

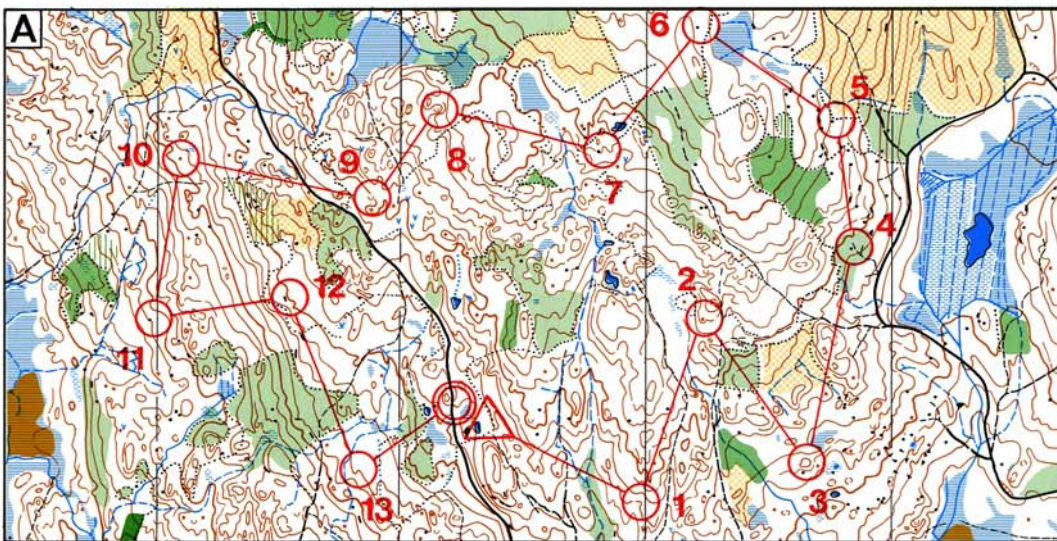


Orientación somera con brújula.

Cuando sigues un rumbo somero, constantemente encuentras **referencias direccionales** (un árbol, piedra, tocón, etc.) a lo largo del rumbo. Algunas veces, puedes cambiar las referencias direccionales con detalles similares. Al comprobar el rumbo, la brújula puede mostrar una dirección diferente a la esperada. Puede ser especialmente difícil mientras corremos a través de vegetación espesa o a lo largo de laderas. Es importante pues, ser capaz de seguir un rumbo somero mientras corremos.

**¡CUANDO SIGAS UN RUMBO, CONFIA EN LA BRUJULA!
¡NO EN LO QUE TU PIENSES QUE ES LA DIRECCION CORRECTA!**

* Muévete lentamente alrededor de la habitación y toma los rumbos entre los controles en la carrera de abajo. Mientras te mueves, tacha el rumbo correcto.



▷ - 1.	210°	215°	132°
1 - 2.	305°	22°	300°
2 - 3.	149°	161°	168°
3 - 4.	14°	18°	24°
4 - 5.	380°	385°	391°
5 - 6.	329°	335°	340°
6 - 7.	230°	235°	242°
7 - 8.	309°	316°	322°
8 - 9.	238°	242°	249°
9 - 10.	314°	320°	324°
0 - 11.	205°	212°	218°
11 - 12.	77°	91°	96°
12 - 13.	163°	170°	176°
13 - ○	64°	69°	75°

Correr a lo largo de una línea.

Es lo que haces cuando sigues el rumbo de la brújula en el que sigue la línea recta entre dos controles.

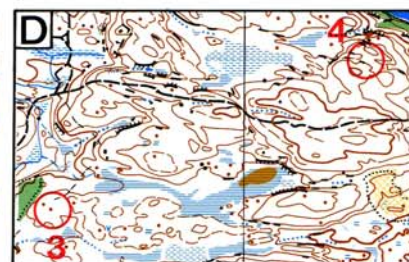
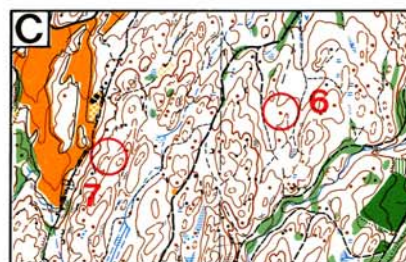
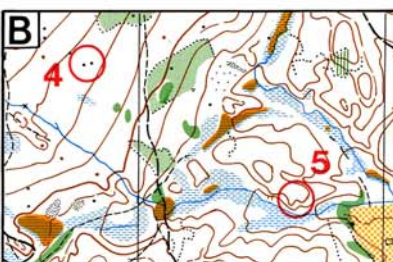
Correr con el sol.

Mientras seguimos un rumbo somero en una zona verde, observamos que dirección muestra la brújula con respecto al sol. Es posible entonces encontrar nuevas referencias de dirección usando el sol o las sombras.

Correr a la aguja.

En lugar de fijar un rumbo con la brújula puedes observar sobre el mapa una DIRECCION APROXIMADA a seguir hacia un pasillo o un detalle importante. Puedes comparar el ángulo de la aguja con tu dirección de carrera, usándolo como un rumbo somero.

* En cual de las 8 direcciones principales correrías cuando llegues al control. Dibuja tu ruta elegida (mira la tarjeta rumbos de la ficha 13).



A _____
B _____
C _____