

IGRE Z MEDONOSNIMI RASTLINAMI

KARTE ZA IGRO

Kot dopolnilo k priročniku ENFORCE je bila pripravljena brezplačna zbirka ilustracij rastlin in igralnih kart za interaktivno igro.

Namen teh kart je širok: uporabljajo se lahko za komunikacijo, širjenje informacij ali za izvajanje iger z obiskovalci in potrošniki.

Razvitih je bilo **devetnajst kart** na podlagi pomembnosti rastlin, ko govorimo o medu in medonosnih rastlinah v Evropi.

Na kartah so prikazane naslednje rastline:

1. Lipa (rod *Tilia*)
2. Peščena peresna trava (*Stipa capillata*)
3. Kanadska zlata rozga (*Solidago canadensis*)
4. Bela akacija (*Robinia pseudoacacia*)
5. Facelija (*Phacelia tanacetifolia*)
6. Sončnica
7. Komarček (janež)
8. Ajda
9. Navadni glog
10. Koriander
11. Citrusi (vrste)
12. Pravi kostanj
13. Oljna ogrščica (repica)
14. Krinkolet / svilna plešivka (*Asclepias syriaca*)
15. Pajkovec / neplodovka (*Ailanthus altissima* – božja smreka)
16. Divji kostanj
17. Mano (honeydew)
18. Forsitija
19. Timijan

Na seznamu so tudi »vsiljivci« („odd one out“), kar pomeni, da nekatere rastline niso medonosne.

Možne uporabe:

1. Izdelane so bile ilustracije medonosnih rastlin, označene z njihovimi imeni (v latinščini, slovenščini, italijanščini, romunščini in madžarščini). Na eni strani kartice je ilustracija rastline, na drugi pa njen naziv in – če obstaja – ustrezna vrsta medu.

Kartice lahko natisnemo in plastificiramo ter jih uporabimo na tematskih vrtovih, učnih poteh, v čebelnjakih, restavracijah itd.

Razpoložljive velikosti:

- A/3;
- A/4;
- Velikost kartice: 14,8 × 10,5 cm

Za dolgoročno uporabo je priporočljivo tiskanje na kakovostnejši papir.

2. Kartice se lahko uporabijo tudi za različne naloge:

A) Igra: **Poveži vrste medu z ustreznimi medonosnimi rastlinami.**

Igralec naj poskusi različne vrste medu. Ko prepozna njihov okus, naj poskusi povezati vsak med s sliko rastline, iz katere izvira.

- Kartice položimo na mizo s sliko obrnjeno navzdol. Na hrbtni strani je napisano ime rastline in vrsta medu, zato je rešitev mogoče preveriti po koncu igre.

Če degustiramo štiri vrste medu, lahko izberemo, ali položimo na mizo samo štiri ustrezne rastline ali več (tudi »vsiljivce«), celo vse kartice, med katerimi mora igralec izbrati prave.

Kot izziv lahko vključimo kartice z »vsiljivci«.

Primer: veliko potrošnikov napačno povezuje cvetove divjega kostanja z medom iz kostanja, čeprav med v resnici izvira iz **pravega kostanja**.

Po igri se lahko z obiskovalci pogovorimo o rastlinah in jim jih – če je mogoče – pokažemo v čebelnjaku.

B) Igra: Razvrščanje – invazivne ali gojene?

To nalogo lahko izvedemo po prejšnji igri ali samostojno.

- a) **Naloga:** Razvrstite invazivne rastline med druge medonosne (tukaj ne uporabljamo »vsiljivcev«) Med igro se lahko pogovarjamo o tem, kaj igralci vedo o invazivnih rastlinah, zakaj so ekološko škodljive, ali so koristne za čebele in kaj lahko storimo glede njihovega širjenja.

Rešitev:

Invazivne ¹
• Bela akacija • Svilna plešivka (<i>Asclepias syriaca</i>) • Ailanthus / božja smreka • Zlata rozga (<i>Solidago</i> – invazivne vrste)

- b) **Naloga:** Razvrstite rastline glede na to, ali so običajno gojene ali divje Med igro lahko razpravljamo tudi o rastlinah, ki spadajo v obe kategoriji.

Rešitev:

Gojene
• Bela akacija (pojavlja se tudi divje, invazivna) • Sončnica • Komarček • Pravi kostanj (v naravi in v kulturi) • Oljna ogrščica • Facelija • Ajda • Citrusi • Koriander

¹ Invasive species in Europe:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:02016R1141-20220802&from=EN>