

Club de Amigos de la Bici. Salamanca

## **VI EXCURSIÓN DE RASTREO Y ORIENTACIÓN**

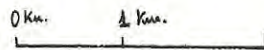
Mapa y cuestionario

Mayo de 1990

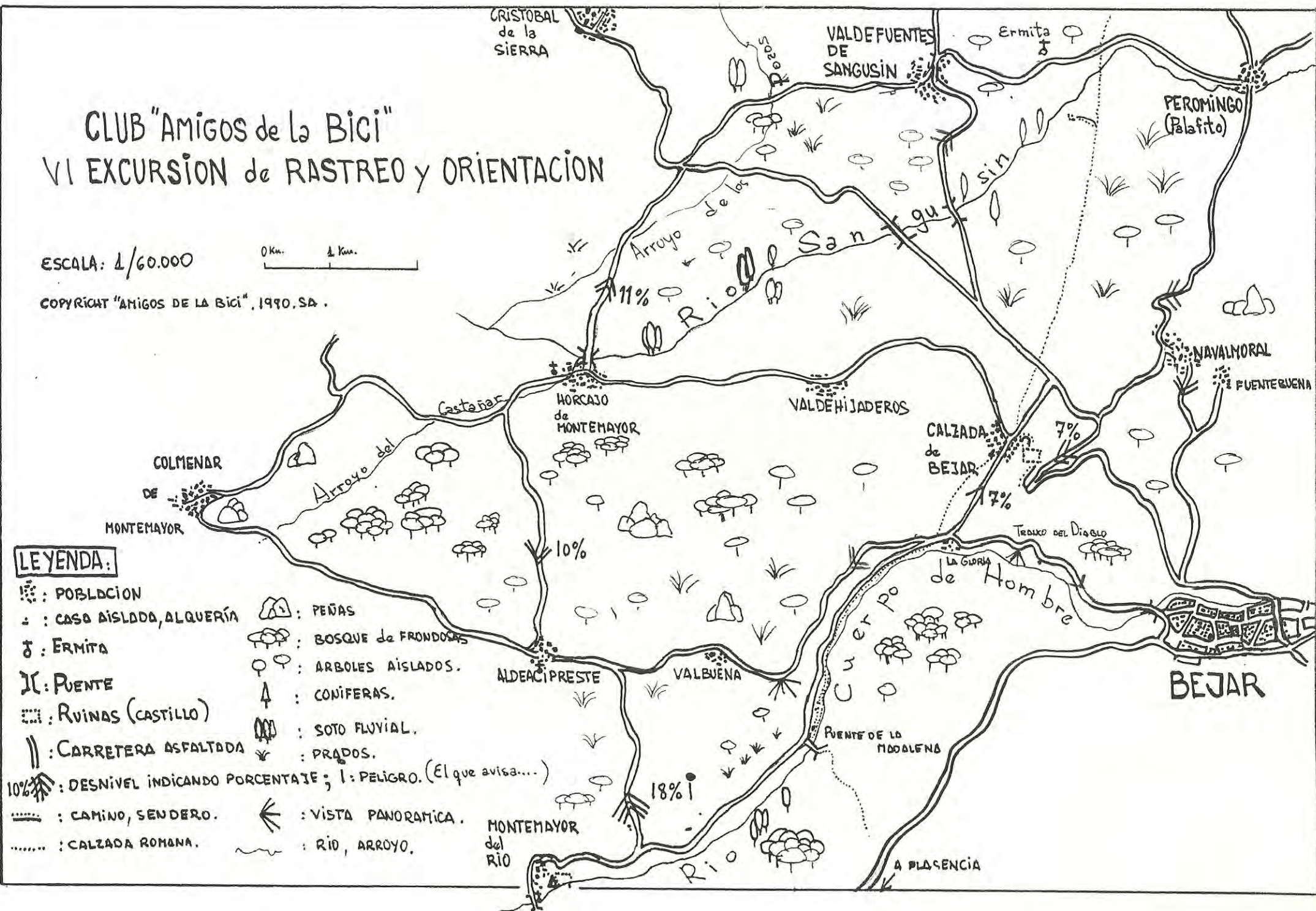
# CLUB "AMIGOS de la Bici"

## VI EXCURSION de RASTREO y ORIENTACION

ESCALA: 1/60.000



COPYRIGHT "AMIGOS DE LA BICI", 1990, S.A.



### LEYENDA:

- : POBLACION
- : CASA AISLADA, ALQUERIA
- : ERMITA
- : PUENTE
- : RUINAS (CASTILLO)
- : CARRETERA ASFALTADA
- : DESNIVEL INDICANDO PORCENTAJE ; ! : PELIGRO. (El que avisa...)
- : CAMINO, SENDERO.
- : CALZADA ROMANA.
- : PEÑAS
- : BOSQUE de FRONDOSAS
- : ARBOLES AISLADOS.
- : CONIFERAS.
- : SOTO FLUVIAL.
- : PRADOS.
- : VISTA PANORAMICA.
- : RIO, ARROYO.



## CLUB DE AMIGOS DE LA BICI

### VI EXCURSION DE RASTREO Y ORIENTACION

27 de Mayo de 1990

#### Reglamento

Los participantes reciben un mapa de la zona objeto de esta VI EXCURSION DE RASTREO Y ORIENTACION y una serie de preguntas sobre diversos puntos que figuran en el mapa. Cada participante o grupo debe fijarse un itinerario para pasar por un mayor número de puntos y poder así encontrar la respuesta al mayor número de preguntas posible.

Cada pregunta tiene una puntuación, de acuerdo con su dificultad o la distancia a la que se encuentre el punto al que se hace referencia. Para la obtención del Diploma es necesario conseguir la mitad (596 puntos), al menos, de la puntuación máxima posible (1.193 puntos).

Se puede participar individualmente, aunque es preferible hacerlo en parejas o en grupos de tres. Hay que inscribirse a la salida indicando la modalidad elegida y los nombres de los componentes del grupo o pareja. De cara a la obtención del Diploma existe una penalización de un 10 % para las parejas (puntuación exigida 656 puntos) y de un 20 % para los grupos de tres (puntuación exigida 715 puntos).

Para a un mejor desarrollo de la prueba y por razones obvias, queda absolutamente prohibido que miembros de distintos grupos rueden juntos o se intercambien información. Existen controles volantes permanentes que penalizarán hasta 300 puntos cada infracción. En el mismo sentido, es necesario indicar en el control final el recorrido realizado y responder a preguntas que corroboren la información aportada.

El control final se fija en el Parque de Béjar, abrirá a las 19 h. y cerrará a las 20 h. Ante cualquier dificultad, avería, etc., se recomienda acudir a Béjar.

Sólo tres miembros del Club de Amigos de la Bici están al tanto de las respuestas y son ellos, como responsables, los únicos que podrán tomar decisiones en caso de duda o discusión. Tienen potestad para anular preguntas y valorar la puntuación de las respuestas.



Responde directamente en el propio cuestionario; si no hubiera espacio, en la parte posterior de las hojas, donde también te recomendamos que hagas los dibujos.

### Preguntas y puntuación

#### A) Horcajo de Montemayor

100 puntos en total

1) Aguas abajo del puente sobre el río Sangusín existe un pasil, número de piedras de paso.

10 puntos

2) Tipo de vegetación de la ladera izquierda del Sangusín por debajo del pasil arriba mencionado.

10 puntos

3) Puente sobre el río Sangusín: señala el arco más bajo e indica el número y función de los tajamares.

15 puntos

4) Dibuja el objeto de madera de gran tamaño, de uso ganadero, que puede verse en una de las calles que acceden a la plaza, e indica su función.

15 puntos

5) Fecha en que se pavimentó la plaza.

5 puntos

6) Por aquellas fechas, ¿qué se pintó en el pueblo y quiénes lo hicieron?

15 puntos

7) Entre el puente sobre el arroyo del Castañar y el pueblo existen dos construcciones relacionadas con el ciclo del agua. Señálalas.

15 puntos



8) Ermita del Campo Santo:

a) ¿Desde dónde se toca la campana?

5 puntos

b) Estilo arquitectónico de la fachada.

5 puntos

c) Adornos de los basamentos de las columnas.

5 puntos

B) Aldeacipreste

100 puntos en total

1) Descripción de una casa típica de este pueblo.

15 puntos

2) Indica los elementos tradicionales de la plaza de la iglesia.

15 puntos

3) Iglesia:

a) ¿Te recuerda la portada a la de otra iglesia del recorrido?

10 puntos

b) Número de escalones de la torre.

5 puntos

c) Indica el año de construcción de una de las campanas y el nombre y función social del que figura en la otra.

15 puntos

d) Elemento colgante del reloj y punto cardinal en que se encuentra,

5 puntos

4) Ermita del Cementerio:

a) Año de construcción y advocación que figura grabada en la fachada.

10 puntos

b) ¿Qué se ha utilizado en la realización de una mesa cercana?

5 puntos



5) Sistema de extracción de agua más difundido en las cercanías de este pueblo con descripción detallada.

10 puntos

6) En las cercanías en dirección a Colmenar, existe una era, descríbela indicando las diferencias con otras eras que conozcas.

10 puntos

**C) Crtra. de Montemayor al puente de la Magdalena** **45 puntos en total**

1) A unos 500 m. del pueblo, desde la crtra. que accede desde el Este, se divisan distintas construcciones delante del castillo, descríbelas. Destacan cuatro árboles, ¿cómo se relacionan con una de esas construcciones?

20 puntos

2) Cultivo maderero al lado del río.

5 puntos

3) Número y naturaleza de los distintos pilares de un cobertizo que se encuentra a la izquierda de la crtra. a medio camino.

20 puntos

**D) Calzada de Béjar** **50 puntos en total**

1) Característica común de la mayor parte de las casas de la calle principal.

10 puntos

2) Puntos de agua en la calle principal.

15 puntos



3) Número de vigas transversales en el callejón que da acceso al castillo desde el pueblo.

10 puntos

4) Señala el árbol más alto del pueblo.

5 puntos

5) Significado para las costumbres del pueblo del árbol de la plaza mayor, junto a la fuente.

10 puntos

**E) Crtra. de Horcajo a Colmenar**

25 puntos en total

1) A un kilómetro de Horcajo aproximadamente, en dirección a Colmenar, se pueden ver a la izquierda de la carretera los restos de un canal. Descríbelo e indica su posible función.

25 puntos

**F) Ermita entre Peromingo y Valdefuentes**

73 puntos en total

1) Pueblos que se ven desde la presidencia.

1,5 puntos cada pueblo

2) Punto cardinal, respecto de la plaza, del árbol más gordo y especie.

10 puntos

3) Fecha de la ermita y lugares donde aparece.

15 puntos

4) Advocación de la ermita y fecha de la romería

20 puntos

5) Especies arbóreas, arbustivas y herbáceas de la plaza más llamativas.

1,5 puntos cada una



- 6) Número de cruces encima de la puerta. 10 puntos
- G) Castillo de Calzada de Béjar 65 puntos en total**
- 1) Planta del mismo. 10 puntos
- 2) Descripción detallada de la puerta y de las esquinas. 40 puntos
- 3) Valor estratégico del lugar. 15 puntos
- H) Colmenar de Montemayor 40 puntos en total**
- 1) Describe los alrededores de la iglesia. 25 puntos
- 2) Especie arbórea más destacada a unos 500 m. del pueblo por la crtra. que va a Horcajo. 15 puntos
- I) Valdefuentes 45 puntos en total**
- 1) Ermita del Cristo Bendito: dibujo del campanario. 10 puntos
- 2) Iglesia:
- a) Especie del árbol frutal que crece en su fachada y posible origen. 15 puntos
- b) Número de contrafuertes del ábside. 5 puntos



3) Descripción de la construcción acuífera en las cercanías del cruce de carreteras a la entrada del pueblo.

15 puntos

J) Del puente de la Magdalena a Calzada de Béjar

30 puntos en total

1) Fíjate en los tramos mejor conservados de la calzada y en restos de miliarios, entre el puente y la finca La Gloria.

20 puntos

2) En las cercanías del cruce donde se separa el ramal a Calzada de Béjar de la crtra. Béjar-Aldeacipreste, al borde de la carretera, hay un corral, indica las funciones de las peculiaridades de la puerta más grande.

10 puntos

K) Crtra. de Colmenar a Aldeacipreste

20 puntos en total

1) Formaciones graníticas llamativas en los alrededores del collado.

10 puntos

2) Especie arbórea dominante en la zona.

10 puntos

L) Carretera entre Valdefuentes y Calzada de Béjar

30 puntos en total

1) Dos cultivos mediterráneos a la solana de Valdefuentes.

10 puntos

2) Forma característica de los pilones de agua en las cercanías de Valdefuentes.

5 puntos



3) Número de ojos y forma geométrica de los vanos del puente sobre el río Sangusín.

15 puntos

**M) Puente de la Magdalena**

65 puntos en total

1) En la margen derecha del río, unos 50 m. por encima del puente, en un singular corral (saltar la valla ¡sin tirar las piedras!), existe un millario erguido,

a) indica cuántas millas hay desde Mérida por la calzada romana

20 puntos

b) describe el corral

10 puntos

2) Describe el pretil, el número de ojos, forma del puente y época.

15 puntos

3) En la margen izquierda del río y del camino, según se sube, por la calzada, a unos 150 m., hay una curiosa construcción para el ganado adosada a una finca,

a) indica el número y material de sus pilares.

10 puntos

b) mide las distintas anchuras de la calzada, es decir, su caja, en dicho tramo (entre el puente y la mencionada finca).

10 puntos

**N) Valbuena**

40 puntos en total

1) Elementos de la era.

20 puntos

2) A un kilómetro aprox., desde el pueblo, en la crtra. de Béjar, se domina el valle del Cuerpo de Hombre, dibuja el trazado de la calzada de la Plata,



especialmente en el tramo Puerto de Béjar-Puente de la Magdalena,

20 puntos

**Ñ) Carretera entre Horcajo y Valdefuentes**

20 puntos en total

1) ¿Para qué sirven cada una de las dos puertas de la casa en las cercanías del cruce con la crtra. comarcal?

10 puntos

2) Forma de la fuente que se ve desde la crtra. a la altura del arroyo de las Pozas.

10 puntos

**O) Montemayor**

145 puntos en total

1) Ermita del puente, descripción de la veleta.

10 puntos

2) Puente sobre el río Cuerpo de Hombre. Vegetación que lo cubre.

5 puntos

3) A 500 m. del puente, en dirección a Lagunilla, existe una serrería. Descríbela fijándote en qué árboles flanquean la entrada.

20 puntos

4) Dibujo y función de una piedra al lado de la barbacoa que se encuentra en la bajada al puente, por la carretera.

10 puntos

5) Título de Montemayor.

5 puntos

6) Plaza:

a) Enumera y describe los escudos de la plaza.



15 puntos

b) Número de dovelas de la puerta de una casa en la calle de entrada a la plaza.

5 puntos

c) Dibujo de un escudo en la C/ Grlmo. Franco.

5 puntos

7) Iglesia: Dibujos del ábside y de la ventana abocinada de los pies de la iglesia.

15 puntos

8) Castillo:

a) Número y posible función de las piedras circulares del interior del castillo.

10 puntos

b) Número de torres. Número de ventanales al Este.

10 puntos

c) Dibuja el lugar donde cagaba el vigía de la torre central del muro Norte.

15 puntos

9) Vistas desde el pueblo: Tipo de tala del árbol que se explota para la artesanía local (indica cuál) en la ladera Norte.

20 puntos

P) Tranco del Diablo

25 puntos en total

1) Naturaleza del accidente del río y aprovechamiento hidráulico en sus cercanías.

15 puntos

2) Especie arbórea no autóctona de la ladera izquierda respecto al río.

10 puntos



**Q) Peromingo**

**40 puntos en total**

1) En los alrededores del pueblo, aguas arriba, existe un puente, descripción de sus pilares, arcos y pretil.

**20 puntos**

2) Indica los pasos del río entre los dos puentes.

**10 puntos**

3) Describe la fuente existente entre ambos puentes e indica su fecha.

**10 puntos**

**R) De Peromingo a Navalmoral**

**40 puntos en total**

Entre Peromingo y Navalmoral, al empezar la subida, antes de una señal de 30 km./h., a la izquierda, existe una portera metálica rojiza, sáltala, sigue la linde en dirección S.E. menos de 70 m., hasta encontrar, excavadas en la parte superior de una roca, unas tumbas,

a) haz un dibujo de las mismas.

**20 puntos**

b) enumera cuatro pueblos y un pico famoso que se ven desde la roca.

**20 puntos**

**S) De Béjar a Calzada de Béjar**

**30 puntos en total**

1) Orientación de los valles que se dominan desde el puente sobre la vía del tren y ríos a que corresponden.

**20 puntos**

2) En la bajada hacia Calzada, existe una casa orientada al N.O., con vegetación subtropical, dibuja el grabado existente en un árbol seco al borde de la crtra.

**10 puntos**



**T) Crtra. de Horcajo a Aldeacipreste**

**50 puntos en total**

1) Variedades arbóreas dominantes frente a otra especie representada por un solo ejemplar de mucho porte (en la ladera que queda al Oeste de la crtra., a menos de 100 m. de ésta y a medio camino entre los dos pueblos).

**25 puntos**

2) Variedad arbustiva al pie de una espinosa cuesta (según se viene de Horcajo).

**15 puntos**

3) En las cercanías de Aldeacipreste se encuentra al Oeste de la crtra. una fuente. Dibuja sus elementos y la especie arbórea que le hace sombra.

**10 puntos**

**U) Calzada romana de Calzada de Béjar al río Sangusín**

**60 puntos en total**

1) Describe la primera alcantarilla (pequeño paso sobre un arroyuelo), a unos 500 m. de la crtra. comarcal y la construcción de las vallas laterales.

**30 puntos**

2) En el cruce de la calzada con el río Sangusín, que hay que vadear, hay un falso miliario, indica su número y la fecha en que se puso.

**30 puntos**

**V) Crtra. entre Aldeacipreste y Montemayor**

**20 puntos en total**

Fíjate en los distintos tonos de verde de la ladera más pronunciada por la que discurre la crtra. y justifica su causa.

**20 puntos**



**W) Navalmoral de Béjar**

**35 puntos en total**

1) Dedicatoria de las campanas y nombre del constructor.

**15 puntos**

2) Fechas de dinteles de casas antiguas alrededor de la iglesia.

**20 puntos**