



## Information zu Bienen, Wespen und Hornissen

### Werden wir immer empfindlicher gegen Bienen, Wespen und Hornissen?

Immer öfters wird die Feuerwehr aufgeboten, um Wespen- und Hornissennester an Bäumen und Häusern zu entfernen. Dass diese Einsätze zunehmen liegt wohl daran, dass die Menschen gegen Stechsekten empfindlicher geworden sind.



#### Bienen

Bienen sind harmlos und stechen nur in Notfällen zu. Für die Entfernung eines wilden Bienenvolkes ist der Imker zuständig und die Feuerwehr wird nur zur Unterstützung (erschwerter Zugänglichkeit/Leitern) zugezogen.



#### Wespen

Vorgehen: Wespen und ihre Nester in Ruhe lassen! Ein Wespenvolk im Garten oder an einem Baum bildet keine direkte Bedrohung, sie sind höchstens lästig. Bei richtigem Verhalten (Speisen und Getränke im Freien zudecken, keine hastigen Bewegungen) besteht für Erwachsene keine Gefahr. Kleinkinder sollte man nicht unbeaufsichtigt lassen. Vorsicht ist geboten bei Bodennestern im Rasen (Schuhe tragen). Sind Kleinkinder bedroht oder ist das Nest so nahe, dass auch

Erwachsene Gefahr laufen, gestochen zu werden, und ist das Nest sichtbar und auch leicht erreichbar, so kann es auch durch Laien unschädlich gemacht werden. In den Apotheken und Drogerien kann ein Wespenspray (ca. CHF 40.00) mit umfangreicher Gebrauchsanleitung bezogen werden.



#### Hornissen

Trotz ihrer Grösse sind Hornissen weniger aggressiv als Wespen. Sie zählen zu den bedrohten Tierarten. Andere Länder verbieten bereits die Bekämpfung von Hornissen. Auch wir bekämpfen sie in der Regel nur in Ausnahmefällen.

### Beizug der Feuerwehr

Falls die Bedrohung akut ist und das Nest oder der Nesteingang nicht sicht- oder schwer erreichbar ist (z.B. im Vordach, im Rollladenkasten usw.) so kann die Feuerwehr über die

**Finanzverwaltung Reichenbach Telefon Nr. 033 676 80 25 (nicht Notfallnummer 118)**

zugezogen werden. Gemäss Gebührentarif ist hier jedoch eine Einsatzpauschale von CHF 80.00 zu entrichten. Der beizugezogene Feuerwehrmann entfernt keine Vertäferungen o.a..