



Mesilase programm Programmi kirjeldus

Programmi eesmärk. Mesilase elu ja käitumise tundmaõppimine erinevate tegevuste ja ülesannete kaudu looduses.

Koht: VVV matkarajad

Sihtrühm: lasteaegade vanem rühm ja I kooliaste 1-3 klass

Kestvus: 2 tundi

Rühma suurus: 15-20 (25), läbiviija retkejuht

Aeg: aprill-september

Temaatika: mesilaspere liikmed, tööjaotus, meetaimed, õietolm, nektar, sülemlemine, nõelamine, nägemismeel, mesilaste vaenlased

Arendatavad oskused: looduse vaatlemine ja tundmaõppimine, rühmatöö

Vahendid: programmi lõpus

Programmi ülevaade

Programm viikse läbi aktiivtegevuste ja mängude kaudu retke jooksul. Kokkuvõtted tehakse iga ülesande juures ja matka lõpus. Programmi lõpus saavad kõik osalejad tunnistused.

Programmi tegevused ja ülesanded.

Ajakava.

Sissejuhatus. 15 min

Matk ja tegevused, mängud rajal 1t-1.30

Kokkuvõtted ja tunnistused 15 min

Sissejuhatus. 15 min

Retkejuht tutvustab mesilaspere liikmeid: mesilasema, töomesilane, lesk ja nende tööjaotust peres, kehaehituse eripärasid.

Selgitada herilase, mesilase, kimalase ehk maamesilase ja tema lähisugulaste erinevusi

Vahendid: lamineeritud pildid mesilasest, mesitarust, mesilase arengust

Riietumine. Osalised saavad selga mesilaskostüümid.

Matk ja tegevused loodusrajal

Lapsed kehastuvad mesilasteks ja lähevad õietolmu ja nektarit otsima

1. **Korjepunkt** – asume õisi otsima, kaasas luubid- vaatame millist värvi on õietolm. Retkejuht räägib ja näitab parimaid meetaimi (paju, võilill, vaarikas, põdrakanep, pärn, mesikas, valge ristik, kanarbik). Rääkida mida mesilane korjab: õietolm, nektar. Räägitakse milline on õie ehitus, kus on õietolm, kus nektar. Vahendid: kotike õietolmuga, taruvaiguga.

Ideestik: Triinu Pertels, Ingrid Raadom, Külli Kalamees, Evelin Toom, Mare Linnamägi, Annereet Paatsi, Liina Luure, Gea Järvela, Anneli Lehtla, Karin Raud, Vilja Pärn. Programmi kirjelduse toimetab: Triinu Pertels

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus



mäng õietolmu korjamine- Õietolmu on rohelist, oranži, kollast. Mesilane paneb õietolmu tagajalgade välisküljel olevasse süvendisse, mida nim. suurakorviks. Nektarit koguvad mesilased meepõide, mis asub keha tagaosas. Lapsed jagada kahte võistkonda. Ettepoole panna valmis nn. Õietolmud. Stardi peale „lendavad“ esimesed õietolmu tooma. Püüavad saada „õietolmu osakesed enda jalgade küljes olevatele takjapaeltele ja „lendavad“ tagasi rivi lõppu. Selgub kiireim õietolmu korjamismeeskond.

Edasi tuleb „õietolm“ või „nektar“ viia mesitarru. Lastele näidata pilti, milline näeb mesitaru välja. Rääkida mis on kärge, kus on vaha jms. Näidata mesilaskärge.

Vahendid: värvilised kunstmaterjalist pallid, takjapaelad, mesitaru foto, kärjenäidis.

Mänguks kasutatavad näidisõietolmuks ja nektariks võivad olla ka käepärased vahendid. N: pihlakamarjad, värvitud kivid.

Mäng õietolmu ja nektari viimiseks tarru:

Lapsed on samades võistkondades mis eelmises mängus „õietolmu“ osakesed on jätkuvalt jalgade küljes. Ettepoole teha valmis puude vahele „taru lennuava“: kummipaelad puude vahele ja selle taha munarestid. „Õietolmu“ osakesed viiakse munakarpi nagu kärge. Stardi peale jooksevad kõigepealt esimesed võistkonnast, poevad „lennuavast“ läbi ja tühjendavad oma saagi kärge. Panevad ühe „õietolmu ühte „kärge“ teise teise. Selgub kiireim võistkond.

2. **Sülemlemine.** Kevad kogub hoogu ja mesilastel hakkab tarus kitsas, seletada mis on sülemlemine. Proovida läbi kuidas mesilane sumiseb ja paluda vaikida, kui juhendaja käe üles tõstab.

sülemimäng- mäng külakuhi, lasta lastel võtta tihedalt üksteise ümber kinni ja moodustada üks sülem ja proovida niiviisi liikuda ühele poole ja teisele poole. Rääkida kuhu mesilased oma pesa teevad ja kuhu võiksid või tahaksid nemad oma pesa teha.

Mäng: sülem lendab tarust välja.

Valitakse laste seast üks mesinik ja teine mesilasema, ülejäänud lapsed on töomesilased. Mesinik saadetakse veidi kaugemale, sinna kus on märgitud taru. Töomesilased ja mesilasema lepivad kokku millist häält mesilasema teeb ja peidavad ta enda grupi sisse ära. Kui on valmis, siis antakse mesinikule märku sumisemisega, töomesilased sumisevad, mesilasema teeb kokkulepitud häält. Mesinik peab aru saama, kes on ema, ta kinni püüdma ja tarru tagasi viima. Teised mesilased peavad grupiga koos liikudes püüdma ka ema järel tarru minna.

3. **mesilase nägemine ja orienteerumisvõime.** Mesilane näeb kõige paremini kollast, sinist ja valget värvust. Hea korje asukohast teatab mesilane teistele korjetantsuga: kaheksakujulised ringid, mida kiiremad ringid, seda lähemal asub korjeala, vibav tants, siis asub kaugel.

Mäng: saata üks laps õit otsima: valget, sinist või kollast. Leppida kokku märguanded kehakeeles, milline on kollane, milline sinine, milline valge. Tagasi tulles peab ta teistele näitama, mis värvi lille ta leidis ning tantsuga esitama, kas see oli kaugel või lähedal. Teised peaksid proovima kaasa tantsida.



Võimalusel teha mesilasprillid ja lasta proovida mis tunne on mesilase silmadega ringi liikuda.

VAPRAMÄE-VELLAVERE-VITIPALU
SIHTASUTUS

4. mesilaste vaenlased – Vaenlasteks on herilased, hiired, karud.

Mäng1: Hiireviu käib mesilasi püüdmis mesitaru juures: vehib tiibadega taru ava ees, mesilased lendavad välja kaitsma ja hiireviu saab nad selliselt kätte.

Mängu kirjeldus:

herilaseviu püüab mesilasi- valitakse välja herilaseviu, märgitakse ära taru koht. Herilaseviu on seljaga, lapsed tema selja taga, viu hakkab tiibadega vehkima ja sellel hetkel pöördub ümber, lapsed peavad seda jälgima ja jooksu pistma taru suunas, kelle viu kätte saab on järgmine püüdja.

Mäng 2: karu tuleb tarru mett sööma. Selgitada, et taru eesosas on mesilastel valvurid ja seletada ka seda kuidas nad võõrad, mitte nende pere liikmed, ära tunnevad.

Lastele anda takjapaela jupid. Märkida ära taru koht ja sättida valvemeeskond valvesse (3 last) taru ava ees. Karu tuleb ja tahab tarust mett saada. Valvemeeskonna liikmed nõelavad teda ja panevad oma takjapaela jupi karule külge. Seletada, et mesilane saab nõelata vaid korra. Siis tulevad järgmised ja järgmised mesilased ja panevad enda takjapaelad. Lõpuks on näha mitu korda ta enne nõelata saab kui ta lõpuks taruni pääseb ja kui palju on langenuid (mesilasi).

Vahendid: takjapaelad ja karu vest.

5. Nõelamine – selgitada astla olemust. Mesilasel astla otsas kida, mesilaste kitiinkestast saavad kätte, aga inimeste külest mitte. Ilma astlata mesilane sureb.

Mäng: jagada lapsed kolmeks. Ühed herilased, teised mesilased, kolmandad inimesed. Inimesed on sattunud herilase ja mesilaspesa lähedale ja herilased mesilased hakkavad inimesi taga ajama. Inimesed on allergilised ja neid saab nõelata vaid korra. Mesilane hukub, kui nõelab, herilane saab mitu korda nõelata. Mängu lõpuks selgub, keda jääb kõige rohkem alles. Mängu ala piiritleda.

Kokkuvõte.

Mesilaspere lõpetab oma tegevuse õhtul.

Lõpetuseks antakse tunnistused, pakutakse mett ja leiba.

Vahendid õppeprogrammi läbiviimisel :

- mesilase ja mesilase arengu joonis A 4
- karvased pallid ja takjapaelad
- kärje näidis
- mesi ja õietolm, taruvaigu tükid
- riietus ühele grupile (25 tk), karu vest
- tunnistus, kus tuleb ära värvida mesilase pilt

Ideestik: Triinu Pertels, Ingrid Raadom, Külli Kalamees, Evelin Toom, Mare Linnamägi, Annereet Paatsi, Liina Luure, Gea Järvela, Anneli Lehtla, Karin Raud, Vilja Pärn. Programmi kirjelduse toimetab: Triinu Pertels

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus

