

Sensibilización ambiental de zonas marisqueras





El proyecto “**SENSIMAR. SENSIBILIZACIÓN DE ZONAS DE MARISQUEO**” fue presentado por FUNDAMAR a la convocatoria de concesión de subvenciones de la Fundación Biodiversidad del Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico, para el fomento e impulso de la sostenibilidad pesquera y acuícola en el marco del Programa pleamar, cofinanciado por el Fondo Europeo Marítimo y de Pesca (FEMP) durante las convocatorias 2019 y 2020.

El proyecto tiene como objetivo aumentar la sensibilización medioambiental y fomentar la conciencia ecológica entre los/as mariscadores/as y la población infantil en general con respecto a los impactos de la actividad del ser humano en el medio marino, así como transmitir la importancia de la protección y recuperación de la biodiversidad y los ecosistemas marinos en espacios protegidos de la Red Natura 2000.

Durante 2021 se llevará a cabo dentro del proyecto la **implantación de una actividad en Cofradías de Mariscadoras complementaria a la habitual, consistente en la sensibilización a escolares sobre la importancia de la protección de nuestra área costera en base a la sostenibilidad ambiental, social y económica de la misma y de las actividades que en ella se desarrollan.**

El presente documento es una Guía para la realización de dicha sensibilización a escolares por parte de mariscadoras/es, con el material creado en el proyecto.



Sensibilización a escolares



Este documento pretende ser guía para la impartición de los cursos de sensibilización a escolares por parte de mariscadores/as (u otro personal de la entidad marisquera) contemplados en el proyecto “SENSIMAR”.

Material diseñado para impartir los cursos a último ciclo de primaria (5º y 6º):

- Mapa imantado interactivo para trabajar los usos compartidos del espacio donde se realiza la actividad marisquera.
- Juego de cartas para trabajar los recursos marisqueros, los factores negativos que les afectan, soluciones y figuras de protección medioambiental.

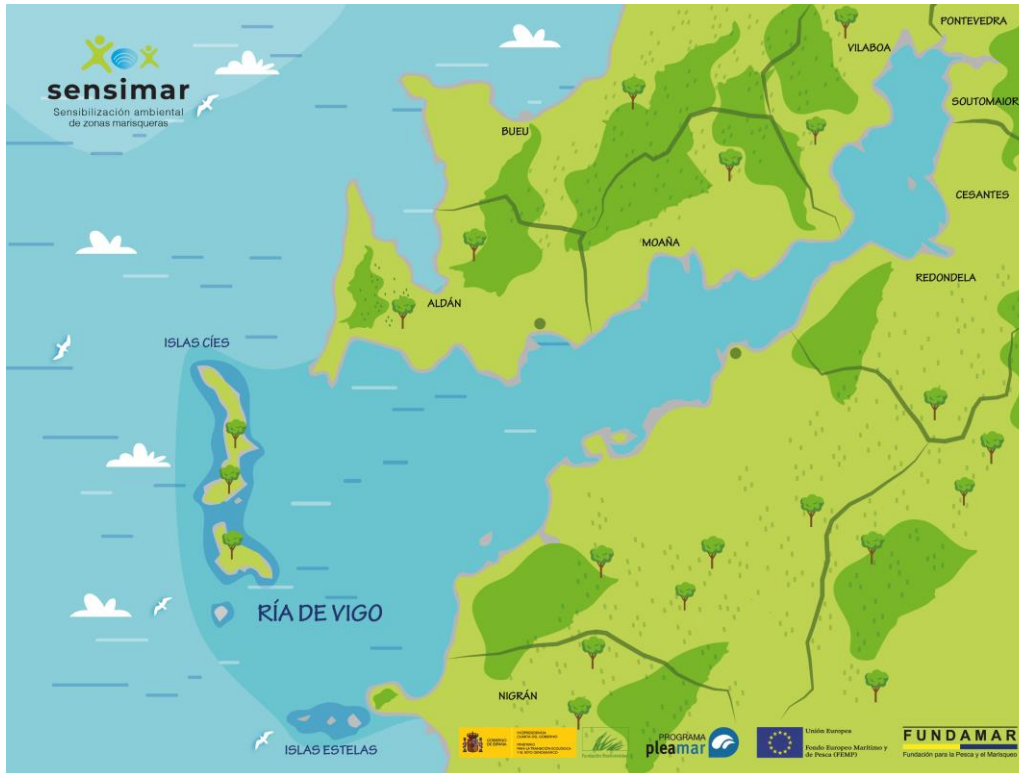
Se entregará un mapa por curso y un juego de cartas por alumno/a.

El personal que imparte el curso basará su presentación en los puntos clave identificados en el informe del proyecto, en base al material generado para la formación a mariscadoras/es:

- Usos compartidos y gestión del espacio.
- Factores de riesgo para la actividad y posibles soluciones o iniciativas de mitigación.
- Figuras de protección ambiental: qué son y cuál es su repercusión sobre la actividad marisquera.



Sensibilización a escolares



Se enseñará al alumnado el mapa interactivo del proyecto: <https://www.fundamar.org/proyectos-publicaciones/sensimar/>, explicando los diferentes usos e interacciones y luego se les propondrá completar el mapa imantado con los imanes de cada uso.



Sensibilización a escolares



Se mostrarán los diferentes factores de riesgo para la actividad, así como las figuras de protección medioambiental y su efecto positivo sobre recursos marisqueros.

Se propondrán también de iniciativas de mitigación a los factores de riesgo mostrados.

A continuación, para fijar conocimientos se entregará el juego diseñado y se explicará su dinámica.



Jugar es aprender

INSTRUCCIONES DEL JUEGO
De 2 a 4 jugadores/as
Baraja de 68 cartas distribuidas en:



5 cartas



2



4



4



4

Preparación:
Repartir 3 cartas a cada jugador/a. El resto de cartas en el centro del área de juego boca abajo.

Objetivo:
Conseguir una cesta con 4 tipos diferentes de recursos marisqueros, óptimos para la venta. Se consideran óptimos para la venta aquellos recursos marisqueros libres de ataques, protegidos o invulnerables.

Juego:
Cada jugador/a debe tener siempre 3 cartas en mano y en su turno deberá elegir entre jugar una de esas cartas o descartar aquella/s que no le interesen.

Jugar: colocar diferentes tipos de cartas sobre la mesa, frente a ti para conseguir tu cesta o sobre las cartas de tus rivales para que no la consigan antes que tú. Tras jugar una carta, se roba otra del mazo para volver a tener 3.

TIPOS DE CARTAS:

Recursos marisqueros:







algas, almejas, berberechos y navajas. Deberás conseguir 1 carta de cada para completar tu cesta, y nunca podrás tener 2 recursos marisqueros iguales.

Existe una carta extra de recursos marisqueros, la de icono dorado, que puedes tener a mayores en tu cesta (5ª carta), y puedes ganar la partida si 4 de los recursos marisqueros de tu cesta están óptimos para la venta.

Ataques:







los recursos marisqueros se puedan ver afectados por diferentes problemáticas que atacan su crecimiento y que incluso pueden llevar a su muerte, por lo que no serían óptimos para su venta.

Las cartas negras atacan a varios tipos de recursos marisqueros. Fíjate en el código de iconos que aparece en el centro de ellas para saber a qué puedes atacar.

Usa las cartas de ataque contra tus adversarios/as, colocándolas sobre sus recursos marisqueros para que no consigas completar tu cesta. Coloca 1 carta de ataque sobre 1 recurso marisquero de tu oponente para impedir que esté óptimo para la venta, coloca 2 cartas para eliminar el recurso de su cesta (en caso de eliminación, las cartas eliminadas se colocan sobre la pila de descarte).

Si tu oponente tiene 1 carta de protección sobre su recurso marisquero, coloca 1 carta de ataque sobre ella para eliminar la protección (se enviarán ambas cartas – ataque y protección – a la pila de descarte). La carta de ataque debe tener el icono central correspondiente a la carta de protección.

Protección:
Existen diferentes acciones que como mariscador/a puedes realizar para proteger tus recursos marisqueros.







Las cartas verdes son acciones para luchar frente a ataques concretos. Fíjate en el código de iconos central para saber qué ataques puedes eliminar con la carta de protección que poseas. Las cartas verdes con icono y borde dorados son protecciones generales de los recursos marisqueros, y más poderosas, ya que pueden eliminar cualquier tipo de ataque.

Coloca una carta verde con icono y borde dorados sobre un ataque para neutralizarlo (se enviarán ambas cartas – ataque y protección – a la pila de descarte).

Si colocas una carta verde con icono y borde dorados directamente sobre un recurso marisquero, puedes protegerlo de futuros ataques. Tus adversarios podrán eliminar 1 carta protección con 1 carta de ataque, excepto las cartas verdes con icono y borde dorado, que no pueden ser eliminadas por ningún ataque.

Si consigues colocar sobre tu recurso marisquero 2 cartas de protección verdes o 1 carta verde con icono y borde dorados, este será invulnerable, y ya nadie podrá atacarlo.

Interacciones:
las cartas azul oscuro son cartas de acciones especiales contra tus adversarios. Para jugarla, deposítala sobre la mesa, realiza la acción y luego deposítala en la pila de descarte. A continuación se describe cada una de ellas:

Cambio de cesta:
cambia tu cesta por la de uno de tus adversarios/as, incluyendo ataques y protecciones, así como recursos invulnerables.

Cambio de recurso:
cambia uno de tus recursos marisqueros por uno de uno de tus adversarios/as, incluyendo ataques y protecciones, excepto recursos invulnerables.

Siembra:
obliga a tus oponentes a enviar su mano a la pila de descarte, de forma que en su turno no podrán jugar ninguna carta, simplemente deberán robar 3 cartas del mazo para recuperar su mano.

Vertido:
reparte los ataques situados sobre tus recursos marisqueros sobre los de tus adversarios.

Marisqueo: recoge de la cesta de 1 de tus oponentes 1 de sus recursos y colócalo en la tuya, incluyendo ataques y protecciones, pero no recursos invulnerables.

Descartar: cuando no te interese o no puedas jugar ninguna de las cartas de tu mano, tendrás que descartar tantas como desees y robar del mazo el mismo número de cartas descartadas.

Cuando se terminen las cartas del mazo, se deberán barajar las cartas de la pila de descarte y darles la vuelta pasando a ser mazo, para continuar el juego.

Ganará el/la jugador/a que primero consiga su cesta con 4 recursos marisqueros óptimos para la venta.



