Campionato REMA 360º

Espacios Museísticos Atlánticos

CAMPIONATO REMA 360º

A Rede de Espazos Museísticos Atlánticos (REMA), nace coa vontade de preservar e por en valor a cultura mariñeira e a súa historia.

Nos espazos que a conforman custódiase patrimonio material e inmaterial ligado ó mar, de interese para todo tipo de públicos, coma investigadores, turistas ou escolares. A estes últimos vai dirixida a actividade que aquí se presenta, que forma parte do proxecto *Pasaporte REMA.*

Cun Campionato en formato *Escape Room* achegaranse os contidos dos museos da rede ós máis novos.

Nunha primeira fase, que se disputará a través de internet, os participantes visitarán virtualmente os 27 centros REMA para resolver as probas propostas, que deberán superar para chegar ó final do reto. Os cinco mellores colexios pasarán á fase presencial, na que participarán nun *Escape Room* físico.

A rapazada coñecerá así o rico patrimonio mariñeiro da costa atlántica, ó tempo que se reforzan valores asociados tanto ós propios espazos expositivos coma ó xogo e á historia que o acompaña. Aprenderán a importancia do respecto ó medio ambiente, a igualdade entre mulleres e homes ou a conservación da riqueza patrimonial.

A QUEN VAI DIRIXIDO?

Alumnos de 1º e 2º da ESO.

CANDO?

Fase online: marzo-abril de 2021
Fase Presencial: 18 de maio de 2021

ONDE?

Fase online: páxina web.
Fase Presencial: *escape Room* instalado nun dos museos da rede.

INSCRICIÓN

Os centros escolares que queiran participar poden anotarse enviando un correo electrónico a:

rema360@redrema.eu

O XOGO ONLINE

Os rapaces enfrontaránse de maneira individual a un xogo que se presenta a través dunha **páxina web** que contará con **recursos de tipo textual e audiovisual** (imaxes 360º, vídeos, arquivos de audio...) cos que haberá que **interactuar** para recompilar a información necesaria para resolver as probas propostas.

Unha vez presentado o obxectivo do xogo, os rapaces realizarán un **percorrido polos 27 museos REMA**. En cada un deles deberán superar os retos presentados para poder acceder ó seguinte espazo. Cando teñan completado os museos asociados a **cada un dos GALP**, presentaráselles unha **proba** que deberán superar **para conseguir un obxecto**. Estes tesouros que irán recadando, serán necesarios para resolver o **reto final da fase online**, unha vez visitados todos os espazos museísticos.

PERCORRIDO POLOS MUSEOS DA REDE

Os participantes visitarán virtualmente os centros REMA na seguinte orde:

- Museo da Pesca (Fisterra)
- Fábrica de Sel (Muros)
- Museo Marea (Porto do Son)
- Museo Man (Camelle)
- Museo do Encaixe (Camariñas)
- Forno do Forte (Buño)
- Museo Mar de Laxe
- Museo de Riveira
- Museo Marítimo de Asturias
- Casa da Navegación (Baiona)
- Museo Mares (Cedeira)
- Museo de Historia Natural (Ferrol)
- Arquivo de Pesca de Caión (A Laracha)
- A Conservería (Camariñas)
- Muíño Pozo de Cachón (Muros)
- Museo de Construcción Naval (Ferrol)
- Museo Marítimo de Ílhavo
- Acuario de O Grove
- Océano Surf Museo (Valdoviño)
- Centro de Interpretación de O Agrelo (Bueu)
- Aula de Naturaleza de Cabo Udra (Bueu)
- Museo de Anfaco (Vigo)
- Aquarium Fisterrae (A Coruña)
- CEIDA (Oleiros)
- Museo Mar de A Guarda
- Centro de Interpretación Caldoval (Mugardos)
- Torre de Hércules (A Coruña)

PROBA OBXECTO 1 ← **GALP Costa da Morte**

PROBA OBXECTO 2 ← **GALP Costa Sostible**

PROBA OBXECTO 3 ← **GALP Ría de Arousa**

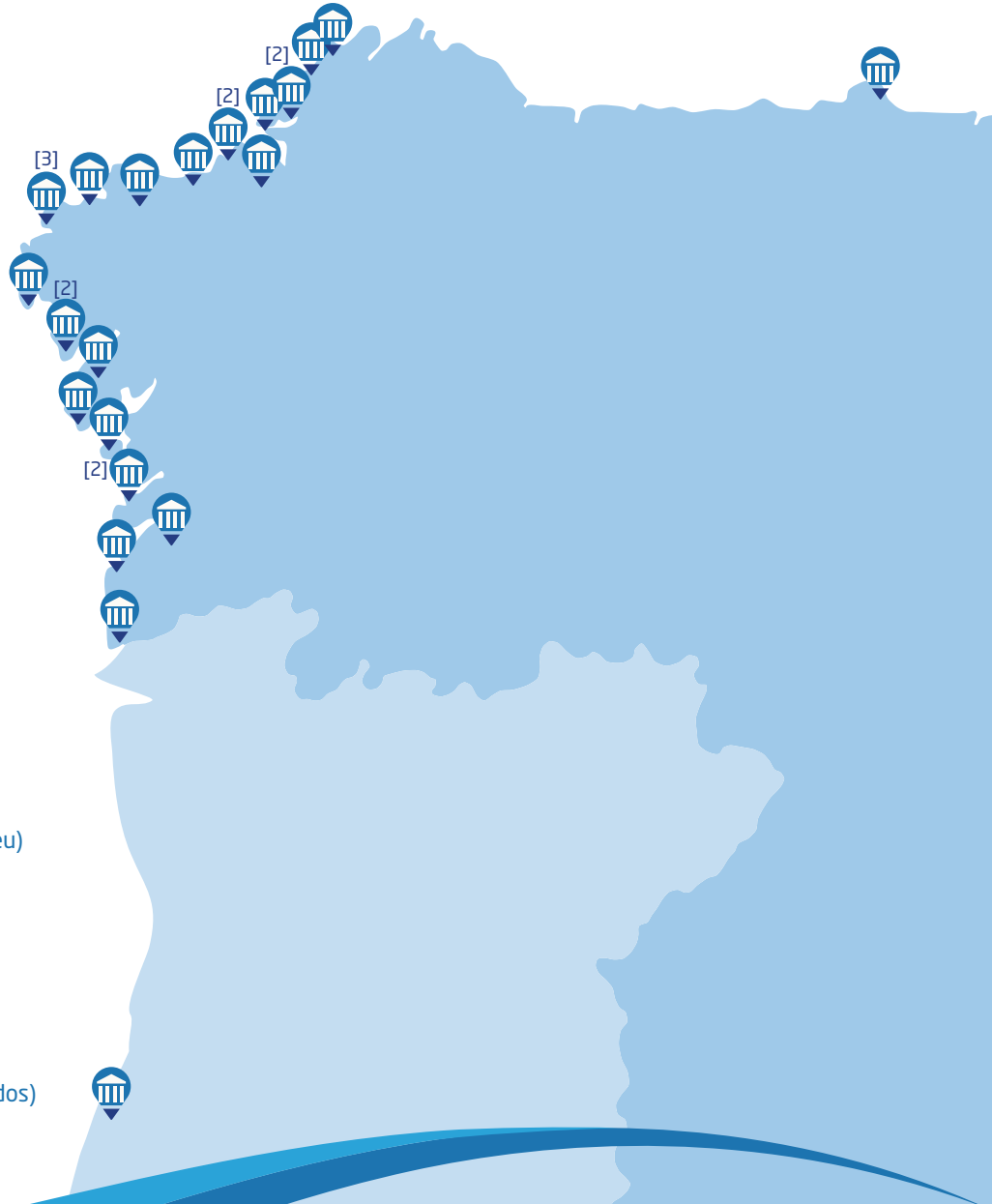
PROBA OBXECTO 4 ← **GALP A Mariña-Ortegal**

PROBA OBXECTO 5 ← **GALP Ría de Pontevedra**

PROBA OBXECTO 6 ← **GALP Ría de Vigo- A Guarda**

PROBA OBXECTO 7 ← **GALP Golfo Ártabro Norte**

PROBA OBXECTO 8 ← **GALP Golfo Ártabro Sur**

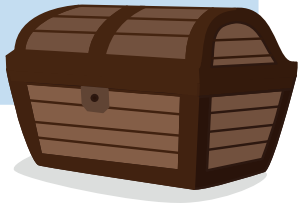


A HISTORIA

Dende uns meses atrás os faros da costa atlántica non funcionan correctamente. En ocasións a súa luz cesa no medio da noite deixando desvalidos ós barcos. Outras veces o seu brillo é tan intenso que encandea ós navegantes facéndoos xirar á deriva ata naufragar.

A razón de tan estraño suceso parece ser desvelado nas misteriosas mensaxes que chegan a terra en botellas dende hai anos, nos que unha muller descoñecida nos conta sobre a súa vida e os seus pesares.

A súa alma está atrapada neste mundo porque o mar levou o cofre no que gardaba os seus recordos. Algúns foron devoltos, coma unha creba máis, pero precisa atopar tan prezado obxecto para recuperar a súa memoria e partir para sempre.

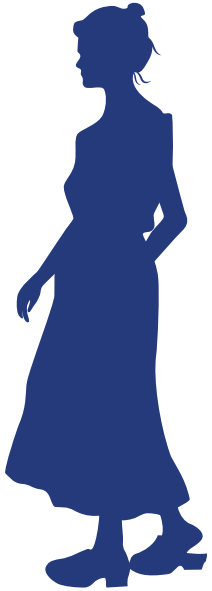


MANUEL
O guía mariñeiro

Dende a Costa da Morte, Manuel fai unha chamada de auxilio. A través da súa estación de radio lanza unha mensaxe para pedir a axuda de rapaces valentes e comprometidos.

Durante o xogo actuará como guía, dándolle ós participantes as indicacións precisas para que avancen con éxito.

CRISTINA
A fareira protagonista



A través das mensaxes que lanzou ó mar ó longo dos anos e dos obxectos da súa pertenza que teñen chegado a terra, imos coñecendo a historia desta misteriosa muller e a súa estreita relación co mar.

A súa alma permanece prendida á costa atlántica galega, pola que vaga provocando o caos. Para calmala e que os faros volvan a funcionar con normalidade os cativos terán que axudar á autora das mensaxes nas botellas a recuperar o cofre que contén as súas lembranzas.

OS XOGADORES

Manuel e Cristina precisan axuda, pero non de calquera...

Superando as probas propostas en cada un dos museos, os rapaces demostrarán a súa valentía, o seu coñecemento sobre a cultura mariñeira e o seu respecto polo mar.

Pouco a pouco irán recuperando os obxectos do cofre desaparecido que o mar devolveu a terra. Con todos eles poderán resolver un enigma final que os conduza ó paradeiro do prezado tesouro.

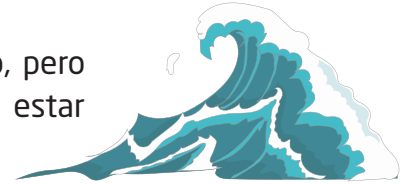
Devolverllo a Cristina será devolverlle a memoria, para que, por fin, poida partir.

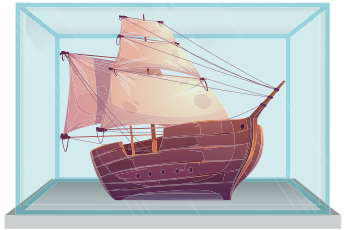
Polo camiño, a rapazada aprenderá dunha forma máis amena unha parte senlleira da nosa historia e idiosincrasia.

A APRENDIZAXE

Tanto coa información e as probas que os rapaces coñecerán nas visitas virtuais ós distintos museos, coma a través da historia que guía ós participantes e acompaña o desenvolvemento do xogo, promóvense unha serie de **valores:**

O **respecto ó mar**, que proporciona vida e traballo, pero que tamén agocha perigos sobre os que hai que estar alerta.





A **protección** da memoria e, por tanto, **do patrimonio**, a través da posta en valor do legado dos habitantes das nosas costas dende a Antigüidade.

A **igualdade entre mulleres e homes**, a través do coñecemento da importancia da figura feminina na cultura mariñeira.

O **agradecemento á natureza** polo que nos da e a necesidade da súa protección.

Actividade financiada por:

UNIÓN EUROPEA

FONDO EUROPEO MARÍTIMO E DE PESCA (FEMP)

XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DO MAR

GALICIA 2014-2020

Grupos de Acción Local do sector Pesqueiro

Desenvolvida por:

këndra