



La pesca



Area: *Mestieri e cose del mare*

Tempo necessario: *Un'ora*

Materiale necessario: *Due mazzi di biglietti da visita bianchi
o cento cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco*

Complessità: *Media*

La pesca è una delle più antiche attività umane, testimoniata anche da ritrovamenti archeologici di arpioni, ami e attrezzi da pesca. Insieme all'allevamento, è una delle principali fonti di reddito del mare, ed è strettamente tutelata per garantire il rispetto dei confini e delle zone di pesca e la possibilità per il mare di ripopolarsi. Anche i modi in cui la pesca può essere realizzata sono soggetti a controlli.

- La pesca deve essere effettuata nel rispetto dell'ambiente: possono essere necessari dei permessi e delle attrezzature specifiche, e bisogna stare attenti anche a cosa si pesca; è vietata, per esempio, la pesca dei pesci troppo giovani.
- Il prodotto più famoso per cui è vietata la pesca è infatti il "dattero di mare", di cui è vietata raccolta, vendita e consumo; è anche rigidamente controllato il "novellame" o i "bianchetti", cioè i pesci appena nati, sottoposti a regole comunitarie.
- I motivi per cui questi due prodotti sono controllati riguardano la protezione dell'ambiente: i datteri di mare venivano raccolti rovinando le scogliere e le rocce su cui crescevano, con danni irreparabili, mentre la pesca eccessiva di novellame finisce con lo svuotare i mari dai pesci.
- Ci sono però molte leggi che vietano prodotti diversi in diverse nazioni: in molti paesi arabi sono ad esempio vietate cozze, vongole, ostriche, aragoste, granchi, astici, scampi. Il vincolo originale è religioso (e simili proibizioni riguardano anche l'ebraismo).
- Prendiamo quattro cartoncini a testa; su ogni cartoncino va disegnata una creatura di mare diversa (un pesce, una cozza, un polpo, un riccio di mare...).
- Mischiamo tutte le carte insieme, poi diamone quattro a testa, senza scoprirle.
- A turno ogni giocatore può proibire qualcosa di particolare: per esempio le creature senza gambe; oppure le creature di colore blu; o quelle con quattro gambe. Ogni divieto costringe tutti a scartare le carte di quel tipo che abbiano eventualmente in mano.
- Vince l'ultimo (o gli ultimi) a rimanere con una carta in mano.
- Con questo gioco si possono imparare caratteristiche e nomi di alcune creature marine, e si sarà fatto un bel lavoro collettivo.

➔ Potete proseguire con **Biologi marini**

