

Brújula

AAI. Br. 03

Trazar y seguir un rumbo

Objetivos:

- Calcular el rumbo de una dirección.
- Introducir el rumbo en la brújula.
- Seguir y comprobar el rumbo.
- Identificar objetos con nuestro rumbo.
- Trabajar en equipo.

Materiales:

- Brújula, trazar rumbos.
- Plano, calcular y ver la dirección.
- Regla, marcar recorridos.
- Lápiz, dibujar o escribir.

Temoralización:

Realizar la actividad varias veces durante varios días y en lugares distintos.

Desarrollo:

Sobre el plano donde tenemos marcado el punto de salida y el punto de llegada, trazamos una línea que los una. Sobre esta línea colocamos la brújula y giramos el plano, sin mover

la brújula, hasta que el N geográfico del plano coincida con el N magnético de la brújula. Ya tenemos orientado el plano.

Lo más probable es que la flecha de dirección de la brújula no coincida con la flecha de N magnético, con lo que giramos el limbo de la brújula hasta que la flecha o líneas de orientación coincidan con la flecha del N magnético. Una vez hecho esto, el rumbo ya está introducido y sólo nos queda mirar en el limbo el número de la graduación que coincide con la flecha de dirección.

El plano lo podemos guardar y sólo queda colocar la brújula en la mano y girar hasta que coincidan nuevamente la flecha del N magnético con la flecha de orientación. En este punto, la flecha de dirección nos indicará el rumbo que debemos seguir.

Para seguir el rumbo, levantamos la cabeza y buscamos un elemento característico y distintivo que esté en nuestro rumbo y nos sirva de referente mientras caminamos. Cada cierto tiempo miramos este referente y no nos hace falta consultar así-
duamente la brújula.

Repetiremos la operación con el plano y brújula cuando lleguemos al punto de referencia tomado inicialmente.



$?J_-$