SENDERISMO SEGURO



ORIENTACIÓN EN MONTAÑA

ESPAI JOVE CHIVA

28 MARZO DE 2026

ORIENTACIÓN EN MONTAÑA

1. EL MAPA
1.1 ESCALA
1.2 CURVAS DE NIVEL
1.3 ACCIDENTES TOPOGRÁFICOS

2. LA BRÚJULA
2.1 MARCAR RUMBO
2.2 TOMAR RUMBO

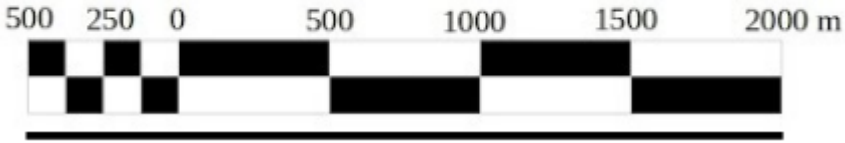
3. MAPA + BRÚJULA
3.1 ORIENTAR MAPA
3.2 CONOCER RUMBO



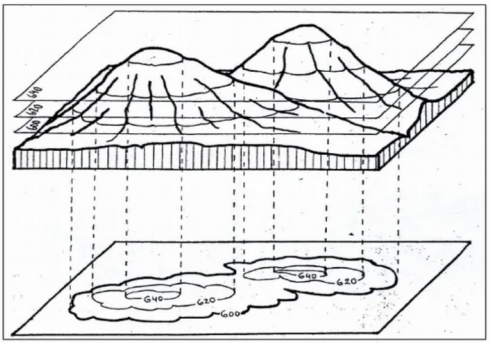
1. EL MAPA

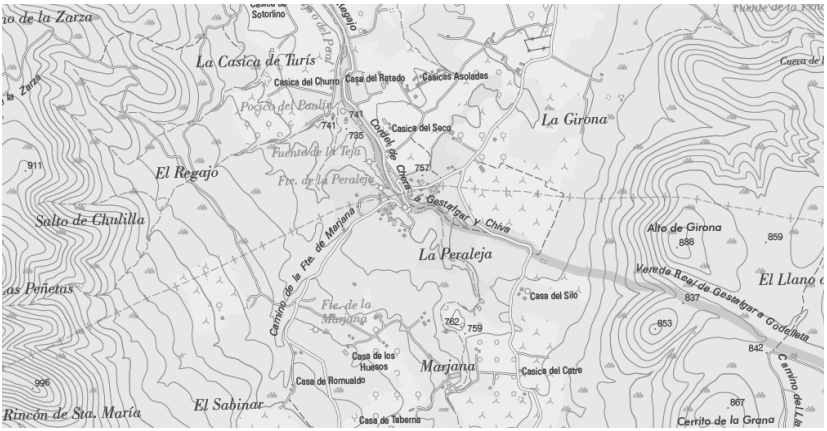
1.1 ESCALA: 1:25.000 – 1cm. mapa = 25.000cm. en la realidad = 250m. en la realidad ----> 4cm. = 1 km.

Escala 1:25.000
1 cm = 250 m



1.2 CURVAS DE NIVEL:





1.3 ACCIDENTES TOPOGRÁFICOS

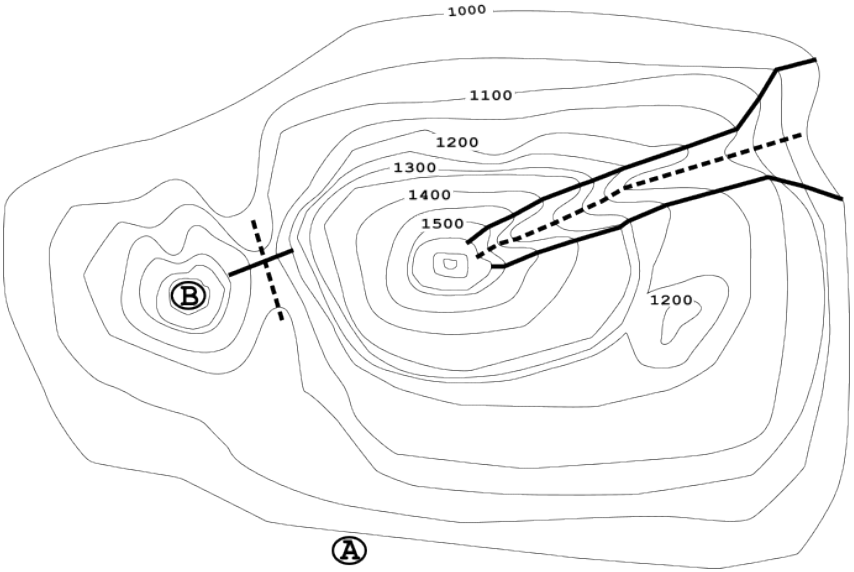
VAGUADA(DEPRESIÓN)

HOYA (DEPRESIÓN SIN SALIDA)

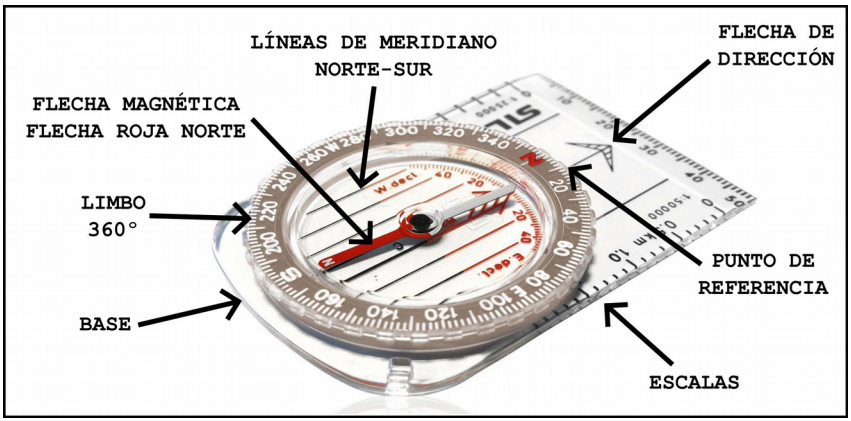
ESPOLÓN (ELEVACIÓN)

MONTAÑA (ELEVACIÓN SIN SALIDA)

COLLADO (CRUCE DE VAGUADAS Y ESPOLONES)



2. LA BRÚJULA



2.1 MARCAR RUMBO X° (MARCHAR EN UNA DIRECCIÓN MARCADA EN GRADOS) :

1. Giramos el LIMBO hasta que el PUNTO DE REFERENCIA marque X°.
2. Giramos la brújula hasta que la FLECHA MÁGNETICA NORTE coincida con el NORTE DEL LIMBO.
3. La FLECHA DE DIRECCIÓN marca el Rumbo X°.

2.2 TOMAR RUMBO X°: (CONOCER EL RUMBO HACIA UN LUGAR ELEGIDO)

1. Apuntamos con la FLECHA DE DIRECCIÓN al punto elegido.
2. Giramos EL LIMBO hasta que la FLECHA MÁGNETICA NORTE coincida con el NORTE DEL LIMBO.
3. Leyendo el LIMBO en el PUNTO DE REFERENCIA conoceremos el Rumbo X°.

3. MAPA + BRÚJULA

3.1 ORIENTAR MAPA CON BRÚJULA

1. Mover el NORTE DEL LIMBO de la brújula al PUNTO DE REFERENCIA.
2. Colocar la brújula sobre el mapa haciendo coincidir las líneas de meridiano del mapa con las LINEAS DE MERIDIANO DE LA BRÚJULA.
3. Girar mapa y brújula hasta que coincidan la FLECHA MAGNÉTICA NORTE con el ÍNDICE.
4. El mapa está orientado.



3.2 CONOCER EL RUMBO PARA IR DE UN PUNTO A OTRO DEL MAPA

1. Con el plano orientado, unir con una linea el punto de salida (A) y el de llegada (B).
2. Colocar el borde largo de la BASE de la brújula paralelo a esta linea, con la FLECHA DE DIRECCIÓN en el sentido de la marcha, de A a B.
3. Girar el LIMBO hasta que el NORTE EN EL LIMBO coincida con la FLECHA MAGNÉTICA NORTE.
4. El PUNTO DE REFERENCIA marca el Rumbo.