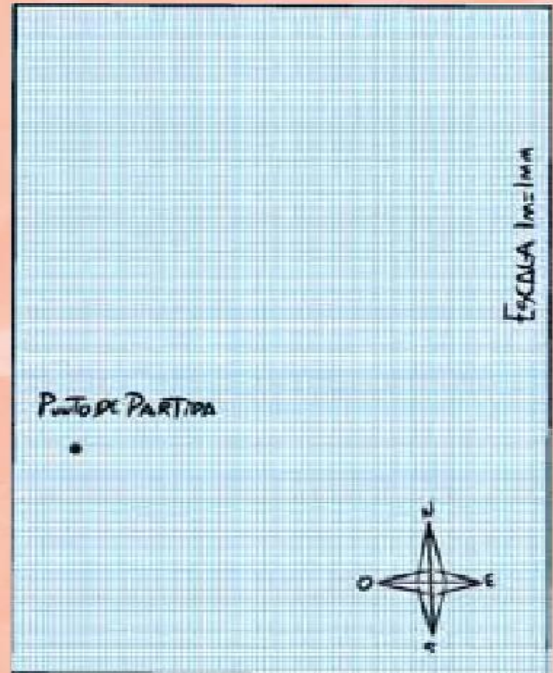
PASO 3:

En este momento el transportador será tu brújula. Deberás alinear el grado cero del transportador con tu rosa de los vientos: tanto el cero como la punta del norte deben estar en la misma dirección.



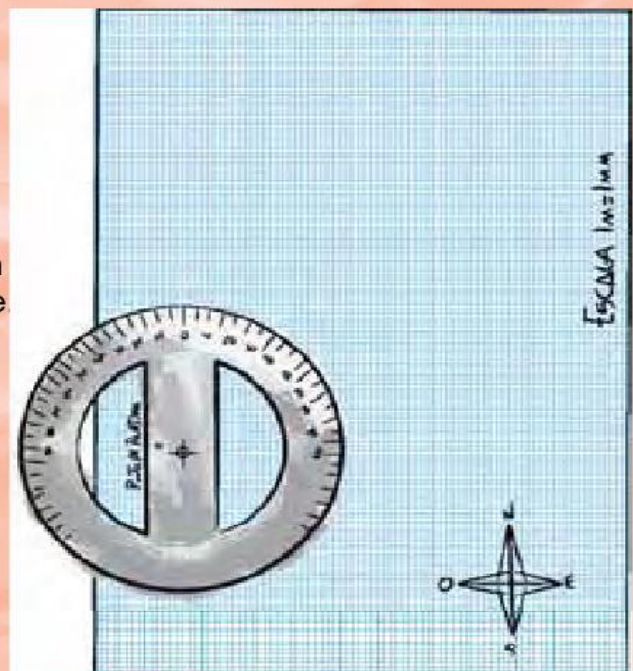
PASO 4:

Marca el punto de partida de tu croquis donde prefieras según lo que ya te explicamos de las direcciones que prevalecen en tu libreta de campo.



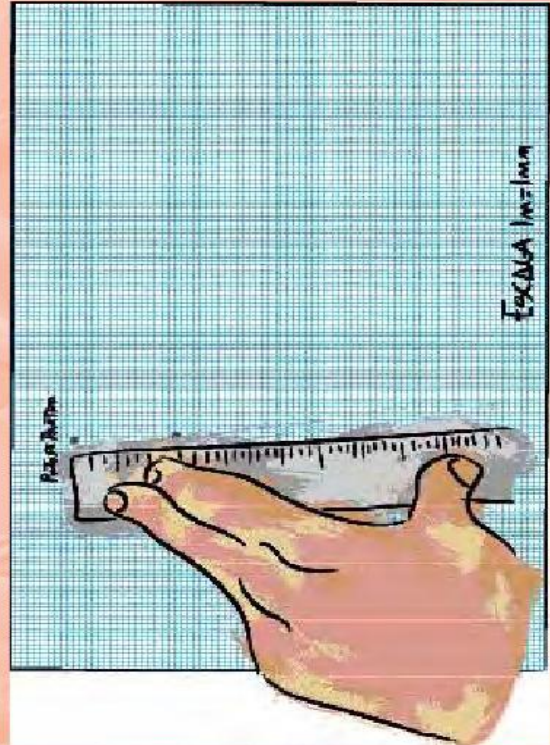
PASO 5:

Desde el punto de partida que has trazado y con el centro del transportador sobre ese punto, marca con el transportador la dirección de tu primer punto. En este caso será 90 grados al este



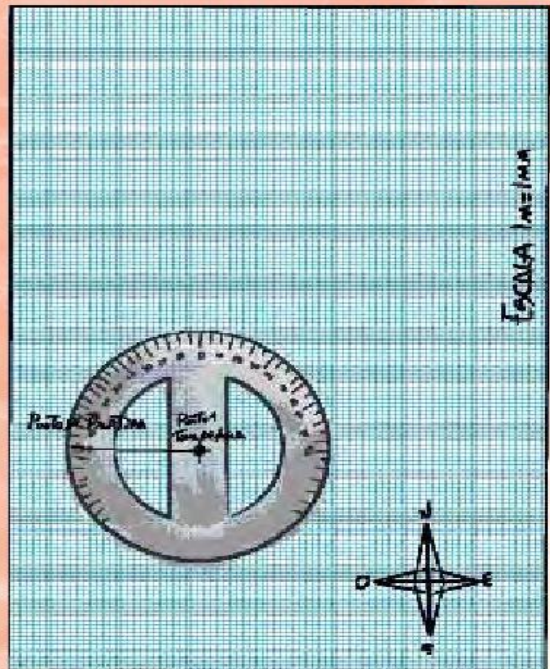
PASO 6:

Con la regla traza una línea que vaya desde el punto inicial hasta la primera dirección de tu croquis, guiándote por el punto que has hecho con el transportador en el lugar donde se encontraba la dirección. La línea debe ser la distancia recorrida según la escala que elegiste. Es decir: si recorriste 25 metros y tu escala es de 1 metro es igual a un milímetro (1 mt = 1 mm) entonces deberás hacer una línea de 25 mm. (Si la línea no llega hasta el punto que hiciste con el transportador simplemente bórralo y marca un punto al final de la línea para marcar el punto uno de tu croquis.



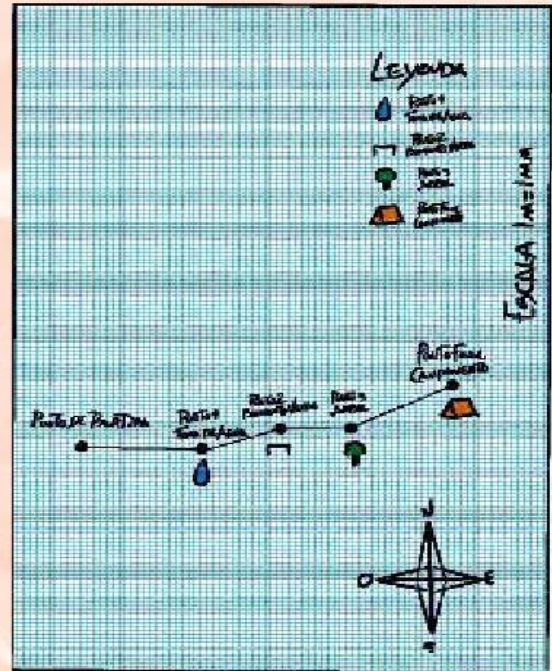
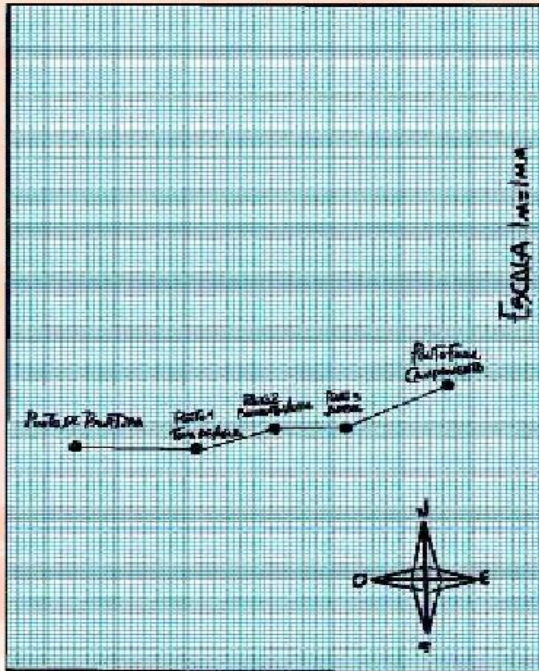
PASO 7:

Coloca el transportador igualmente con el grado cero en dirección al norte. Repite el mismo procedimiento del punto anterior: si recorriste una distancia de 5 metros hacia la dirección 40 grados NE, traza una línea de 5 milímetros en esa dirección.



PASO 8:

Continúa del mismo modo hasta terminar el croquis.



ORIENTACIÓN POR LAS ESTRELLAS

¿Sabes lo que es una constelación? Civilizaciones muy antiguas observaron el cielo y trazaron conexiones imaginarias entre grupos de estrellas que sugerían figuras. A esas figuras se les conoce como **constelaciones**.

Las constelaciones se separan en dos grupos:

- **Las septentrionales**, son aquellas que se pueden visualizar al norte del planeta, sobre el ecuador.
- **Las australes** que son aquellas que pueden observarse en la zona sur del planeta, debajo del ecuador.

Las constelaciones fueron ideadas con propósitos específicos: por ejemplo, se les utilizaba como orientación para recordar una ruta. Los mitos creados sobre las constelaciones fueron ideados en su mayoría por astrólogos de la antigua Grecia. Sin embargo otras culturas, como la egipcia, la china y la hindú desarrollaron su propia interpretación

-
-
- de las estrellas. Los incas (la civilización precolombina que habitó en el territorio que hoy es Perú) ideó también un calendario solar para determinar los períodos de la agricultura y uno lunar para pautar las celebraciones. Las estrellas jugaron un papel muy importante en el desarrollo de esta cultura.
-
-



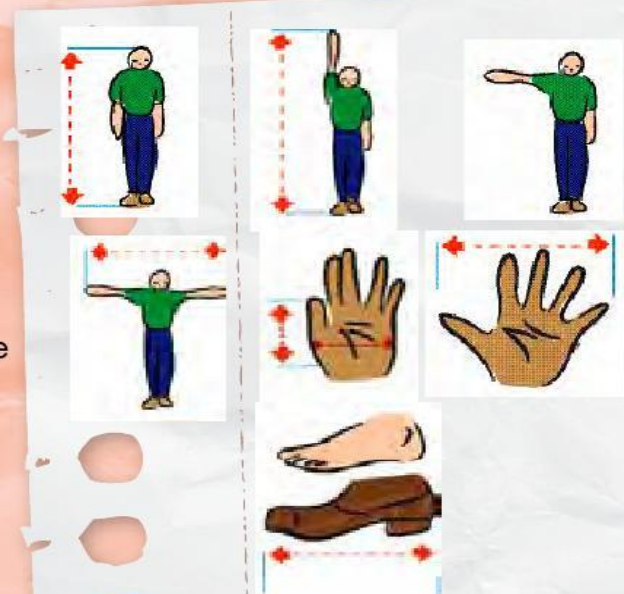
¿CÓMO VER LAS CONSTELACIONES?

- El mejor lugar para observar las constelaciones es en zonas oscuras (por eso el campamento es una excelente opción para intentar visualizarlas). En las ciudades es mucho más difícil observar las constelaciones pues la contaminación y la iluminación reducen su visibilidad.
- Ten a la mano un mapa estelar del hemisferio donde vives (si te encuentras en Venezuela, busca uno del hemisferio norte). En este mapa estelar verás que hay algunas constelaciones que se verán más en ciertos meses del año.
- Marca en el mapa los puntos cardinales según su ubicación.
- Acuéstate en el piso junto a tu patrulla. Permanezcan en calma, tranquilos y relajados. Observen por unos minutos el cielo. Al principio la mirada tardará unos minutos en acostumbrarse a la oscuridad. Ten paciencia, poco a poco podrás ir captando mejor la luz de las estrellas.
- Utiliza el mapa para ubicar en el cielo alguna de las constelaciones (guíate por los puntos cardinales, si es necesario utiliza la brújula para colocar el mapa en la dirección correcta). Cuando encuentres la primera, utilízala para buscar el resto.
- Para ver el mapa, utiliza preferiblemente luz roja. La luz blanca o amarilla de la linterna afectará la sensibilidad que has logrado mientras estés en la oscuridad.

1. MÉTODOS DE ESTIMACIÓN: CÓMO CALCULAR ÁREAS, DISTANCIAS Y ALTURAS

Ten a la mano las medidas de tu cuerpo:

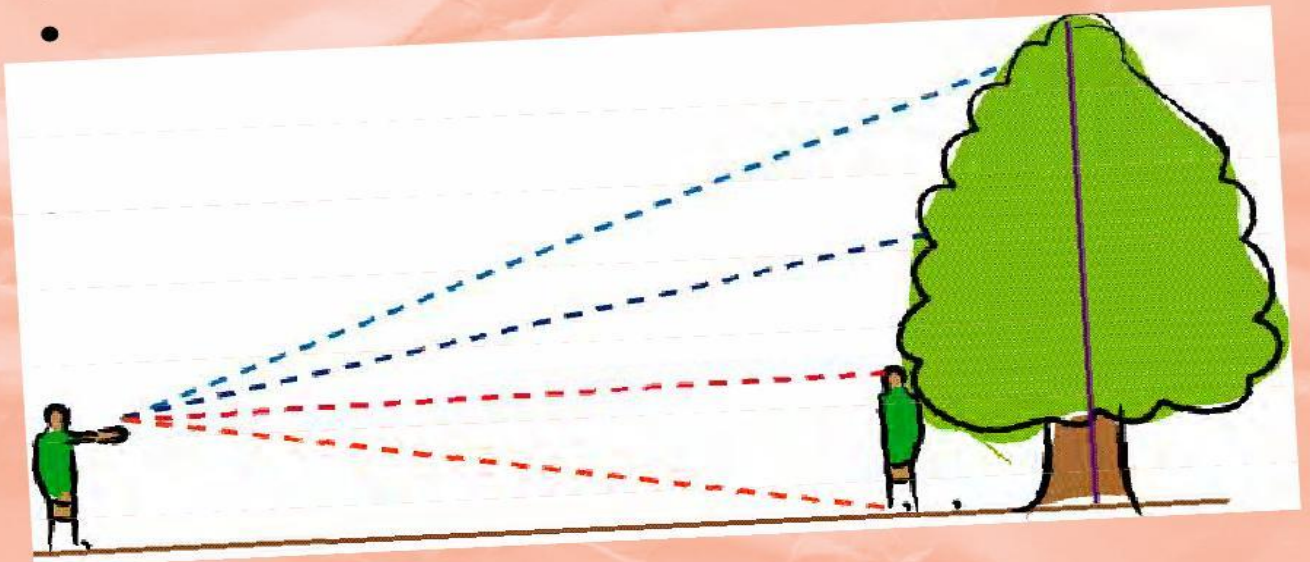
- De tu altura
- De tu altura con el brazo levantado
- De tu brazo
- De tus brazos abiertos (lo que se conoce como la brazada)
- De tu cuarta con el dedo gordo abierto y cerrado.
- De tu pie y de tu paso



CÓMO CALCULAR ALTURAS

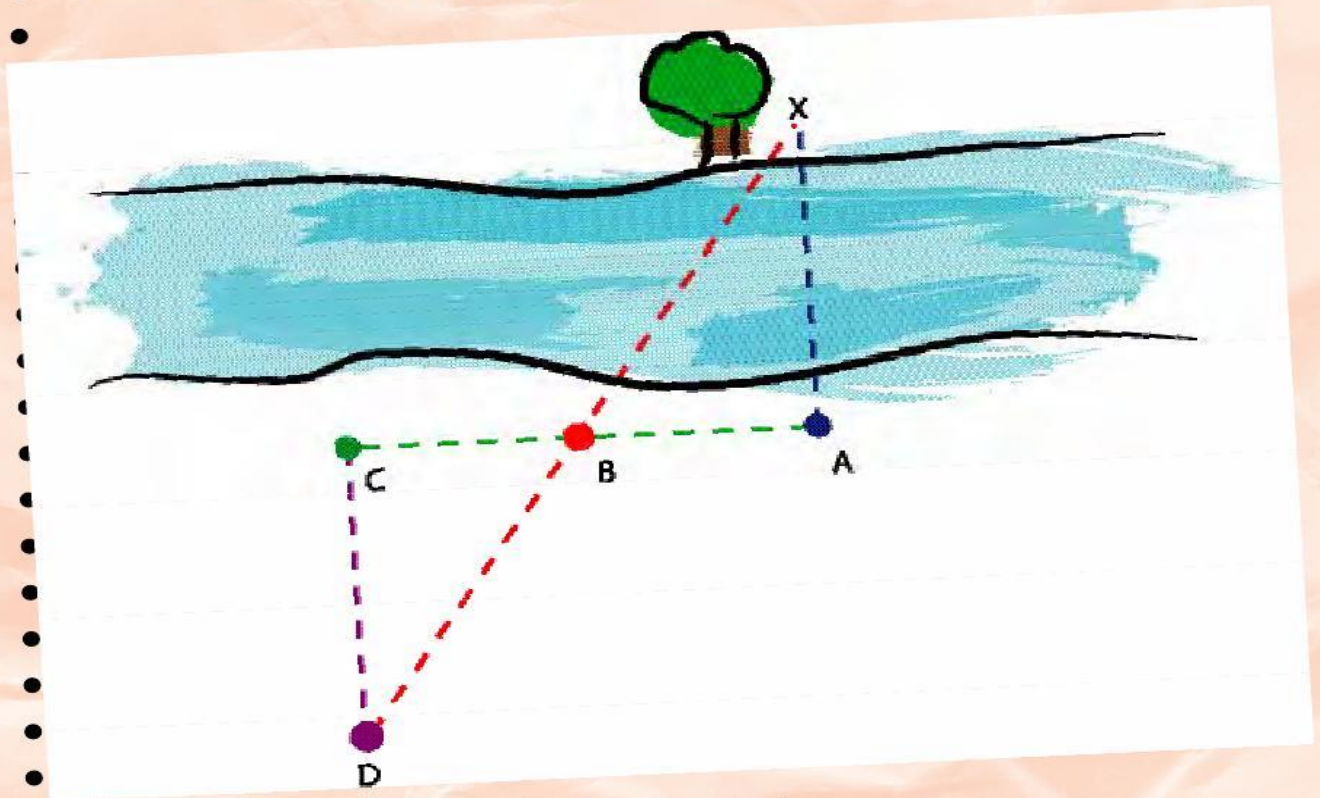
El método del leñador te permitirá medir la altura de un objeto siguiendo estos pasos:

- Aléjate aproximadamente 25 metros del objeto que deseas medir.
- Pídele a otro scout de tu patrulla que se coloque junto o adelante del objeto que deseas medir
- Cierra un ojo mientras apuntas a tu compañero con un lápiz de manera vertical. Con tu dedo marca el lugar del lápiz donde cubras la altura total de tu compañero (ojo, la marca se encontrará entre la punta del lápiz que se encuentre arriba y el lugar donde cubras por completo al scout).
- Con el ojo cerrado, y tomando la medida que acabas de precisar, comienza a recorrer de abajo hacia arriba el objeto que deseas medir. La idea es ver cuántas veces cabe esa marca que has hecho dentro del objeto. (Para saberlo, recorre el objeto con el ojo cerrado, sin perder la marca del lápiz y girando la mano para saber cuántas veces cabe la marca en el objeto).
- Al final deberás multiplicar la altura del scout que estaba junto a la base del objeto por la cantidad de veces que recorriste la marca del lápiz, desde su base hasta la parte superior, por ejemplo:



Si el scout mide 1.50 y la marca que hiciste cabe cinco veces dentro del objeto medirá aproximadamente: 7.50 metros.

ESTIMACIÓN DEL ANCHO DE UN RÍO



Para medir el ancho de un río sigue los siguientes pasos:

- Ubica un punto de referencia al otro lado del río que esté justo enfrente de ti. A este punto lo llamaremos el punto X.
- El punto donde tú estarás ubicado será el punto A.
- Desde el punto A, camina 15 pasos paralelo al río y haz una marca (o haz que un scout se pare allí). Este será el punto B.
- Continúa caminando paralelo al río y en la misma dirección. Recorre igualmente 15 pasos. Al terminar marcarás el punto C.
- Colócate de frente al río y camina hacia atrás hasta que veas que el punto X y el B estén alineados.
- La distancia del río será la que se encuentre entre el punto D y el C.

ORIENTATE POR MEDIOS NATURALES

Para ubicarte utilizando los recursos que te brinda la naturaleza toma en cuenta los siguientes consejos:

- Ubícate con el sol: ten siempre presente que el sol sale por el este y se oculta por el oeste. Cuando nos pongamos al sol al mediodía, nuestra sombra indicará al norte.
- Oriéntate por las estrellas: en el hemisferio norte (es decir, en Venezuela) la Estrella Polar indica el norte, que forma parte de la Osa Menor (es la última estrella de la constelación).

CÓMO PLANIFICAR UNA EXCURSIÓN

En tu avance por el camino de la tropa llegará el momento en que debas planificar, ejecutar y evaluar tu primera excursión personal. Aquí te daremos algunas recomendaciones para hacer de esta actividad una experiencia inolvidable y provechosa para tu formación como scout.

¿Adónde vas? Elige tu destino

¿Sueñas con conocer algún lugar? ¿Con conquistar alguna cumbre? Cuando planificas tu primera excursión personal lo primero que debes explorar son tus sueños. Si siempre has querido conocer algún lugar, quizás la excursión sea una oportunidad de oro para alcanzar esta meta.



Una vez que hayas elegido el destino deberás escribir un pre informe donde le des respuesta a las siguientes interrogantes:

Antes de la excursión

- 1. Por qué elegí este lugar para hacer mi excursión.** Aquí deberás justificar las razones por las que escogiste este destino. Podrías nombrar los atractivos turísticos, históricos, naturales, gastronómicos, entre otros. También puedes hablar de tu motivación personal para visitar el sitio. Por ejemplo: “Me gustaría alcanzar la cumbre de Roraima para demostrarme a mí mismo que soy capaz de lograr todo lo que me propongo”. Lo más importante es que hables honestamente de lo que te impulsa a visitar el lugar elegido. Lo importante es que la excursión sea una meta ambiciosa para ti, que te rete y no simplemente una actividad más para alcanzar una insignia.
- 2. ¿Qué debo hacer para llegar a ese sitio?** Para responder esta pregunta deberás investigar cuáles son las vías de transporte hasta el lugar escogido, qué lugares de tu destino visitarás y en cuanto tiempo. Dónde te hospedarás (en casa de un scout de otra región, en una posada, en carpa o en un hotel); qué comerás (¿llevarás tu propia comida, comprarás comida en el lugar?). Todas las respuestas a estas preguntas deberás escribirlas en el pre informe que entregarás a tu dirigente.
- 3. ¿Cuánto cuesta hacer esta excursión?** Deberás estimar los costos de la excursión en un presupuesto. ¿Cómo sabrás cuánto cuesta el transporte, la comida, el hospedaje? Investigando en Internet, llamando por teléfono, poniéndote en contacto con scouts que vivan en el sitio para solicitar su apoyo en la obtención de la información. Luego realiza un presupuesto donde proyectes lo que vas a gastar en cada cosa en la excursión. Es tan sencillo como hacer una lista donde describas los diferentes gastos (transporte, comida, hospedaje) y al lado de cada uno coloques la cantidad de dinero que deberás invertir en cada uno de ellos. Al final deberás sumar todos esos gastos y tendrás el monto total de la excursión.
- 4. ¿Cómo conseguir los recursos?** Una excursión no es una vacación. Es una actividad que debe ejecutarse como un producto de tu esfuerzo. Por eso, una vez que estimes los costos, deberás hacer un plan de actividades pro fondo para conseguir los recursos que necesitas para realizar tu actividad. ¡No es nada complicado! Puedes vender comida o bebidas en las actividades sabatinas, lavar carros en tu comunidad, organizar una actividad deportiva y cobrar una pequeña cuota por persona, etc.

5. **Sé realista:** si te planteas un destino muy ambicioso en una fecha muy cercana quizás no tengas suficiente tiempo para recaudar todo el dinero. Lo mejor es que inicies tu planificación con tiempo para que tengas suficiente oportunidad de hacer las actividades pro fondo y conseguir lo necesario para alcanzar tu meta.

6. **Diseña un programa de actividades:** en función del sitio y las oportunidades que te ofrece, diseña un programa detallado de las actividades que llevarás a cabo. Divide el programa por bloques de horarios e indica lo que harás en cada uno de ellos. Por ejemplo: de 9 a 11: traslado al lugar. De 11 a 12: exploración del pueblo. De 12 a 1pm: almuerzo. De 2 a 4pm: visita a museo. De 4 a 5pm: servicio en el pueblo.

Diseña el programa tomando en cuenta las características del lugar, tus intereses y, de ser posible, intenta realizar una actividad que te permita dejar el lugar mejor de como lo encontraste.

7. **Diseña un menú:** debes planificar las comidas que harás. Para ello debes tener claro cómo cocinarás (fogata, cocinilla, en la cocina del lugar). Diseña el menú de las comidas, haz el mercado y recuerda llevar los utensilios necesarios para cocinar. Podrías reservar alguna comida para probar algún plato típico del lugar que visites.

8. **Haz tu morral:** prepara tu equipo considerando las características del lugar y las actividades que realizarás. Divide la comida y los utensilios con la persona que te acompañará.

9. **¿Excursión solo o con un compañero?** La respuesta la definirá el tamaño del proyecto. Si te planteas llegar a un destino lejano o hacer una excursión costosa, quizás la mejor opción sea compartir el esfuerzo con un compañero. Si la excursión es a un lugar interesante, pero más cercano a tu ciudad, sin duda puedes emprender el proyecto solo, con la ayuda y acompañamiento de tu dirigente.

Durante la excursión:

1. **Recuerda que eres el líder:** el éxito de la excursión radica en el cumplimiento que puedas darle al programa que tú mismo has diseñado. La responsabilidad del adulto que te acompaña no es decirte lo que tienes que hacer a cada momento, él velará por tu seguridad y te orientará en momentos puntuales. En tus manos está el cumplimiento de los objetivos que te has propuesto.

2. **Sé flexible:** si ocurren inconvenientes en el camino que no te permiten realizar las actividades a la hora que las has estimado, no te angusties. La planificación es un dibujo de lo que queremos lograr, pero siempre admitirá los ajustes que debas hacer en caso de que las circunstancias así lo exijan.

3. **Cuida tu seguridad:** mantente siempre junto al adulto que te acompaña. Cuida tus pertenencias y mantente atento en todo momento a lo que estás haciendo.
4. **Ten a la mano la posibilidad de comunicarte:** carga contigo un celular con batería, una tarjeta telefónica o ambos. Ten a la mano números de emergencia del lugar que visitarás.
5. **Disfruta al máximo la experiencia:** toma nota de tus observaciones sobre lugar, de lo que vas aprendiendo. Toma fotos de los lugares más emblemáticos. Conoce la cultura del lugar y enfrenta las dificultades con una sonrisa y la mejor actitud.

Después de la excursión:

- Haz mantenimiento a tu equipo: lava tu ropa, tu bolso, ordena y haz mantenimiento a tu equipo de campismo.
- Comparte tu experiencia: no necesariamente debe ser un informe. También podría ser una exposición, una presentación en Internet, un periódico o un video. Lo importante es que le muestres a tus dirigentes y a tus compañeros lo aprendido en la excursión, la evaluación que haces de la actividad y las recomendaciones que le das a otros scouts que estén en proceso de diseñar y ejecutar su propia excursión.

¡Y prepárate para un próximo reto!

REFERENCIAS

<http://www.wikipowell.org/>

es.wikipedia.org

<http://www.manualscout.cl/>

<http://www.juanmanuell.com/>

<http://tecnicas.breogan-scouts.org/>