

Stuifmeelspel



Deze activiteit is een groepsspel en dient om de beentjes te strekken. Dit spel kan door groot en klein gespeeld worden.

Vorbereiding

Kopieer de kaartjes 2 x en kleef ze op hard karton, zo zijn ze gemakkelijk grijpbaar. Verzamel een 100-tal kurken en schilder er een 40 tal rood. Deze zullen dienstdoen als stuifmeel. Steek ze in een doos met een deksel. Maak in het deksel een gat. Zo kan je niet zien welke kurk je neemt.

Spelopstelling

Stel je speelveld op zoals getekend op **inspiratiefiche 10 - 3/3**

De loopafstand kan je zelf bepalen naar gelang de leeftijd van de kinderen.

Doel van het spel

Bijen halen nectar en stuifmeel uit de bloemen en brengen ze naar hun kast. Een kast telt ongeveer 20.000 haalbijen, die elk een aantal vluchten per dag doen om hun voorraad op te slaan. Per groep halen jullie in 3 minuten zoveel mogelijk stuifmeel binnen. Het dient als voedsel (eiwitbron) voor de nieuwe bijen.

Het is elke dag een heel avontuur om aan voldoende nectar en stuifmeel te geraken. Veel gevaren en problemen liggen op hun weg. Ook jullie zullen dit ervaren!

Wat heb je nodig?

- speelkaartjes stuifmeelspel
- kurken (100)
- rode verf
- 4 kartonnen dozen die moeten dienstdoen als bijenkast
- 5 voorwerpen om op het terrein te zetten

10



» Bloemenrace

» Bijenquiz



» De bijzaak wordt hoofdzaak



Stuifmeelspel

Het leven van een bij kan vrij lastig zijn. Dat zal je zelf wel ondervinden ...

VERLOOP

Speelwijze

- Verdeel de klas in 3 of 4 groepen, afhankelijk van de grootte van de groep.
- Iedere groep gaat bij een korf (doos) staan.
- Aan de andere kant van het speelveld heb je het bloemenveld waar kaartjes met symbolen liggen. Daarbij staat een doos met stuifmeel.
- Bij het startsignaal vliegen de bijen zo vlug mogelijk naar het bloemenveld. Ze kiezen een kaartje, geven dit af aan de begeleider, **nemen 1 stuifmeelpol** uit de doos en brengen die zo vlug mogelijk naar de bijenkast.
- Ze gooien de stuifmeelpol in de bijenkast, tikken de hand van de volgende bij. Dat is het teken dat deze mag vertrekken.
- Het symbool op de kaart bepaalt hoe de bijen moeten terugvliegen.

grasveld: Hier zijn geen bloemen te vinden, gras is niets voor bijen. Vlieg verder tot de volgende bloemenweide, neem daar je stuifmeel en vlieg zo snel mogelijk terug.

regenwolk: De bij heeft pech en moet laveren tussen de regendruppels. Je loopt rond de paaltjes of gekozen voorwerpen op het terrein.

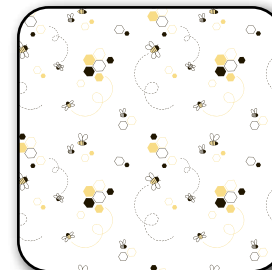
bloemen: Neem een stuifmeelkorrel en vlieg zo snel mogelijk terug naar de kast.

spinnetje: Dit spinnetje is de varroamijt: ze leven in de kast en verzwakken de bijen. Ga op handen en voeten terug naar de kast.

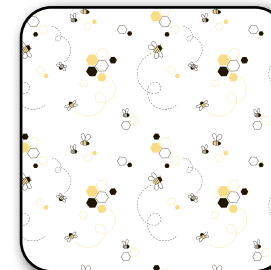
Einde van het spel

Op het einde wordt het stuifmeel per kast geteld. In principe heeft de groep met het meeste stuifmeel gewonnen. MAAR... de rode stuifmeelpollen zijn giftig. Meer dan 4 rode betekent de dood voor de kolonie en deze valt dus af. In realiteit is dit net hetzelfde: de gifstoffen die de bijen tijdens de zomer binnenbrengen, kunnen hen geleidelijk aan vernietigen.

Besluit: Gebruik geen biociden (verzamelnaam voor alle chemische producten) in eigen tuin en omgeving. Het is niet gezond voor de bijen, maar ook niet voor de mens.



Kaartje dat de weg terug bepaalt



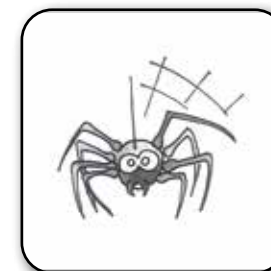
Ga terug via de paaltjes.



Loop verder naar het bloemenveld om stuifmeel.



Neem stuifmeel en keer zo snel mogelijk terug.



Ga terug op handen en voeten.

Stuifmeelspel

Spelopstelling

Plaats je speelveld zoals hieronder getekend. De loopafstand kan je zelf bepalen naargelang de leeftijd van de kinderen.

