

Dobble Invasoras

LIFE IP AZORES NATURA



O projeto LIFE IP AZORES NATURA – Proteção Ativa e Gestão Integrada da Rede Natura 2000 é o primeiro projeto integrado português aprovado na União Europeia, e o maior e mais abrangente projeto de conservação da natureza alguma vez concebido para os Açores.

Decorre até 2027 e abrange a generalidade dos sítios da Rede Natura 2000 (24 Zonas Especiais de Conservação, 15 Zonas de Proteção Especial e 2 Sítios de Interesse Comunitário), bem como o Parque Marinho dos Açores.

Neste projeto levamos a cabo conjunto de ações de conservação que incidem especialmente na conservação de 13 *habitat* e melhoria do estado de conservação de 24 espécies protegidas ao abrigo das Diretivas Aves e Habitats.



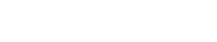


Prevemos ainda a participação das escolas de todas as ilhas, como forma de sensibilizarmos a população escolar para o reconhecimento do valor da conservação das áreas da Rede Natura 2000 e para o seu potencial como instrumento do desenvolvimento sustentável da Região.

Foi assim que nasceu o jogo “*Dobble Invasoras*”, que se enquadra na Ação C11 do projeto, que pretende o desenvolvimento de uma estratégia piloto no combate a invasoras nas ilhas do Corvo e La Palma (uma das Ilhas Canárias de Espanha, e um dos beneficiários associados do LIFE IP AZORES NATURA).

Queremos dar-te a conhecer, de uma forma divertida, as espécies de flora e fauna invasora, (algumas das quais removemos, e vamos continuar a remover, das nossas áreas de intervenção), bem como os seus métodos de introdução e que ferramentas podemos utilizar para combatê-las.

A brincar, também se aprende!





Neste jogo desafiante, podes testar as tuas habilidades e rapidez. O objetivo principal do jogo é identificar primeiro, e corretamente, o símbolo em comum entre as cartas, e dizê-lo em voz alta. Entre cada carta há sempre 1, e apenas 1, símbolo igual! Em caso de empate, sugerimos que se faça um duelo entre os dois, ou mais, jogadores, em que cada um escolhe uma carta ao acaso e, ao mesmo tempo, todos viram-na para cima. Ganha o mais rápido a encontrar, e a dizer em voz alta, o símbolo idêntico entre a sua carta e a carta de outro jogador.

Número de jogadores: 2 - 6

Público-alvo: 1.º e 2.º ciclos (8-12 anos)

Material: 1 caixa de cartão | 31 cartas | 1 livro de regras



O que são espécies exóticas? E as invasoras?

Uma espécie exótica é aquela que se instala num determinado local, mas que não é originária desse mesmo local. Estas espécies podem instalar-se através da intervenção humana – de forma intencional ou não – ou através de fenómenos naturais. Contudo, as espécies exóticas podem não apresentar comportamento invasor.

Por sua vez, as espécies exóticas invasoras são aquelas que, quando introduzidas em outros territórios, conseguem adaptar-se, estabelecer-se, reproduzir-se e espalhar-se até colonizar o ambiente, formar novas populações e causar impactes na biodiversidade, saúde e/ou economia.



Símbolos

Neste jogo, são apresentados 31 símbolos, divididos por 4 grupos: Flora invasora; Fauna invasora; Meios de transporte/Vias de expansão; Ferramentas de controlo.

Os três primeiros grupos representam um problema, seja através de espécies invasoras capazes de destruir um ecossistema, seja através das vias pelas quais essas espécies entram nos nossos arquipélagos; o último grupo representa a solução para este problema.

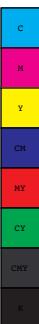
Estás preparado para descobrir as características de cada um destes grupos?



Flora invasora

Todas as espécies de flora invasora que aqui são apresentadas podem ser encontradas em áreas naturais, áreas protegidas, estradas, trilhos e outros locais, e constituem uma ameaça à flora nativa e endémica dos Açores e/ou de La Palma.

Estas espécies são capazes de alterar paisagens, processos nos ecossistemas, causar perdas económicas ou até tornar-se um perigo para a saúde pública através da dispersão de pragas.





CHORÃO
Carpobrotus edulis



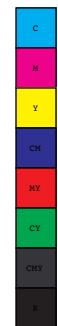
ERVA-DAS-PAMPAS

Cortaderia selloana



HORTÊNSIA

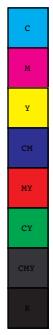
Hydrangea macrophylla



CROCOSMIA
Crocasmia crocosmiiflora



**ERVA-DA-FORTUNA /
ERVA-DAS-GALINHAS**
Tradescantia fluminensis





LANTANA

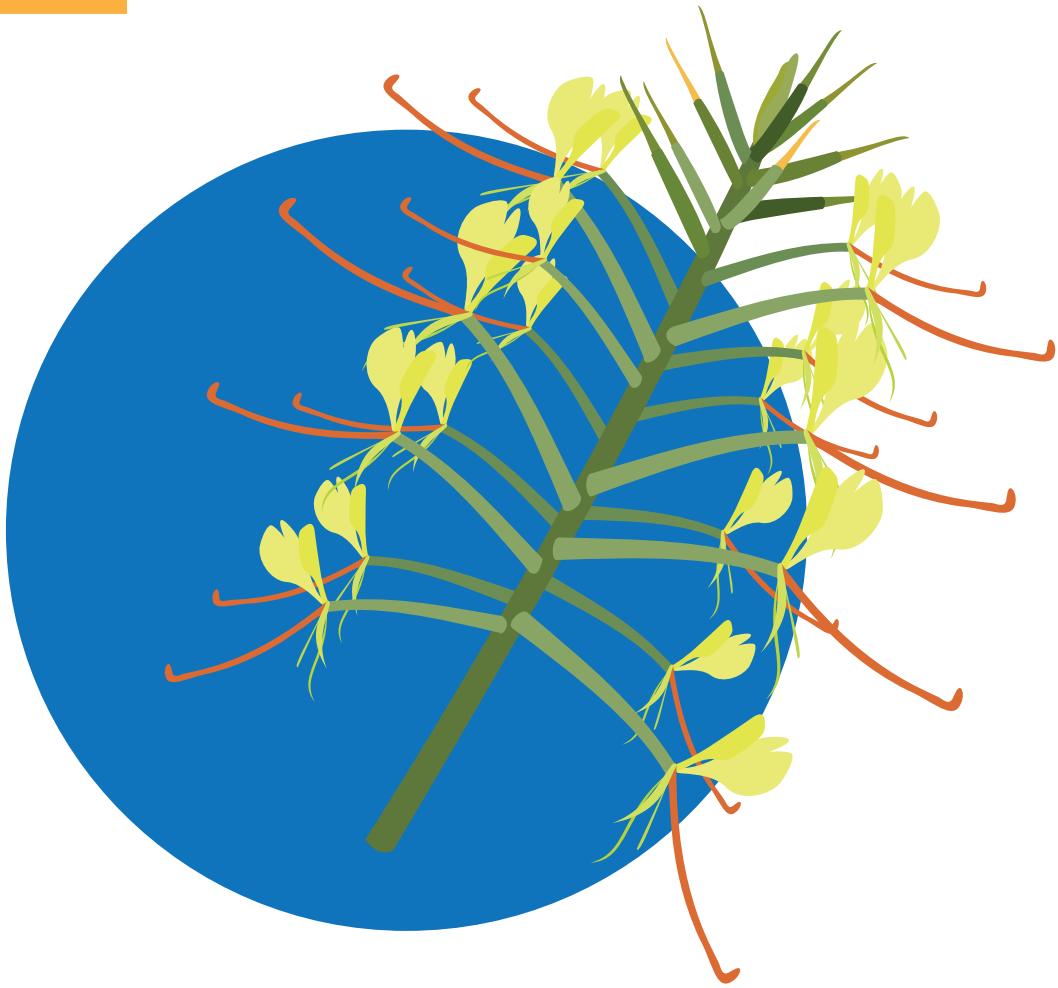
Lantana camara



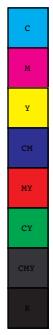
ESPINAFRE DA NOVA ZELÂNDIA

Tetragonia tetragonoides





ROCA-DA-VELHA
/ CONTEIRA
Hydrangea macrophylla



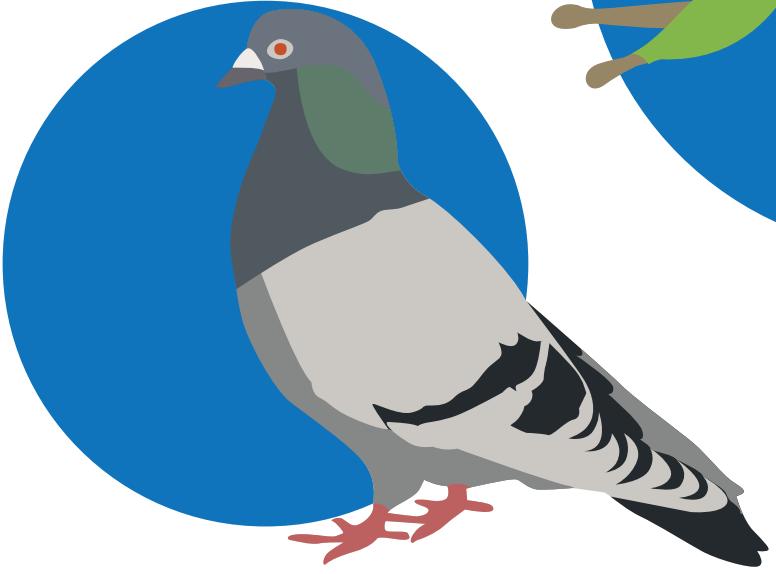
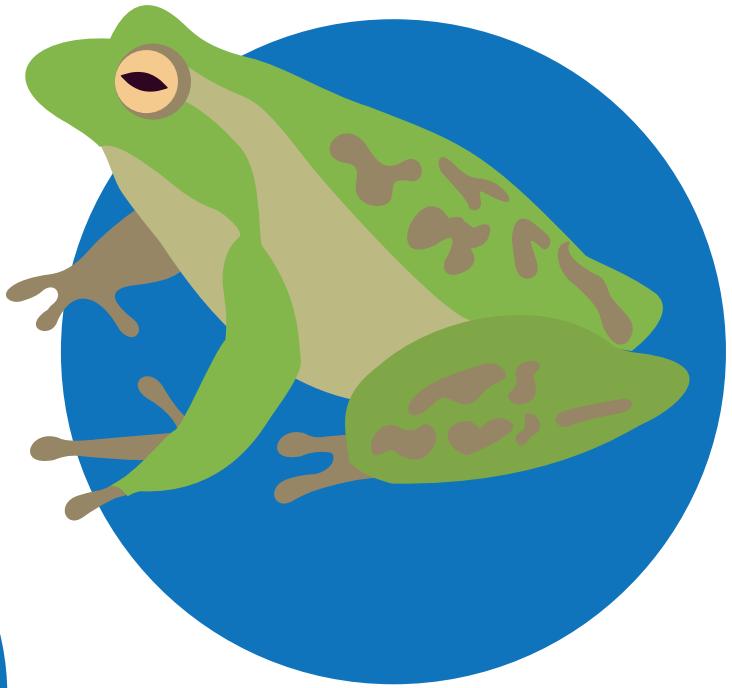
Fauna exótica / invasora

Semelhante à flora invasora, também a fauna apresenta comportamento invasor, desequilibrando processos naturais e cadeias alimentares, e trazendo inúmeros prejuízos para a manutenção do frágil equilíbrio, necessário aos ecossistemas insulares, como os arquipélagos dos Açores e das Ilhas Canárias. Seja através de predação, pisoteio ou competição, as espécies de fauna que aqui apresentamos conseguem diminuir áreas naturais, destruir espécies endémicas (através da herbivoria), ou até prejudicar épocas de reprodução de aves marinhas.



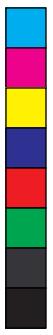
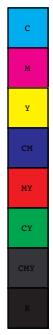
RÃ-VERDE

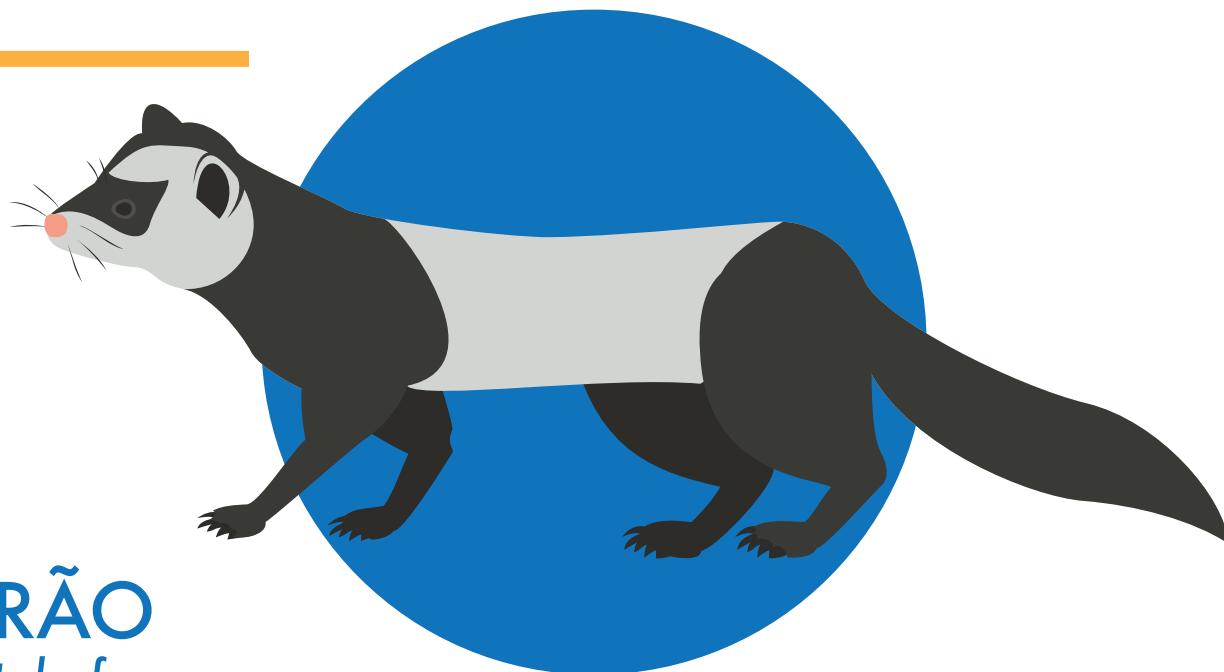
Pelophylax perezi



POMBO-DAS-ROCHAS / POMBO-COMUM

Columba livia

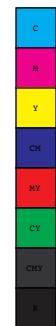




FURÃO
Mustela furo

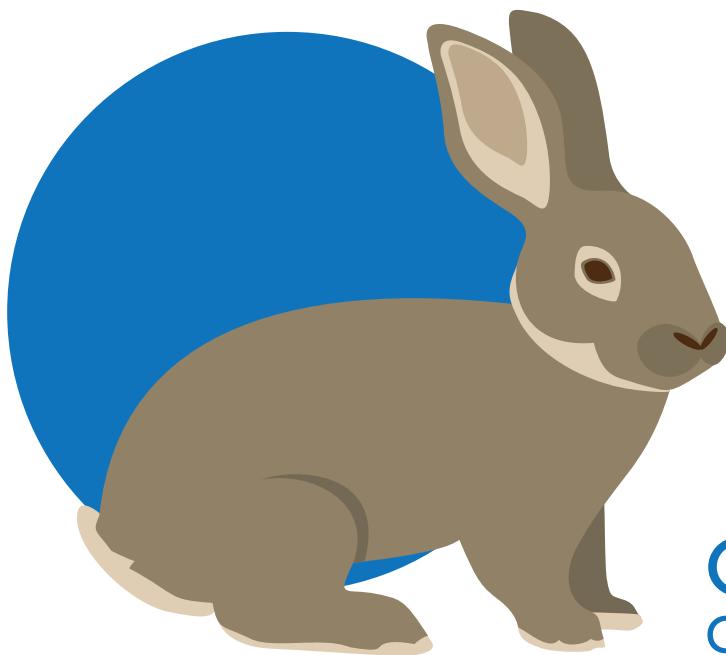
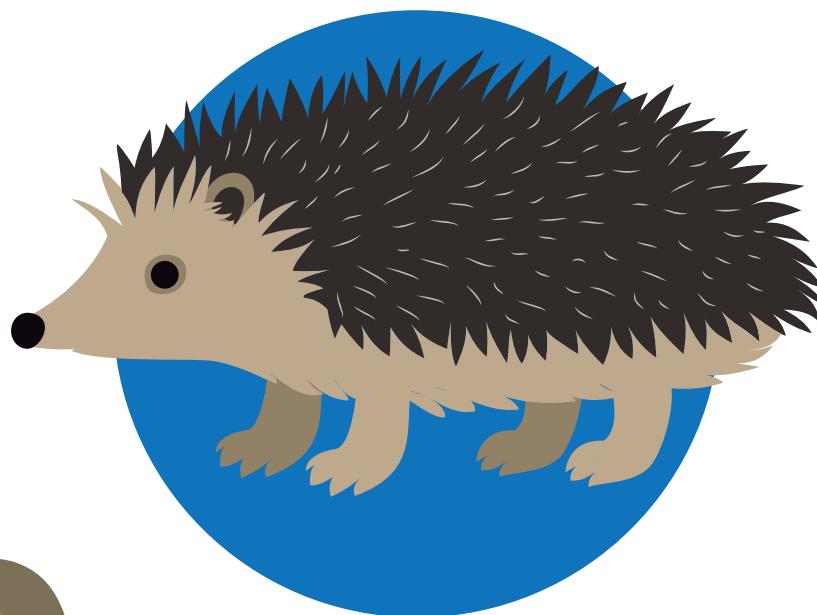


**LAGARTIXA DA
MADEIRA**
Teira dugesii



OURIÇO

Erinaceus europaeus
Atelerix algerus

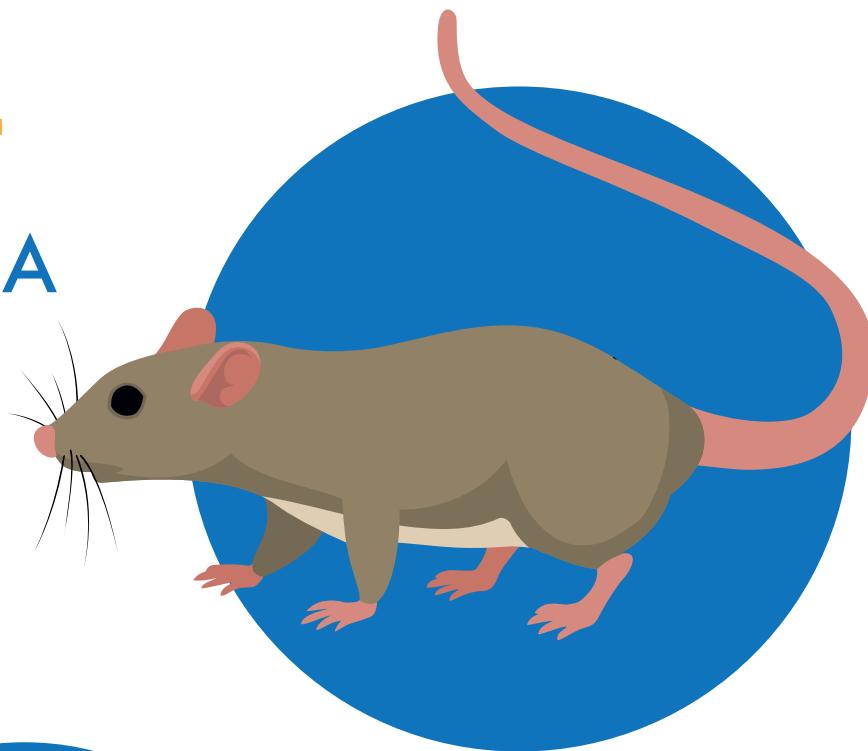


COELHO-BRAVO
Oryctolagus cuniculus



RATAZANA

Rattus rattus



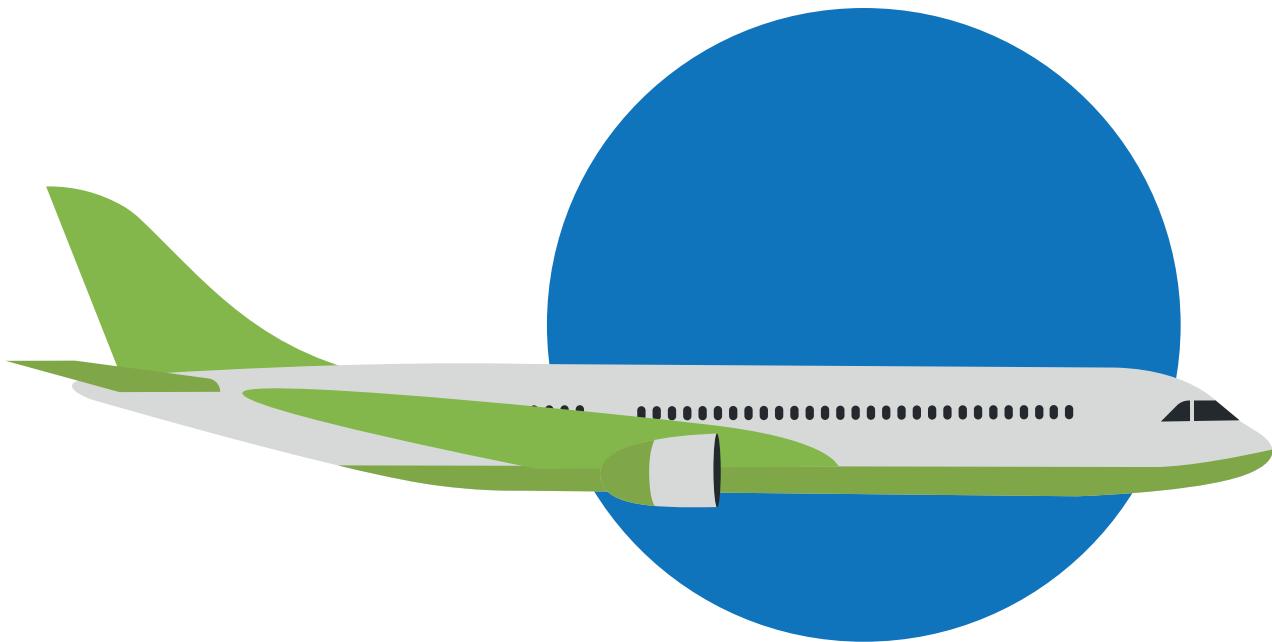
GATO

Felis silvestris catus



Meio de transporte / Via de introdução ou expansão

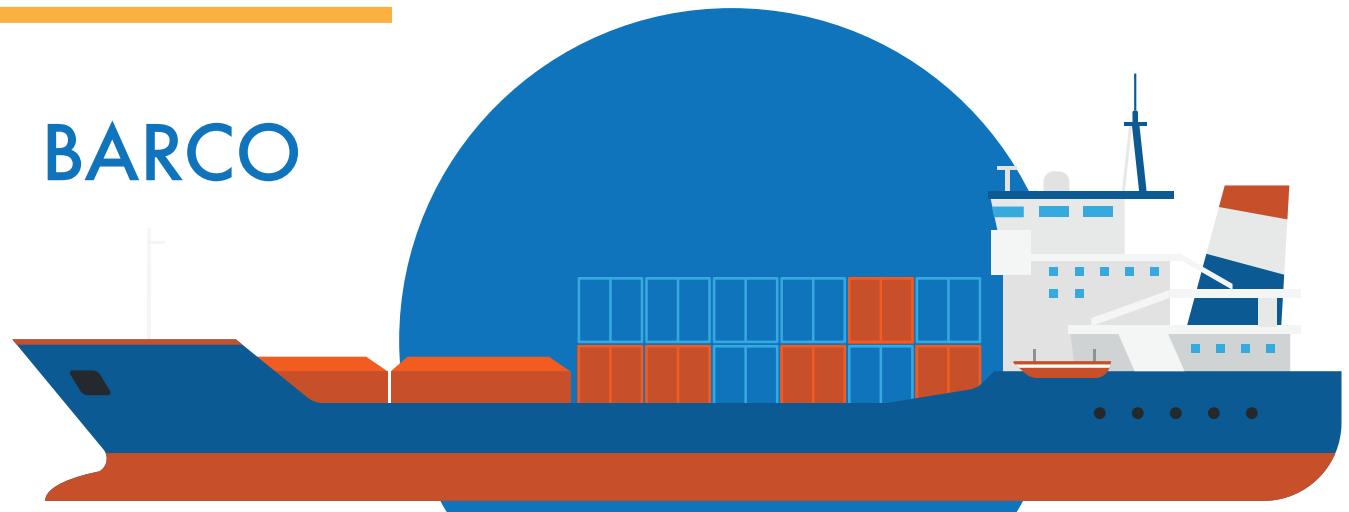
O Homem é um dos principais transportadores de fauna e flora invasora, quer através de viagens ou encomendas de espécies de fauna e flora, quer pelo transporte de sementes na própria roupa ou calçado.



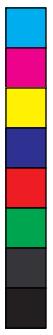
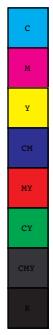
AVIÃO



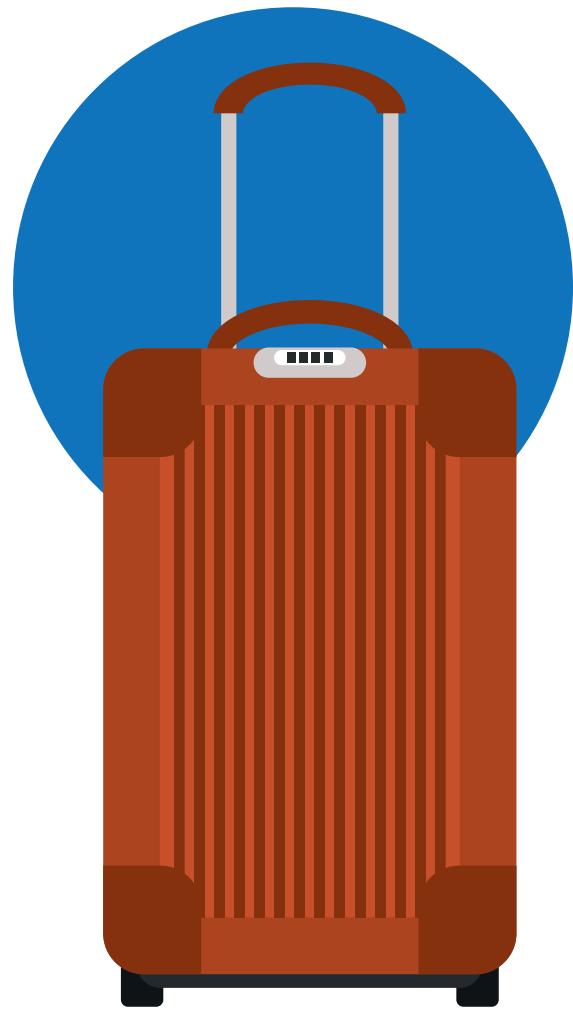
BARCO



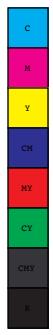
ENCOMENDA



SAPATOS DE CAMINHADA



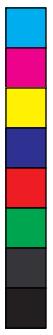
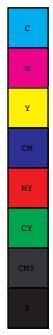
MALA DE VIAGEM



Para além dos meios de transporte, há outras vias de introdução e/ou expansão na natureza destas espécies exóticas que, mais tarde, se podem tornar invasoras e ocupar grandes áreas naturais, desequilibrando o ecossistema e os seus processos naturais. Através da alteração da cobertura do solo, seja pela agricultura intensiva ou através de algum tipo de destruição (como o fogo), as primeiras espécies a surgir são as invasoras que estão mais bem-adaptadas a alterações do meio, ou até do clima (alterações climáticas). Todos estes meios representam mais um obstáculo para as espécies endémicas e nativas, que se tornam, desta forma, mais fragilizadas quando em competição com as espécies invasoras.



AGRICULTURA INTENSIVA



FOGO



ALTERAÇÕES
CLIMÁTICAS



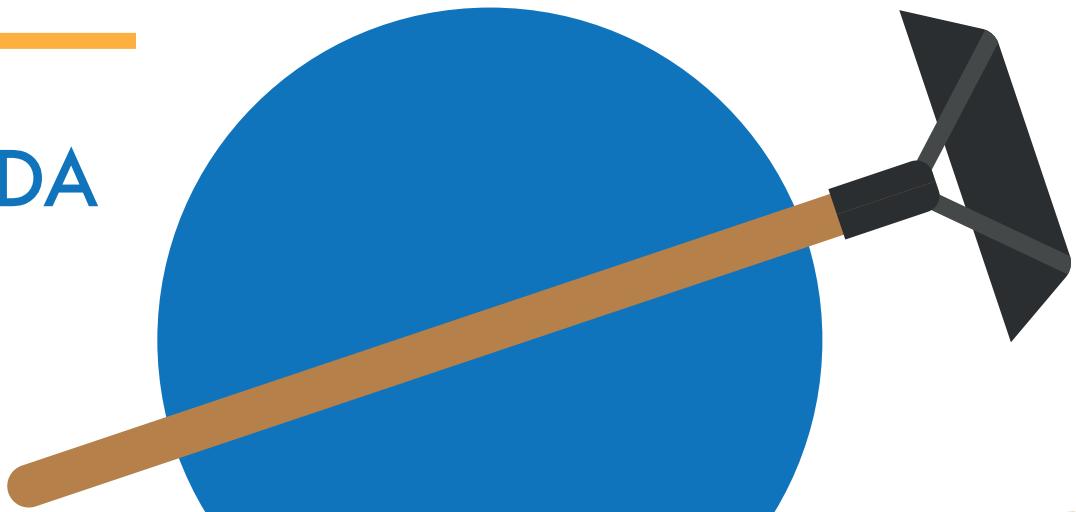
Ferramenta de controlo

A única forma de combatermos as espécies invasoras é com a ajuda de ferramentas de controlo. Uma das mais importantes é o conhecimento que podes adquirir através deste jogo! Outras são as que te apresentamos como símbolos, sejam elas ferramentas de controlo físico, como a máquina de roçar ou a motosserra, ou de deteção precoce, como a vigilância e aplicações móveis onde é possível fazer denúncias e localizar espécies invasoras.

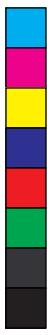
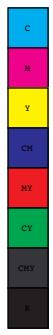
Estas ferramentas são os nossos aliados na deteção e combate a espécies invasoras, para que o nosso património natural não fique ameaçado pela sua presença.



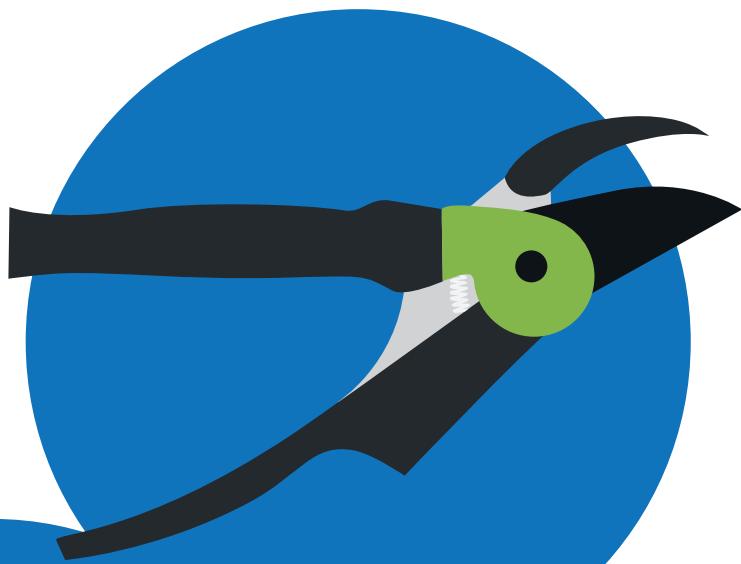
ENXADA



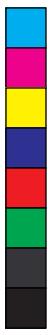
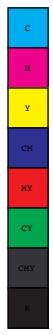
MÁQUINA DE ROÇAR



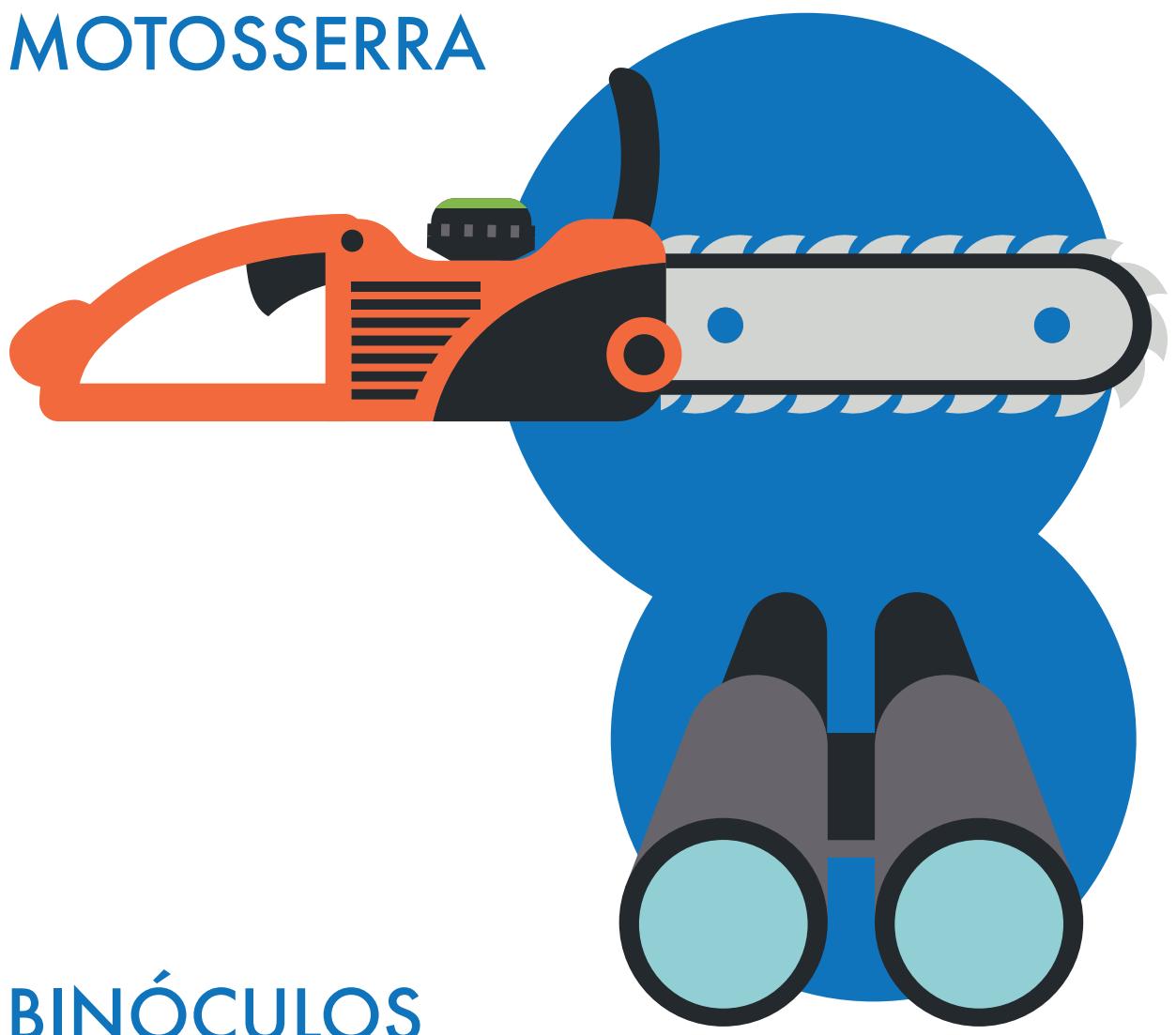
TESOURA
DE PODA



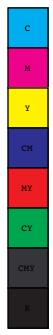
LUVAS DE
JARDINAGEM

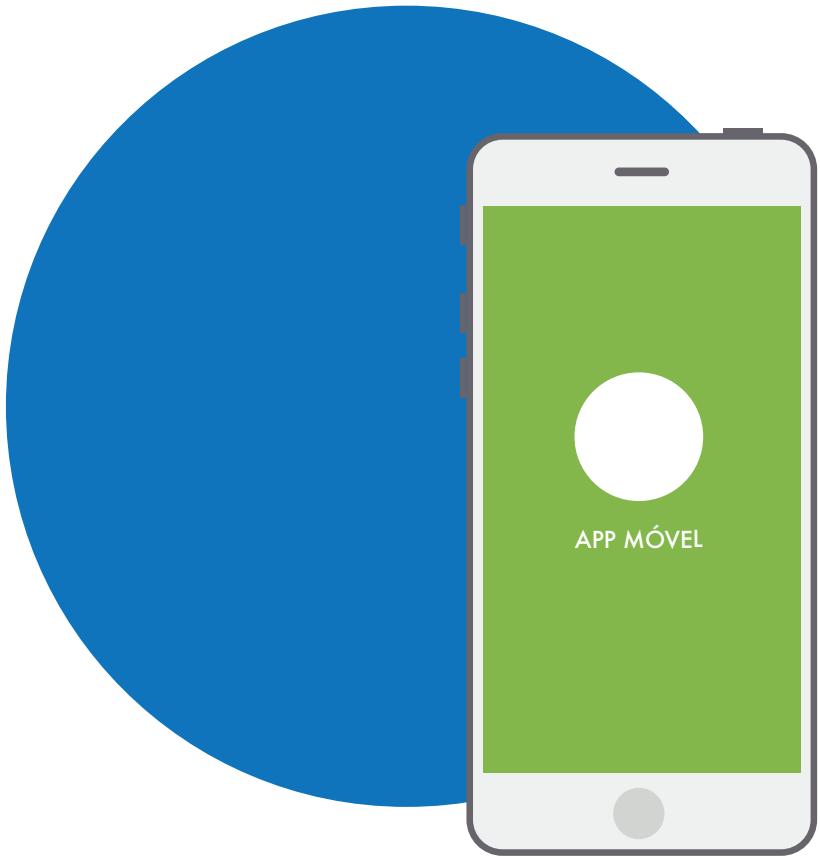


MOTOSSERRA

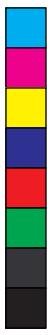
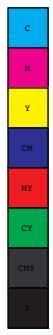


BINÓCULOS



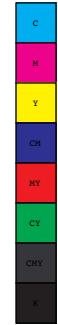


APLICAÇÃO MÓVEL





Agora que já conheces os símbolos que terás de identificar, mostramos-te algumas variantes deste jogo.



Regras

Torre do Caos

É distribuída 1 carta a cada jogador, virada para baixo. As restantes cartas são colocadas viradas para cima, no centro do jogo, para formar a Torre. Ao sinal de partida, todos os jogadores viram a sua carta para cima e procuram o símbolo idêntico entre a sua carta e a primeira carta da Torre. O primeiro jogador a encontrá-lo, diz em voz alta qual é, retira a carta da Torre e coloca-a por cima da sua.

É nesta carta que procura o novo símbolo. Na Torre, fica à vista uma nova carta de referência. O jogo continua até a Torre se encontrar sem cartas, vencendo o jogador que, depois de destruída a Torre, tiver mais cartas.



Poço

Dividem-se todas as cartas pelos jogadores, exceto a última carta que fica virada para cima no centro do jogo – é o Poço. Cada jogador forma um monte com as suas cartas, viradas para baixo. Ao sinal de partida, os jogadores viram o seu monte para cima. O primeiro jogador a identificar corretamente, e em voz alta, o símbolo em comum com a primeira carta do seu monte, coloca-a no centro do jogo em cima da anterior, sendo que agora terá de se identificar os símbolos em comum com esta carta. O objetivo é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas no seu monte.





O Presente Envenenado

É distribuída uma carta a cada jogador, virada para baixo, sendo as restantes colocadas num monte, no centro do jogo, viradas para cima. Ao sinal de partida, os jogadores viram a sua carta para cima e procuram o símbolo idêntico entre a carta do centro do jogo e a carta de um dos adversários. O primeiro a encontrá-lo, diz em voz alta qual é e coloca a carta do centro do jogo por cima da carta desse adversário, é o “presente envenenado”! De seguida, os jogadores procuram o símbolo na nova carta do centro. O jogo continua até não haver mais cartas no centro, sendo o vencedor aquele que, no final do jogo, tiver menos cartas.



Que mais podemos fazer para combater as espécies exóticas invasoras no nosso dia a dia?

1. Aprender a identificar as espécies invasoras e evitar utilizá-las;
2. Optar por espécies nativas na criação de um jardim;
3. Tentar manter o jardim livre de plantas invasoras. No caso de existir uma área muito grande com plantas invasoras, estabelecer prioridades e planear cuidadosamente;
4. Nunca libertar animais exóticos no meio natural (peixes, pássaros, répteis, entre outros);
5. Confirmar sempre que as roupas e calçado estão limpos antes de entrar em áreas naturais ou antes de viajar;
6. Não enviar ou encomendar plantas ou animais exóticos;





7. Participar em ações de controlo/voluntariado ambiental relacionadas com espécies exóticas;

8. Deteção precoce – alertar as autoridades competentes em matéria de ambiente sempre que detetar uma espécie estranha, ou um indivíduo isolado de uma espécie problemática.





Acompanhe e participe neste projeto!

www.lifeazoresnatura.eu



-  LIFE IP AZORES NATURA
-  @LIFEIPAZORESNATURA
-  lifeip.azoresnatura@azores.gov.pt
-  (+351) 295 403 800





GOVERNO
DOS AÇORES

Secretaria Regional do Ambiente
e Alterações Climáticas



LIFE
IP AZORES NATURA

O projeto LIFE IP AZORES NATURA (LIFE17 IPE/PT/000010) é cofinanciado pelo Programa LIFE da União Europeia.

A responsabilidade exclusiva pelo conteúdo apresentado reside nos autores, não refletindo necessariamente a opinião da União Europeia. Nem a CINEA nem a Comissão Europeia são responsáveis por qualquer uso que possa ser feito da informação contida neste jogo.