



***BeeActive*** – ein digitales Lernspiel mit virtuellen Bienen und echten Pflanzen -

Das Ziel:

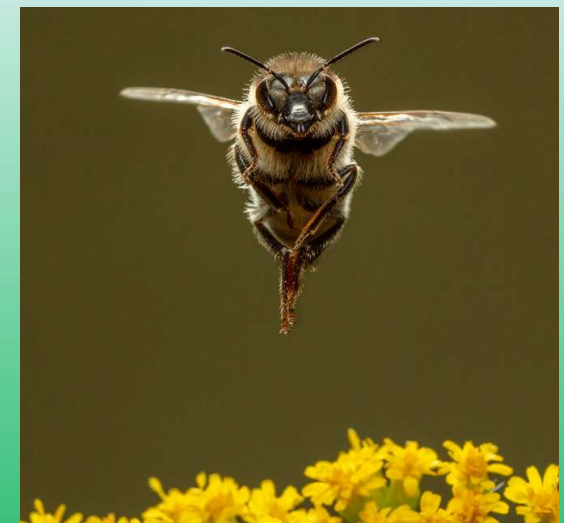
Mit sog. erweiterter Realität (AR-Modus) Lernen über Artenvielfalt und Ökologie



## Zentrale Handlungs-Schleife

- platziere einen virtuellen Bienenstock in echter Umgebung
- suche nach Blumen
- fotografiere die Blumen  
(entspricht Blütenbesuchen durch Bienen)
- jedes Foto “produziert” Honig für die Kolonie
- viel produzierter “Honig” kann in weitere Bienenstöcke getauscht werden

Eine beliebige Anzahl Spieler kann kooperieren, oder in Wettbewerb treten.



# BeeActive – Erwerb von Wissen über Blütenpflanzen

Bee active Blühkarte

<https://beeactive.app/>

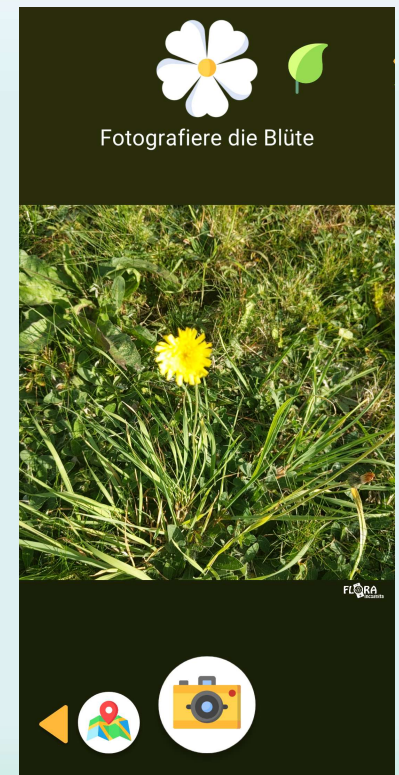
# Bee active

gefördert durch:  Bayerische Sparkassenstiftung

JETZT BEI  
Google Play

Laden im  
App Store

13.876 364.482



# BeeActive

ist zugleich ein Citizen Science Projekt: Karte der aufgefundenen Pflanzen



© Michel Koch

## Ein Mädchen „füttert“ ihre Bienenkolonie

**Durchschn. Pollenwert**  
2 von 4

**Durchschn. Nektarwert**  
2,2 von 4

**Unterschiedliche Arten**  
722

**Dokumentierte Pflanzen**  
7404

**Pollen- und Nektarabdeckung**

Blütezeit	Pollen	Nektar
Frühlüher Jan. - Apr.	~100	~100
Sommerblüher Mai - Aug.	~3000	~3000
Spätblüher Sep. - Dez.	~100	~100

**Berg-Ahorn**  
(lat.: *Acer pseudoplatanus*)

Nektar:	3
Pollen:	2
Saisonstart:	Mai
Saisonende:	Juni

**Gewöhnlicher Liguster**  
(lat.: *Ligustrum vulgare*)

Nektar:	2
Pollen:	3
Saisonstart:	Juni
Saisonende:	September



Eine "fleissige Biene"  
hat so viele Blüten fotografiert,  
dass eine enorme Menge Honig  
zusammengekommen ist.



UNIVERSITÄT  
BAYREUTH



Lehrstuhl für  
Didaktik der  
Biologie & Chemie