

Bienenspiele selber gestalten

Spiele sorgen für die fröhliche Seite im Unterricht. Bei der Selbstgestaltung von Spielen kann gemeinsam viel Wissen erarbeitet werden, durch das wiederholte Spielen lässt sich Wissen festigen.

Bienenquartett

16 - 18 Quartetts zusammenstellen aus verschiedenen Bereichen der Imkerei

Nachdem der Bedarf an Fotos groß ist, kann das Quartett auch als Begleitaufgabe über mehrere Unterrichtseinheiten erarbeitet werden und als Ergebnis eines ganzen Bienenjahres oder Schuljahres zusammengestellt werden. Das Bienenquartett kann eine interessante Aufgabe für junge Imker, geschickte Fotografen und gleichzeitige Computer - Freaks sein.

Die Spielkarten:

Kartengröße ca. 9 x 6 cm bis 10 x 7 cm

Das muss auf jede Karte drauf:

- Erkennungssymbol für jedes Quartett
- Überschrift für jedes Quartett
- Bild
- Kurzer Text

Erkennungssymbol für die Karten:

Jedes Quartett erhält in der rechten oberen Ecke ein gemeinsames Symbol, zum Beispiel Zelle, Wabe, Honigglas, Arbeiterin, Drohn, Königin, Rähmchen, Wabe, Smoker, Kerze, Honigplätzchen, usw.

Überschrift:

Sie soll das Thema des Quartetts benennen

Anschrift

Bayerische Landesanstalt für Weinbau und Gartenbau – Fachzentrum Bienen • An der Steige 15 • 97209 Veitshöchheim
Telefon (0931) 9801 - 352 • e-mail: poststelle@lwg.bayern.de
Internet: <http://www.lwg.bayern.de>

Bild:

Foto oder Zeichnung zum Thema

Bildunterschrift:

sie soll das Foto bezeichnen.

Themen:

Jedes Quartett bildet eine thematische Einheit, z.B.

1. Heimische Wildfrüchte (Weißdorn, Schlehen, Hagebutten, Himbeeren, Ebereschen)
2. Bienenwesen: Königin, Arbeiterin., Drohn, verschiedene Wesen auf der Wabe
3. Entwicklungsstadien der Bienen (Ei, Larve, Puppe, fertiges Insekt)
4. Honigernte: unverdeckelte Honigzellen, verdeckelte Wabe, Entdeckeln, Honigschleuder
5. Honig: bei der Ernte, Honigeimer, Honiggläser, Honigbrot
6. Arbeitsgeräte: Stockmeißel, Besen oder Feder, Umlarvlöffel, Schutzkleidung
7. andere Bestäuberinsekten (Hummeln, verschiedene Schmetterlinge, Wildbienen, Fliegen)
8. Bienen: auf der Wabe, auf der Blüte, Schwarm, Blick auf das Flugloch, geöffneter Kasten
9. unsere Schulimkerei
10. Kochen mit Honig: verschiedene Honiggerichte
11. Bienenwachs: Wabe, Wachsblock, gerollte Kerze, verzierte Kerze, gegossene Kerze
12. Frühlingsblumen
13. Sommerblumen
14. Obstbäume
15. Feldpflanzen (Raps, Phacelia, Sonnenblumen, Mais)
16. heimisches Kulturobst (Äpfel, Birnen, Zwetschgen, Erdbeeren, Stachelbeeren, Johannisbeeren)



Würfelspiel: "Das Bienen - Sechseck"

Sechseck herstellen aus Karton oder Holzplatte, die Randbereiche in Felder aufteilen und abwechselnd als leere Felder und als Ereignisfelder kennzeichnen. Im Inneren der Platte eventuell Bild einzeichnen, 2 Felder für positive Ereignisse ("Honiggläser") und für imkerliche Erlebnisse (Erlebnisfelder) vorsehen. Das Spiel wird mit Spielfiguren und Würfel



gespielt, beim Start gibt es Taler für jeden Mitspieler (z.B. 500 und 1000-Taler-Scheine). An der Phantasie der Kinder liegt es, aus dem imkerlichen Bereich Ereignisse zusammenzustellen, die für eine Belohnung oder ein Erlebnis geeignet sind, zum Beispiel:

Honiggläser

1. Die Sonne scheint, schnell in die blühenden Wiesen fliegen. Du bekommst 1000 Taler.
2. Der Raps ist aufgeblüht! Noch einmal würfeln.
3. Der Löwenzahn ist aufgeblüht! Noch einmal würfeln.
4. Ich treffe die Biene Maja! 2 Felder vorrücken.
5. Ein Honigbrot gegessen, das bringt Kraft. Noch einmal würfeln.
6. Heute gibt es Obstsalat mit Honig. 3 Felder weiter.
7. Ein Glas Milch mit Honig zum Frühstück. 3 Felder weiter.
8. Honig im Tee, das schmeckt besonders gut. Noch einmal würfeln.
9. Honigbrot zum Frühstück, das bringt Schwung für den Tag! Noch einmal würfeln.
10. Im Garten blüht Löwenzahn für die Bienen. Gleich 2 Felder weiter.
11. Obstsalat mit Honig bereitet. 2 Felder weiter.
12. Zum Muttertag ein Glas Honig verschenkt. 500 Taler für die gute Idee.
13. Ich kaufe Honig vom Imker aus meinem Ort. Noch einmal würfeln.
14. Heute wird Honig geerntet. Du bekommst 1000 Taler.
15. Honig zum Frühstück gegessen. Noch einmal würfeln
16. Honig an die Nachbarin verkauft. 500 Taler eingenommen.
17. Dein Freund hat Geburtstag, du schenkst ihm ein Glas Honig. Noch einmal würfeln.
18. In der Schülerzeitung über die Bienen berichtet. 1000 Taler dafür!

Erlebnisfelder

1. Beim Imker Honig gekauft. Noch einmal würfeln.
2. Es ist zu kalt, die Bienen müssen daheim bleiben. 1 Runde aussetzen.
3. Lutscher aus Zucker: Warten, bis du eine 1, 2, oder 3 würfelst.
4. Es regnet, die Bienen müssen daheim bleiben. 1 Runde aussetzen.
5. Zu viele Bonbons genascht. Zahnarztrechnung 1000 Taler.
6. Wir kaufen einen neuen Bienenkasten. 500 Taler bezahlen.
7. Beim Spazieren gehen einen Bienenstand entdeckt. Noch einmal würfeln.
8. Müsli mit Honig gegessen, das macht stark. Noch einmal würfeln
9. Ein Schwarm hängt am Baum, und wir haben keine Rähmchen vorbereitet! 1000 Taler für unsere Vergesslichkeit bezahlen!
10. Einen Reporter von der Zeitung zu den Bienen eingeladen. 500 Taler!
11. Im blühenden Apfelbaum Bienen beobachtet. 2 Felder weiter.
12. Hilfe, es regnet, die Bienen können nicht fliegen. 1 Runde aussetzen.
13. Bei Halsweh Honig gelutscht. Noch einmal würfeln.
14. Wir brauchen neue Honigeimer. Rechnung über 500 Taler bezahlen
15. Ich schaue zu, wie ein Bienenvolk schwärmt. 3 Felder zurück.
16. Die Bienenwaren fleißig, wir ernten Honig: Einnahme 1000 Taler.
17. Wir kaufen Winterfutter für die Bienen: 1000 Taler bezahlen.
18. Limo mit viel Zucker getrunken. 1 Runde aussetzen.

Das Spielbrett gestalten:

Einfache Ausführung:

- Festen Karton auswählen
- Sechseck aufzeichnen
- mit Tapetenmesser ausschneiden
- Spielfelder und Mittelbild mit Bleistift vorzeichnen
- mit Filzstift nachzeichnen
- Flächen mit Farbstiften ausmalen.

Stabile, haltbare Ausführung:

- Sechseckige Platte im Werkunterricht aus dickerer Holzplatte (Sperrholz) aussägen
- Kanten und Oberfläche schleifen
- Spielfelder und Mittelbild mit Bleistift vorzeichnen
- Konturen mit Brenngerät einbrennen
- Bildflächen mit Wachsmalkreiden farbig gestalten.