# Spiele und Methoden rund um den Bauernhof

SCHULE AM BAUERNHOF

bm:bwk

www.schuleambauernhof.at

lebensministerium.at

# Impressum

**Herausgeber und Verleger:**
Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft

1. Auflage, Februar 2006

**Projektleitung und Redaktion:**
Min.-Rätin Dr. Gertraud PICHLER
Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft
1010 Wien, Stubenring 1

**Erstellt von:**
Mag. Renate KAPLENIG, LK Tirol

**Mitwirkung:**
Mag. Dagmar SCHWIENBACHER, LK Tirol
Mag. Carmen KOHLER, LK Tirol
FL Daniela NORE, LK Kärnten
Dipl.-Ing. Christine HAGHOFER, LK Niederösterreich

**Grafik:**
G&L Werbe und Verlags GmbH, Wien

**Fotos:**
BMLFUW, BMLFUW/Rita Newman, MEV-Verlag, Urlaub am Bauernhof im SalzburgerLand

**Druck:**
Druckerei Berger, Horn

**Hinweis:**
Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wurde zum Teil von geschlechtergetrennten Formulierungen Abstand genommen. Die gewählte Form gilt für beide Geschlechter gleichermaßen.

**Copyright:**
Alle Rechte bleiben beim Herausgeber und Verleger.
ISBN 3-901859-18-7

Wien, Februar 2006

# Vorwort

Das Thema „Schule am Bauernhof“ hat österreichweit große Bedeutung und Interesse bei Eltern, Lehrern und Schülern erlangt. Viele Menschen haben indirekt mit der Landwirtschaft zu tun. Es fehlt jedoch vielen Menschen der Zugang, das notwendige Wissen und der Kontakt zur Landwirtschaft.

Nützen wir also die Chance, unseren jungen Menschen durch Bauernhofbesuche einen Einblick in die heimische Landwirtschaft zu ermöglichen. Kinder von heute sind Konsumenten von morgen.

Damit Bauernhofbesuche altersgerecht und interessant gestaltet werden, wurde dieser methodische Leitfaden entwickelt. Sie können auch im Klassenzimmer von Lehrern gut vorbereitet werden. Aber auch seitens des bäuerlichen Betriebs ist es sehr wichtig, dass die Hofbesuche spannend und fesselnd durchgeführt werden. Dazu bietet dieses Methodenheft zahlreiche Anregungen.

Viel Freude bei der Anwendung dieser Methoden und Spiele.

Wien, Februar 2006

Min.-Rätin Dr. Gertraud Pichler
Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Umwelt und Wasserwirtschaft

# Einleitung zu den Methoden rund um den Bauernhof

Diese Broschüre bietet Bäuerinnen und Bauern, sowie auch Lehrpersonen, zusätzlich zum Lernangebot am Bauernhof zahlreiche Anregungen für Spiele und Aktivitäten rund um das Thema Landwirtschaft und Natur.
Im Kindesalter werden Einstellungen besonders geprägt, vor allem dann, wenn diese durch das eigene Tun „begreifbar“ gemacht werden.

Beim Einsatz der verschiedenen Methoden ist es wichtig auf die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen einzugehen und sie sind dort abzuholen, wo sie sich gemäß ihres Alters und Wissens befinden.
Die pädagogische Kunst ist es, das richtige Werkzeug zur richtigen Zeit am richtigen Ort einzusetzen, um die Begeisterung für Entdeckungen und Lernen zu fördern.

Ein gutes Gelingen für die Umsetzung wünscht

Mag. Renate Kaplenig
Landwirtschaftskammer für Tirol

# Inhaltsverzeichnis


**Begrüßungsspiele/Namensspiel ..... 6**

„Schön, dass du da bist“ ..... 6
Begrüßung unterm Fallschirm ..... 7
Vorstellen lassen ..... 7
Ball-/Zapfennetzwerk ..... 8
Auf den Stühlen ..... 9
Grüß Gott Herr Bauer/Frau Bäuerin ..... 10
Vertikaler Name ..... 10
Name und ...
Bauernhoftier, Eigenschaft, Lieblingsspeise, Bewegung ..... 11

**Entdeckungs- und Informationsverarbeitungsspiele ..... 12**

Blinde Raupe durch den Stall ..... 12
Wortsalat ..... 12
Geräuschelandkarte am Bauernhof ..... 13
Fotoapparat ..... 14
Die 7 Geheimnisse ..... 14
Planenspiel ..... 15
Suchliste am Bauernhof ..... 15
Duftsuche ..... 16
Tierdiktat ..... 16
Diskussionsforum ..... 17
Farbkreis ..... 18
Zeig mir, was ich dich hab‘ spüren lassen ..... 19
Tierquiz ..... 19
Vernetzung ..... 20
Sichtröhren ..... 21
Eulen und Krähen (Quiz) ..... 21
Activity auf dem Bauernhof ..... 22
Das Geheimtier ..... 22
Mit der Lupe unterwegs ..... 23

**Gruppenfindungsspiele ..... 24**

Tierfamilien ..... 24
Naturpuzzle ..... 24
Gruppen ertasten ..... 25

**Auflockerungsspiele ..... 26**

Wäscheklammernklau ..... 26
Habicht und Henne ..... 26
Tier zu zweit zeichnen ..... 27
Speichenspiel ..... 27
Fuchs – Brennnessel – Gans ..... 27
Tierkarten raten ..... 28
Sackhüpfen ..... 29
Kartoffellauf ..... 29
Kuhrennen ..... 30
Waschmaschine, Toaster, Henne ..... 31

**Konzentrationsspiele und ruhigere Aktivitäten ..... 32**

Naturmemory ..... 32
Namen klatschen ..... 33
Signalstaffel ..... 33
Stockkreis ..... 34
Naturmandala legen ..... 34
Steintastkreis ..... 35
Ein Zeichen setzen ..... 36
Der wandelnde Stab ..... 37

**Fallschirmspiele ..... 38**

Traktorfahrt ..... 38
Fuchs und Henne ..... 38
Katz und Maus ..... 39
Traktor (Tuch zusammenpacken) ..... 39
Weitere Ideen für Fallschirmspiele ..... 39

**Reflexionsmöglichkeiten ..... 40**

Heuhaufen ..... 40
Postkarte an dich selbst ..... 40
Feedbackkreis ..... 41
Standogramm ..... 42

## „Schön, dass du da bist“

**Alter:** für alle Altersgruppen geeignet

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** keines

**Gelände:** keine besonderen Anforderungen

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Das Spiel ist gut geeignet, um „Berührungsängste“ unter den Kindern zu überwinden – als SpielleiterIn sensibel auf diese reagieren und den Spielcharakter besonders hervorheben.

**Verlauf:** Alle begrüßen sich in verschiedenen Varianten (evtl. schauen, wie viele Hände sich die Kinder in einer Minute gegenseitig geben können). Später kann das Ganze in verschiedenen Varianten durchgespielt werden. Z. B. alle begrüßen sich, indem sie sich freundschaftlich auf die Schulter klopfen, die Knie aneinander tippen, sich gegenseitig mit einem Finger die Nasenspitze antippen ...

## Begrüßung unterm Fallschirm

**Alter:** ab 6 Jahren (Kinder sollen groß genug sein, das Schwungtuch kräftig zu schwingen)

**Gruppengröße:** ab 8 Spielern

**Material:** Fallschirm

**Gelände:** ebene Fläche

**Verlauf:** Das Schwungtuch wird von allen am Rand gehalten. Das jüngste Kind (oder evtl. andere Kriterien bestimmen) darf sich als Erstes einen Begrüßungspartner/eine Begrüßungspartnerin wünschen. Der Name desjenigen/derjenigen wird ausgerufen und die beiden treffen sich unter dem hochgeschwungenen Fallschirm, begrüßen sich und tauschen daraufhin ihre Plätze. Es kann auch eine Begrüßungsart gewählt werden.

## Vorstellen lassen

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** Der Referent stellt sich nicht selbst vor, sondern lässt sich von den Teilnehmern vorstellen.

**Material:** Kärtchen, Stifte

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Es ist eine teilnehmerzentrierte Aktivität, die es dem Referenten/der Referentin ermöglicht, am Beginn einer Veranstaltung ein „Stück hinter der Gruppe herzugehen". Es dient auch zur Auflockerung am Beginn eines Programms.

**Verlauf:** Der Referent/die Referentin/der Bauer/die Bäuerin/der Spielleiter/die Spielleiterin hat zu verschiedenen Eigenschaften seiner/ihrer Person (Alter, Beruf, Hobby etc.) jeweils drei bis vier Kärtchen vorbereitet, wobei nur eines der Kärtchen die korrekte Auflösung zeigt. Aufgabe der TeilnehmerInnen ist es nun, die richtigen Kärtchen zuzuordnen.

## Ball-/Zapfennetzwerk

**Alter:** ab 9 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** Gruppenmitglieder können grundlegende Informationen übereinander erhalten. In weiterer Folge kann das Netzwerk als Symbol für das ökologische Netzwerk herangezogen werden und es kann aufgezeigt werden, wie begrenzt unser Wahrnehmungsvermögen ist.

**Material:** für jeden Teilnehmer einen Ball/Zapfen

**Gelände:** eignet sich für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Vergleich mit „Bauernsterben" oder ökologischem Netzwerk: Der Spielleiter/die Spielleiterin thematisiert den Aspekt, dass der Wegfall von Bällen/Zapfen aus dem System kaum wahrgenommen wurde, da die Beschäftigung mit den verbliebenen Bällen/Zapfen die gesamte Aufmerksamkeit gebunden hat. Hier kann der Vergleich mit dem Bauernsterben gezogen werden: Auch hier nimmt man denn Umfang erst wahr, wenn das Augenmerk gezielt darauf gerichtet wird oder wenn die Folgen für das Gesamtsystem bedrohlich werden. Dann allerdings ist bereits eine Vielzahl von Bauernhöfen aufgegeben worden. Ein ähnlicher Vergleich ist bezüglich Artenschwunds möglich.

**Verlauf:** Erster Durchgang: Kreis bilden, jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin hat einen Ball/Zapfen, den er/sie vor sich hinlegt. Der Leiter/die Leiterin stellt sich mit Namen/Herkunftsort etc. vor und wirft seinen Ball/Zapfen an eine beliebige Person im Kreis weiter. Diese/r stellt sich ebenfalls vor und wirft den Ball/Zapfen an eine Person weiter, die sich noch nicht vorgestellt hat. Nachdem jede Person 1x (und nur 1x !!) an die Reihe gekommen ist, beginnt die zweite Runde.

Zweiter Durchgang: Alle Bälle/Zapfen kommen nun ins Spiel. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin wirft seinen/ihren Ball/Zapfen auf Kommando zur gleichen Person wie im ersten Durchgang, ruft dabei aber nun deren Namen. Gleichzeitig erhält jeder Teilnehmer zwangsläufig auch einen Ball/Zapfen, den er/sie zu fangen versucht und wieder an einen Adressaten weiter wirft.
Langsam lichtet sich das Netzwerk, da Bälle/Zapfen zu Boden fallen. Das Spiel wird ruhiger und wird schließlich vom Spielleiter/von der Spielleiterin beendet.

# Auf den Stühlen

**Alter:** lässt sich auf alle Altersgruppen adaptieren

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern (idealer mit einer Gruppe von 15–20)

**Material:** Sitzkreis, so viele Stühle, Matten  etc. wie Kinder

**Gelände:** drinnen und draußen

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Auf den Stühlen ist Vorsicht geboten! Sturzgefahr mitbedenken!
Man kann dieses Spiel auch von den Stühlen weg auf Bäumstämme, aufgezeichnete Kreise, aufgelegte Scheiben oder Ähnliches verlegen.

**Verlauf:** Der Sitzkreis wird eng nebeneinander aufgelegt. Alle Kinder stellen sich auf einen Stuhl/eine Matte. Dann werden verschiedene Ordnungskriterien verkündet: z. B. Alle Kinder stellen sich nach dem Geburtsmonat auf, nach ihrem Alter, der Geschwisteranzahl, der Schuhgröße ...

**Variante:** Kann auch als Abschluss gespielt werden: z. B.: Was hat den Kindern am besten gefallen?

## Grüßgott Herr Bauer/Frau Bäuerin

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** keines

**Gelände:** auf einem ebenen Grund

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Auflockerungsspiel, um eher ruhigen, zurückhaltenden Kindern erste Hemmungen zu nehmen, vor allem wenn man selbst mitspielt.

**Verlauf:** Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind läuft außen um den Kreis und tippt die Schulter eines Mitspielers/einer Mitspielerin an. Beide rennen sofort in die entgegengesetzte Richtung los. Wenn sich die zwei Kinder treffen, rufen sie „Grüß Gott Herr Bauer" oder eben „Grüß Gott Frau Bäuerin". Wer es als Erste/r in den freien Platz im Kreis schafft, hat gewonnen, der/die andere läuft weiter und tippt eine/n Nächste/n an.

## Vertikaler Name

**Alter:** ab 10 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Teilnehmern

**Material:** Papier und Stifte

**Gelände:** überall möglich

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Es ist eher für TeilnehmerInnen von längeren Veranstaltungen bzw. für ältere TeilnehmerInnen geeignet.

**Verlauf:** Jede/r TeilnehmerIn bekommt ein Blatt und schreibt vertikal in großen Buchstaben seinen Namen darauf. Nun versucht er/sie mit den Anfangsbuchstaben aus seinem/ihrem Namen sich selbst, seine/ihre Eigenschaften, Hobbys etc. zu beschreiben.

**Variante:** Man kann auch Bauernhoftiere, Lebensmittel vom Bauernhof, Sprüche zum Bauernhof etc. zu den einzelnen Anfangsbuchstaben aufschreiben. Oft fällt so etwas in der Gruppe viel leichter!

# Name und ...
# Bauernhoftier, Eigenschaft, Lieblingsspeise, Bewegung

**Alter:** ab 7 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Material:** Papier und Stifte

**Gelände:** überall möglich

**Spielcharakter:** Lustiges Kennenlernspiel, bei dem man sich die Namen durch den Zusammenhang mit etwas anderem sehr gut merkt. Vor allem „Name und Bewegung" bietet beim Merken eine kinästhetische Hilfe.

**Material:** Maskottchen (z. B. Stoffkuh, Spielzeugtraktor), das von einem/einer zum/zur anderen weitergegeben wird; es sollte irgendeine Verbindung zum Programm haben

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Durch die oftmalige Wiederholung der Namen und die Eselsbrücke merkt man sich die Namen relativ gut. Allerdings soll das Ganze nicht zu einem Sport ausarten. Der Spielleiter/die Spielleiterin kann insofern darauf einwirken, dass er/sie vorgibt, nur die letzten fünf VorgängerInnen zu wiederholen. Ansonsten dauert es bei großen Gruppen auch relativ lange.

**Verlauf:** Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter/die Spielleiterin sagt den Namen des Maskottchens, dann seinen/ihren eigenen Vornamen und je nach Variante eine Lieblingsspeise oder ein Tier mit demselben Anfangsbuchstaben. Bei „Name und Bewegung" macht er stattdessen irgendeine, evtl. für ihn/sie typische (seinem/ihrem Beruf, seinem/Ihrem Herkunftsland, seiner/ihrer Stimmung etc.) Bewegung. Dann gibt er das Maskottchen an die Person neben ihm und diese macht dasselbe, bis das Maskottchen wieder am Ende des Kreises beim Spielleiter/bei der Spielleiterin ankommt. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin wiederholt die Vorstellung des Maskottchens und seiner/ihrer Vorgänger und stellt sich dann selbst vor. Der Spielleiter/die Spielleiterin muss am Ende den ganzen Kreis vorstellen.

## Blinde Raupe durch den Stall

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** pro Raupe ca. 6–8 Kinder

**Spielcharakter:** Sinnesspiel, den Stall durch Riechen und Hören erkunden, bevor man ihn sehend betritt.
Für Kinder und Erwachsene ist die blinde Raupe durch den Stall ein unvergessliches Abenteuer.

**Material:** Augenbinden

**Gelände:** durch den Stall

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Die Raupenbeine sollten bei der Erkundung nicht sprechen und sich wirklich ruhig verhalten. Kinder, die nicht blind gehen wollen, soll man nicht dazu zwingen, sie sollen sich einfach still hinten an die Raupe anhängen, ohne die Augen zu verbinden.

**Verlauf:** Der Spielleiter/die Spielleiterin ist der Kopf der Raupe, die Beine hängen sich an und bekommen die Augen verbunden. So betritt die Raupe ganz leise den Stall und versucht, nur durch Hören und Riechen zu erkennen, welche Tiere im Stall stehen. Wenn möglich, geht die Raupe bei einer Stalltür hinein und bei einer anderen heraus. Wieder draußen angelangt, dürfen die Kinder die Augenbinden lösen und sie nennen die Tiere, die sie im Stall wahrgenommen haben. Gemeinsam besichtigen wir anschließend den Stall und der Bauer/die Bäuerin erzählt uns Spannendes zu den einzelnen Tieren.

## Wortsalat

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** 5 bis 10 Personen, größere Gruppen in Untergruppen teilen

**Spielcharakter:** Einstimmung auf ein Thema mittels einer Aufgabe

**Material:** vorbereitete Kärtchen

## Geräuschelandkarte am Bauernhof

**Alter:** ab 3 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Material:** Blätter, Schreibunterlagen, Farbstifte, Sitzunterlagen

**Gelände:** rund um den Bauernhof in der Natur

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Diese Aktion dient zum Ruhigwerden, um sich in die Geräusche rund um den Bauernhof zu vertiefen und diese bewusst wahrzunehmen. Die Geräusche können eingeteilt werden in natürliche Geräusche und durch den Menschen verursachte Geräusche.

**Verlauf:** Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin erhält ein Blatt und ein paar Farbstifte. Er/sie sucht sich einen Ort rund um den Bauernhof, an dem er/sie sich wohl fühlt und alleine ist. Die Aufgabe lautet, über eine gewisse Zeit (mind. 10 Minuten) die Geräusche, die er wahrnimmt, zu zeichnen. Es gibt keine Vorgaben zur Art, wie die Geräusche gezeichnet werden sollen. Anschließend werden die Bilder aufgelegt und jeder/jede erklärt den anderen, was er/sie wahrgenommen hat.

## Fotoapparat

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** Zweiergruppen werden gebildet

**Spielcharakter:** genaues Hinsehen üben, bewusst die Sinne einsetzen

**Material:** Augenbinden, Papier, Stifte

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Vor Spielbeginn soll den TeilnehmerInnen erklärt werden, wie jemand sicher geführt wird, dass man dabei sehr langsam geht und die Person fest mit beiden Armen hält.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen bilden Paare. Einer/eine ist die Kamera und einer/eine der Fotograf/die Fotografin. Der Fotograf/die Fotografin schließt der Kamera die Blende, indem er/sie ihr die Augen verbindet. Er/Sie wählt nun drei verschiedene Motive aus, die er/sie fotografiert. Er/sie führt die Kamera zum Motiv, stellt die Kamera (z. B. dreht den Kopf, senkt ihn) richtig ein und durch einen Knopfdruck auf die Schulter öffnet sie ihre Blende, solange bis der Fotograf/die Fotografin wieder auf „Blende schließen" drückt. Die Kamera speichert die drei Bilder. Dann werden die Rollen getauscht. Wenn beide Kameras drei Bilder gespeichert haben, malt jede Kamera ihre Motive auf ein Blatt – sie entwickelt ihre Bilder und vergleicht sie mit dem, was der Fotograf/die Fotografin eigentlich fotografieren wollte. Nicht immer gelingt das Foto wie geplant.

## Die 7 Geheimnisse

**Alter:** ab 7 Jahren

**Gruppengröße:** Zweiergruppen werden gebildet

**Spielcharakter:** Sinnesspiel

**Material:** Augenbinden

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Vor Spielbeginn soll den TeilnehmerInnen erklärt werden, wie jemand sicher geführt wird, dass man dabei sehr langsam geht und die Person fest mit beiden Armen hält.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen bilden Paare. Ein Partner/eine Partnerin ist FührerIn, der/die andere wird geführt. Der Führer/die Führerin hat die Aufgabe, den Partner/die Partnerin die sieben Geheimnisse der jeweiligen Umgebung entdecken zu lassen. Da der

Blinde/die Blinde die Geheimnisse nicht sehen kann, kommen alle anderen Sinne viel stärker ins Spiel: Fühlen, Riechen, Hören und Schmecken. Für jedes einzelne Geheimnis hat der Blinde/die Blinde genügend Zeit, dieses mit allen Sinnen wahrzunehmen. Schließlich nimmt der Geführte/die Geführte die Augenbinde ab und versucht nun, die Geheimnisse mit offenen Augen wiederzufinden, wobei der Führer/die Führerin die Entdeckungen bestätigt oder korrigiert. Im Anschluss werden die Rollen getauscht.

## Planenspiel

**Alter:** ab 13 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 TeilnehmerInnen

**Spielcharakter:** gruppendynamisches Spiel, das zugleich eine neue Aufgabe einleitet

**Material:** große Planen mit Arbeitsaufgaben unten drauf (in Folien)

**Gelände:** Freiland (ebene Fläche)

**Hinweis für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Da die Lösung Zeit braucht, ist dieses Spiel von der Gruppendynamik her nicht zu unterschätzen.

**Verlauf:** Alle TeilnehmerInnen stellen sich auf eine Plane und dürfen diese bis zum Schluss nicht verlassen. Die Aufgabe besteht darin, die Plane umzudrehen, ohne diese zu verlassen, um anschließend die auf der Unterseite aufgeklebte Aufgabe lesen zu können.

## Suchliste am Bauernhof

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Material:** eine Suchliste für jeden Bauernhofbesucher/jede Bauernhofbesucherin, ein Sack oder ein Papierteller zum Sammeln

**Spielcharakter:** genaues Hinsehen üben, bewusst die Sinne einsetzen

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Verlauf:** Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin bekommt den Auftrag, die Angaben auf der Suchliste zu suchen und auf einem passenden Platz zu präsentieren. Gemeinsam werden die gesammelten Bauernhofutensilien betrachtet und besprochen.

*Sammle nur Dinge, die du ohne Beschädigung rund um den Bauernhof sammeln kannst!*

1. *Eine Feder*
2. *Ein Same*
3. *Genau 100 Exemplare einer Sache*
4. *Etwas, das dich an dein Lieblingstier am Bauernhof erinnert*
5. *Etwas Schönes*
6. *Etwas vollkommen Gerades*
7. *Etwas Weiches*
8. *Etwas Hartes*
9. *Einen kleinen besonderen Stein*
10. *Etwas, das duftet*

Die Liste kann beliebig erweitert oder verändert werden.

**Variante für jüngere Kinder:**
Die Suchliste kann auch mit Bildern angefertigt werden. So kann diese Spiel problemlos auch mit 4- bis 8-Jährigen gespielt werden.

## Duftsuche

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Material:** zwei schwarze Filmdosen pro Person

**Spielcharakter:** Sinnesspiel, bei dem vor allem der Geruchssinn gefördert wird

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Verlauf:** Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin geht mit einer Filmdose auf die Suche nach einem Duft. Er/Sie reibt z. B. ein Blatt und gibt es in die Dose. Zu zweit sollen die SpielerInnen dann nur durch Riechen den Duft des/der anderen wiederfinden und in eine weitere Filmdose geben.
Zum Abschluss kann ein Duftmemory gespielt werden, das heißt, alle Düfte werden gemischt und dann sollen immer zwei gleiche gefunden werden.

## Tierdiktat

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Material:** Becherlupen, Papier, Stifte, Pinsel

**Spielcharakter:** genaues Betrachten kleiner Lebewesen, hilft auch Scheu, z. B. vor Spinnen, abzubauen

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/für die Spielleiterin:** Der Text muss langsam diktiert werden, d. h., unbedingt zuerst genau überlegen, wie man es den TeilnehmerInnen ansagt, eine Hilfestellung für den Spielleiter/die Spielleiterin während des Diktats ist ein Bild von diesem Tier.

**Verlauf:** Der Spielleiter/die Spielleiterin gibt das Tierdiktat an. Er/sie erzählt die Geschichte von einem Forscher, der in dieses Gebiet gerufen wurde, um ein Ungeheuer genauer zu erforschen. Auf dem Rückweg nach Amerika aber, gehen alle seine Daten und Aufzeichnungen verloren, es bleibt ihm nur noch die Möglichkeit, seine Erinnerungen von dem Tier seinen Assistenten zu diktieren. So erklärt er seinen Gehilfen (TeilnehmerInnen) z. B. möglichst einfach, wie ein Weberknecht, eine Fliege usw. gezeichnet werden. Mithilfe der Zeichnung versucht nun jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin dieses Tier zu finden. Gemeinsam kann dann in Bestimmungsbüchern nachgeschlagen werden, welches Tier es ist. Auch weitere „Krabbeltiere" aus diesem Gebiet können erforscht werden.

## Diskussionsforum

**Alter:** ab 13 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 Personen

**Material:** Zettel mit den Interessengruppen/Rollen in der Diskussion zum Ziehen

**Spielcharakter:** genaues Hinsehen üben, bewusst die Sinne einsetzen

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Der Diskussionsleiter/die Diskussionsleiterin leitet die Debatte wie eine echte Fernsehdiskussion, er/sie begrüßt die TeilnehmerInnen und die FernsehzuseherInnen, eröffnet mit einer kurzen Vorstellrunde. Er/Sie kann durch die Leitung auch die Richtung zu einem konstruktiven Ergebnis steuern.

**Verlauf:** Mehrere Interessengruppen (die sich auf Basis der gezogenen Rollen vorher beraten und vorbereiten konnten) diskutieren ein bestimmtes Thema (z. B. biologische Landwirtschaft). Jede Gruppe entsendet eine Person in das Diskussionsforum. Die KollegInnen stehen hinter ihr, dürfen jedoch in die Diskussion nicht eingreifen. Fehlen der Person passende Argumente, darf sie mit einem Teilnehmer/einer Teilnehmerin aus ihrer Gruppe Platz tauschen und dieser/diese diskutiert weiter.

**Beispiel:**
**Thema:** biologische Landwirtschaft
**Rollen:** BiolandwirtIn, GeschäftsführerIn einer großen Supermarktkette, StellvertreterIn der Landwirtschaftskammer, VertreterIn eines Bioverbandes, Bauer/Bäuerin einer großen Hühnerfarm in Käfighaltung, KonsumentIn von biologischen Lebensmitteln, „BilliglebensmittelKonsumentIn"

## Farbkreis

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** Darstellung des Lebenskreislaufs in einem belebten System. Einstimmung auf ein Thema mittels einer Aufgabe

**Material:** evtl. ein weißes Leintuch

**Gelände:** im Freiland rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Ökologische Interpretation: Die Abfolge entspricht einer fortschreitenden Oxidationsreihe von organischer Substanz. Dem Aufbau von organischer Substanz im Rahmen der Fotosynthese folgt der fortschreitende Abbau durch heterotrophe Organismen (Pflanzenfresser, Bakterien, Pilze) und letztendlich die Remineralisierung der in der organischen Substanz gebundenen Nährstoffe. Was hier fachlich ausgedrückt wird, entspricht dem Kreislauf (sowohl Kohlenstoff als auch Nährstoffe) von Werden und Vergehen. Die Natur geht offenbar im Kreis (oder in Spiralen) – der Mensch etwa auch?
Kulturelle Interpretationsmöglichkeiten: Die Dynamik, die sich in ökosystemaren Prozessen entfaltet, kann auf vielerlei Arten auch auf menschlich-kulturelle Erfahrungen umgelegt werden: Ying/Yang, Lebensphasen und Übergangsrituale, Projektarbeit, Gestaltpädagogik (Gestalten öffnen und schließen sich), Gruppenphasen, Jahreszeiten und volkskundliches Brauchtum, zyklischer Zeitbegriff und linearer Zeitbegriff.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen werden aufgefordert, in ihrem Umfeld natürliche Objekte zu sammeln – und zwar von Hellgrün bis Schwarz. Aufgabe der Gruppe ist es nun, die Objekte so in einem Kreis am Tuch anzuordnen, dass Hellgrün und Schwarz aneinander stoßen. Es bildet sich eine Abfolge von grünen Blättern über unterschiedliche Brauntöne (Rinde/Holz/Erde) bis zu schwärzlichen Tönen (Rohhumus).
Nun wird die Gruppe gebeten, einen Stock in den Farbkreis zu legen, sodass dieser in zwei logisch voneinander getrennte Segmente (Kreisteile) geteilt wird. Weiters soll sich die Gruppe einen Titel für das entstandene Bild überlegen und sich darüber austauschen.

## Zeig mir, was ich dich hab' spüren lassen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Material:** Augenbinde pro Paar

**Gelände:** eignet sich für den Einsatz im Freiland

**Verlauf:** Die Gruppe wird in Paare geteilt, wobei es sinnvoll ist, den Kindern die Wahl des Partners/der Partnerin zu überlassen, da sie ein gewisses Maß an Vertrauen aufbringen müssen. Eine/r von beiden verbindet sich die Augen. Dann nimmt ihn/sie sein/ihre PartnerIn an der Hand und führt ihn/sie behutsam durch den Stall/die Scheune etc. zu einem Objekt, das ihm/ihr auffällt, ihn/sie anzieht oder aus irgendeinem anderen Grund geeignet erscheint. Der/die „Blinde" versucht dann, möglichst ausschließlich durch Tasten viel über das Objekt in Erfahrung zu bringen. Man soll sich viel Zeit dazu nehmen, um wirklich viele Besonderheiten zu erforschen. Wenn der/die „blinde" PartnerIn dann meint, genügend über sein/ihr Objekt zu wissen, wird er/sie von seinem/ihrer BegleiterIn zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Dort wird die Augenbinde abgenommen und die Suche nach „seinem/ihrem" Objekt kann beginnen. Wenn der Partner sein Objekt gefunden hat, werden die Rollen getauscht.

## Tierquiz

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** lustiges Ratespiel, das auch Wissen über Tiere und deren Lebensweise vermittelt

**Material:** keines

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Beschreibt man Tiere aus der Region oder vom Bauernhof, können die TeilnehmerInnen auf diese Art bereits etwas über die Tierwelt des Veranstaltungsorts und die Eigenschaften dieser Tiere erfahren.

**Verlauf:** Die Gruppe steht im Kreis und der Spielleiter/die Spielleiterin beginnt ein Tier zu beschreiben. Die Aussagen zu Beginn sollen sehr vage und allgemein sein. Alle TeilnehmerInnen, die zu wissen glauben, um welches Tier es sich handelt, zeigen dies dadurch an, dass sie in die Hocke gehen oder sich einen Finger an die Nase halten. Um die Geschichte spannender zu machen, kann man am Anfang die TeilnehmerInnen

durch zwar wahre aber verwirrende Aussagen auf eine falsche Fährte locken. Sobald alle oder ein Großteil der TeilnehmerInnen hocken oder den Finger an die Nase halten, zählt der Spielleiter bis 3 und dann rufen alle gleichzeitig den Namen des Tieres.

## Vernetzung

**Alter:** ab 11 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** stark informationsbezogene Aktivität, die Abhängigkeiten und Vernetzungen von Tier, Pflanze und Mensch darstellt und verständlich macht

**Material:** 1 Wollknäuel

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Nachhaltige Bewirtschaftung bedeutet in diesem Zusammenhang den Versuch, Störeinflüsse auf die einzelnen Elemente des Systems Landwirtschaft so weit als möglich zu verhindern und das System im Gleichgewicht zu erhalten. Die Herstellung von biologischen Nahrungsmitteln bedeutet ebenfalls, negative Einflüsse aus der Nahrungskette auszuschließen.

**Verlauf:** Alle TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Der/die Spielleiter/Spielleiterin versetzt sich in die Rolle eines Tiers am Bauernhof. Nun stellt er/sie an die Gruppe die Frage, was er/sie wohl als Kuh braucht, um hier am Bauernhof leben zu können. Als Antwort wird beispielsweise Heu vorgeschlagen. Nun wirft der/die SpielleiterIn das Knäuel zum/zur Schüler/Schülerin, der/die den Vorschlag gemacht hat, und behält das Ende des Fadens in der Hand. Es spannt sich also eine erste Schnur von der Kuh zum Heu. Der/die Spielleiter/Spielleiterin fragt nun die Gruppe, was Heu (also Gras) benötigt, um zu wachsen. Das Spiel geht so lange, bis alle TeilnehmerInnen eine Rolle in diesem Netzwerk innehaben und miteinander verbunden sind. Manche werden den Wollknäuel mehrere Male zugeworfen bekommen, weil sie für verschiedene Pflanzen oder Tiere wichtig sind (z. B. das Wasser). Nachdem sich das ökologische Netzwerk aufgespannt hat, kann der/die SpielleiterIn verschiedene Einflüsse auf das System verdeutlichen. Wenn beispielsweise Wasser verschmutzt wird, zieht das Wasser an seinen Fäden. Plötzlich spannt es allen Elementen des Netzwerks am Finger, auch wenn sie nicht direkt, sondern nur über Umwege mit dem Wasser vernetzt sind.

## Sichtröhren

**Alter:** ab 11 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** Übung zum Erkennen und Fokussieren von Seheindrücken

**Material:** A4-Papierblätter, Klebeband

**Gelände:** rund um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Idealerweise steht der entstehende Satz in Zusammenhang mit Sinn und Ziel der Führung.

**Verlauf:** Der Leiter/die Leiterin fordert die TeilnehmerInnen zu gezielter Beobachtung in einem Naturraum oder auch in einem Gebäude auf. Welche Aspekte der Landschaft/des Gebäudes/der Stadt üben einen besonderen Reiz aus, welche Elemente wirken andererseits störend? Aus Papierblättern werden Röhren gerollt, die mit Klebebändern fixiert werden. Anschließend gehen die Teilnehmer auf Motivsuche und bringen die Sichtröhren, durch Festkleben mit Klebeband so an, dass für den Betrachter/die Betrachterin ein Bildausschnitt in der Sichtröhre erscheint. Danach schreiten die TeilnehmerInnen durch die Ausstellung.

## Eulen und Krähen (Quiz)

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** evtl. drei Seile, um die Lager- und die Feldmitte zu markieren

**Gelände:** ebene Fläche

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Wenn die Antwort nicht offensichtlich ist, werden einige Eulen und Krähen aufeinander zulaufen und andere zurück ins Lager. Während des Durcheinanders sollte der Spielleiter/die Spielleiterin ruhig und neutral bleiben und erst, wenn sich alles beruhigt hat, die richtige Antwort bekannt geben. Es ist empfehlenswert, mit ganz einfachen Aussagen zu beginnen, zum Beispiel: Der Himmel ist rosarot.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen teilen sich in zwei Gruppen, die Eulen und die Krähen, und stellen sich in zwei Reihen jeweils einen Schritt hinter der Mittellinie auf. Je nach Gruppengröße, jeweils ca. 5 Meter von der Mittellinie entfernt, markiert eine Linie auf jeder Seite das Lager der Gruppe: Nun macht der Spielleiter/die Spielleiterin eine Aussage, die richtig oder falsch sein kann. Wenn sie richtig ist, jagen die Eulen die Krähen und versuchen sie zu fangen, bevor sie ihr Lager erreicht haben. Ist sie falsch, so geht es in die andere Richtung. Wer erwischt wird, wechselt zur anderen Gruppe.

## Activity auf dem Bauernhof

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** 6–12 Personen

**Spielcharakter:** Mit Hilfsmitteln der Pantomime, der Umschreibung und der bildhaften Darstellung werden Begriffe aus den verschiedensten Erlebniswelten des Bauernhofs dargestellt.

**Material:** Papier und Stifte, Holzkreisel

**Gelände:** Wiese um den Bauernhof

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Das Spiel bzw. die Karten können auch vom Leiter/von der Leiterin vorbereitet werden, um Zeit zu sparen. Je nach Altersstufe der Kinder und nach Themenschwerpunkt werden die Begriffe/Bilder gewählt.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen bilden Paare. Jeweils 2 Mannschaften spielen gegeneinander. Die TeilnehmerInnen malen/schreiben die Bewohner des Hofs, die Tiere des Hofs, Pflanzen und Kräuter, Obst und Gemüse, Lebensmittel, Maschinen und Geräte usw. auf die Karten. Die Begriffskarten werden gut gemischt und verkehrt auf einen Stapel gelegt.
Ein Spieler/eine Spielerin einer Mannschaft beginnt, eine Karte vom Stapel zu heben und den Begriff darzustellen. Dafür hat er/sie so lange Zeit, als sich der von ihm/ihr in Bewegung gesetzte Holzkreisel dreht. Die eigene Mannschaft muss den Begriff erraten. Fürs richtige Erkennen gibt es z. B. einen Apfel für die Mannschaft.
Die Begriffe werden abwechselnd pantomimisch dargestellt erklärt, ohne den Begriff zu verwenden, oder gezeichnet.

## Das Geheimtier

**Alter:** ab 4 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** Die Lebensgeschichte von Tieren, aber auch Pflanzen kann spannend bekannt gemacht werden. Das Einfühlungsvermögen wird gesteigert.

**Material:** Geschichten zu Tieren und Pflanzen zusammenstellen, Papier und Stifte

**Gelände:** Freiland

**Verlauf:** Bei diesem Spiel teilt der Spielleiter/die Spielleiterin faszinierende Informationen über ein Tier, eine Pflanze oder eine Frucht mit, ohne den Namen zu nennen.

Anschließend an die Geschichte sollten die TeilnehmerInnen einen Bericht über das Lebewesen verfassen, indem sie es zeichnen oder beschreiben.
Die Bilder werden dann präsentiert und mit dem Lebewesen (Foto oder Lebewesen aus der Natur) verglichen.

**Variante für jüngere Kinder:** Der Spielleiter/die Spielleiterin zeigt ihnen mehrere verschiedene Bilder von Lebewesen und sie sollen das richtige heraussuchen.

## Mit der Lupe unterwegs

**Alter:** ab 4 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** die Wahrnehmung einer Ameise „ausprobieren"

**Material:** Schnüre zur Markierung, Lupen

**Gelände:** Freiland

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen suchen sich ein vielversprechendes Stück am Boden aus und spannen dort ihre Schnur. Nun wird die Welt mithilfe der Lupe so erlebt, als wäre man zur Größe einer Ameise geschrumpft. Die Augen sollen nicht mehr als 30 cm vom Boden gehoben werden.
Besonders interessante Tiere können auch für kurze Zeit in Becherlupen gesammelt werden, um sie allen zu zeigen – die Tiere jedoch unbedingt wieder freilassen.

## Tierfamilien

**Alter:** 4–12 Jahre

**Gruppengröße:** ab 9 Kindern

**Spielcharakter:** ruhig

**Material:** Kärtchen mit Tiernamen

**Gelände:** keine besonderen Ansprüche

**Verlauf:** Auf Karten werden je nachdem, wie viele Gruppen gebraucht werden, Tiernamen aufgeschrieben. Die Zettel werden ausgeteilt, jede/r behält sein/ihr Tier für sich. Dann versucht jede/r das entsprechende Tier nachzuahmen – entweder nur durch Bewegungen oder nur durch Laute, je nachdem, was vorher ausgemacht wird – und jene Tiere, die zur eigenen Familie gehören, zu finden.

**Variante für jüngere Kinder:** Bilder auf die Karten aufmalen/drucken, oder Tierquartett verwenden.

## Naturpuzzle

**Alter:** 4–12 Jahre

**Gruppengröße:** ab 9 Kindern

**Spielcharakter:** ruhig

**Material:** Naturmaterialien

**Gelände:** überall möglich

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Je nach Alter der Spieler/die Spielerin sollen sich die Gegenstände mehr oder weniger ähneln. Das Puzzle kann gut zum Anlass genommen werden, um die entsprechenden Pflanzen näher zu besprechen.

**Verlauf:** Es werden so viele Pflanzen oder Materialien aus der Natur vorbereitet, wie Gruppen benötigt werden. Dann werden diese so oft geteilt, wie die Gruppen groß sein sollen (z. B. Birkenast in 4 Teile schneiden für eine Vierergruppe, 3 Teile eines Weidenasts für eine Dreiergruppe). Nun werden die Gegenstände ausgeteilt. Es versuchen sich jetzt jene mit dem gleichen Gegenstand zusammenzufinden. Sind alle beisammen, so wird das Puzzle zusammengestellt und der Gegenstand bestimmt.

## Gruppen ertasten

**Alter:** 4–12 Jahre

**Gruppengröße:** ab 9 Kindern

**Material:** Naturmaterialien, je nach Thema

**Gelände:** keine besonderen Ansprüche

**Wissenswertes für den Spielleiter:** ruhiges Gruppenfindungsspiel; je nach Alter der Spieler/die Spielerin kann das Spiel auch sehend durchgeführt werden. Diese Gruppenteilung ist auf fast jedes Thema adaptierbar (Kräuter erriechen, Wiesenblumen suchen, verschiedene Nüsse)

**Verlauf:** Alle Kinder bekommen verschiedene Gegenstände hinter dem Rücken in die Hände. Ohne zu schauen, versuchen sie nur durch Ertasten, die Kinder mit dem gleichen Gegenstand in der Hand zu finden.

## Wäscheklammernklau

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Spielcharakter:** lustiges Spiel für den Anfang und zwischendurch

**Material:** ca. 5–10 Wäscheklammern pro Person

**Gelände:** ebene Fläche

**Verlauf:**

**Variante „loswerden“**

Alle SpielerInnen starten mit gleich vielen Wäscheklammern, die sie auf die Kleidung klammern. Jede/r versucht nun, seine/ihre Wäscheklammern loszuwerden, indem er/sie sie bei einem anderen Mitspieler/einer anderen Mitspielerin anklammert. Klammern, die an der eigenen Kleidung angebracht worden sind, darf man wieder verteilen. Derjenige/diejenige, der zum Schluss am wenigsten Wäscheklammern hat, hat gewonnen.

**Variante „klauen“**

Alle SpielerInnen starten mit gleich vielen Wäscheklammern an der Kleidung. Auf „los“ versuchen alle, Wäscheklammern von den anderen zu klauen. Wer zum Schluss am meisten Wäscheklammern besitzt, hat gewonnen.

## Habicht und Henne

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Spielcharakter:** lustiges Auflockerungsspiel für zwischendurch

**Gelände:** ebene Fläche

**Verlauf:** Die ganze Gruppe bildet den Körper der Henne, indem sich alle hintereinander aufstellen und mit beiden Händen an den Schultern des Vorderen/der Vorderen festhalten. Der Erste/die Erste ist der Kopf, der Letzte/die Letzte stellt den Schwanz dar. Ein Kind ist nun der Habicht, der versucht, an den Schwanz der Henne zu kommen. Die Henne versucht nun durch Drehen und Wenden, den Schnappversuch des Habichts abzuwehren. Gelingt es ihm dennoch, so wird der Schwanz zum Habicht und der Habicht dient als Kopf.

## Tier zu zweit zeichnen

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Material:** Papier, Stifte und Schreibunterlage

**Spielcharakter:** lustiges Auflockerungsspiel, „Überbrückungs- oder Zwischendrinspiel"

**Gelände:** in der Natur, rund um den Bauernhof

**Verlauf:** Zu zweit bekommen die TeilnehmerInnen ein Blatt Papier und einen Stift. Sie bekommen nun die Aufgabe, ein Tier zu zeichnen, jede/r überlegt sich eines, teilt es dem/der anderen aber nicht mit. Beide halten nun den Stift und versuchen, das Bauernhoftier zu zeichnen, mal schauen, was dabei rauskommt. Dem „Fantasietier" wird natürlich auch ein passender Name gegeben.

## Speichenspiel

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** ab 14 Kindern

**Material:** keines

**Gelände:** ebene Fläche

**Verlauf:** Die SpielerInnen teilen sich in mindestens vier Gruppen auf und stellen sich sternförmig hintereinander auf, sodass sie die Speichen eines Rads darstellen. Ein Spieler/eine Spielerin wird bestimmt, er/sie läuft los und klopft einer Speiche (der hintersten Person) auf die Schulter. Die SpielerInnen, die in dieser Speiche stehen, laufen los und versuchen so schnell, wie möglich, wieder in ihre Speiche zu gelangen. Derjenige/diejenige, der/die als Letzte/r ankommt, läuft weiter und aktiviert eine neue Speiche.

## Fuchs – Brennnessel – Gans

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** keines

**Gelände:** ebene Fläche

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Das Spiel funktioniert wie „Schere – Stein – Papier“:
Fuchs frisst die Gans, Gans frisst die Brennnessel, Brennnessel brennt den Fuchs.
Es ist sinnvoll, dass sich jede Gruppe eine zweite Figur als Ersatz ausdenkt, für den Fall, dass beide Gruppen die gleiche Figur gewählt haben sollten.

**Verlauf:** Für alle drei Figuren wird nun eine Darstellung ausgemacht: Der Fuchs kann mit seinem buschigen Schwanz (mit der Hand hinten wedeln), die Gans mit ihrem Schnabel (Hände zu einem Schnabel formen) und die Brennnessel durch das Brennen (den ganzen Körper schütteln) dargestellt werden. Ein Spielfeld wird eingezeichnet und in der Mitte geteilt. Die SpielerInnen werden in zwei Gruppen geteilt. Vor Beginn einer jeden Runde machen sich die Gruppen (heimlich) aus, was sie darstellen wollen. Dann treten beide Gruppen an die Mitte des Spielfelds und stellen auf „eins, zwei, drei“ ihre Figur dar. Diejenige Figur, die gewonnen hat, darf versuchen, SpielerInnen der anderen Gruppe bis hinter das Spielfeld zu fangen. Diejenigen, die gefangen werden, gehören nun zur anderen Gruppe. Dann beginnt ein neuer Durchgang.
Gewonnen hat jene Gruppe, die es schafft, die anderen komplett „aufzufressen“.

## Tierkarten raten

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** lustiges Spiel für Anfangssituationen, bei dem sich die TeilnehmerInnen nicht zu sehr exponieren müssen und trotzdem etwas Schwung in die Gruppe kommt

**Material:** vorbereitete Kärtchen mit darauf geschriebenen Tiernamen oder Tierfotos, z. B. Quartettkarten, Kalenderfotos etc., Wäscheklammern zum Anheften am Rücken

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Verwendet man Tiere aus der Region oder vom Bauernhof, können die TeilnehmerInnen auf diese Art bereits etwas über die Tierwelt des Veranstaltungsorts und die Eigenschaften dieser Tiere in Erfahrung bringen. Man kann mit dem Spiel auch Wegstrecken verkürzen.

**Verlauf:** Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin bekommt vom Spielleiter/von der Spielleiterin ein Kärtchen mit einem Tiernamen oder einem Tierbild auf den Rücken geheftet. Er/Sie soll dabei nicht sehen, um welches Tier es sich handelt. Durch Fragen bezüglich der Eigenschaften „seines/ihres“ Tiers an die MitspielerInnen (z. B. lebe ich im Wald? Krieche ich am Boden? Fresse ich andere Tiere?), die diese nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten dürfen, soll jede/r herausfinden, welches Tier oder welche Pflanze er/sie „ist“. Wer sein/ihr Bild erraten hat, darf es sich ansehen und vorne an die Brust heften.

Die TeilnehmerInnen sollen nicht alle Fragen nur an eine Person stellen, sondern mal den einen/die eine und mal den anderen/die andere fragen, durch den Raum gehen, Antworten geben usw. Es ist wichtig, dass das Spiel in Bewegung bleibt.

## Sackhüpfen

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** je Gruppe ab 5 Kindern

**Spielcharakter:** Auflockerung

**Material:** reißfeste Säcke (Kartoffelsäcke), Seile zur Begrenzung

**Gelände:** ebene Wiese im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Diese Aktivität kann im Rahmen eines Staffellaufs (z. B. mit Kartoffellauf und weiteren Geschicklichkeitsspielen) durchgeführt werden.

**Verlauf:** Die Kinder stehen in den Gruppen an der Startlinie, auf das Startkommando hin steigen sie in die Säcke und versuchen so, eine markierte Strecke (z. B. Kübel am Ende) abzuhüpfen. Bei der Gruppe angekommen, erhält der nächste Spieler/die nächste Spielerin den Sack und hüpft los. Sieger ist diese Gruppe, bei der als Erster alle Kinder wieder am Start stehen.

## Kartoffellauf

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** je Gruppe ab 5 Kindern

**Spielcharakter:** Auflockerung

**Material:** Löffel und Kartoffel, Seile zur Begrenzung

**Gelände:** ebene Wiese im Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Diese Aktivität kann im Rahmen eines Staffellaufs (z. B. mit Sackhüpfen und weiteren Geschicklichkeitsspielen) durchgeführt werden.

**Verlauf:** Die Kinder stehen in den Gruppen an der Startlinie, auf das Startkommando hin versucht der erste Spieler, eine Strecke mit der Kartoffel auf dem Löffel (ohne sie zu halten) zu bewältigen (es können Hürden zum Drübersteigen eingebaut sein). Bei der

Gruppe angekommen, erhält der nächste Spieler/die nächste Spielerin den Löffel mit die Kartoffel und läuft los. Fällt der Kartoffel hinunter, muss der Spieler/die Spielerin die Strecke von vorne beginnen. Sieger ist diese Gruppe, bei der als Erste alle Kinder die Strecke geschafft haben.

**Weitere Geschicklichkeitsspiele:** Weg mit riesigen Gummistiefeln bewältigen, Apfel von Schnur abbeißen, Ziege durch ein Tor locken usw.

## Kuhrennen

**Alter:** ab 4 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Spielcharakter:** lustiges Auflockerungsspiel

**Material:** keines

**Gelände:** eignet sich ideal für den Einsatz im Freiland (ebenes Gelände)

**Verlauf:** Alle TeilnehmerInnen stehen in einem Kreis zusammen. Es findet heute ein ganz besonderes Rennen statt: ein Kuhrennen! Durch das Schlagen der Hände auf die Oberschenkel wird das Getrappel der Kühe dargestellt. Der Spielleiter/die Spielleiterin bringt den TeilnehmernInnen nun die Höhepunkte der geplanten Wanderung, einer rasenden Jagd mit den Kühen, nahe:

**Folgende Hindernisse gibt es zu bewältigen:**

- Zuerst geht es über den Zaun mit einem „hep!“ (springen)
- Durch die Mistgrube blubbern wir mittendurch (an den Wangen ziehen und blubbern)
- Mit rasender Geschwindigkeit an einer Hecke vorbei mit „pjuh!“
- Vorbei am verdutzten Bauern, dem wir davongelaufen sind (ooohhh)
- Wir legen uns in die gefürchtete Liiiiiinkskurve
- Nun den Berg hinauf (keuchkeuch) und auf der anderen Seite im Höllentempo hinunter (uiiiiiihhhh)
- Jetzt noch über die Holzbrücke (auf den Brustkorb trommeln)
- Dann in die Reeeeechtskurve
- Es geht zurück ins Ortszentrum, vorbei an den Touristen (kreischen!)
- Mit letzter Kraft wieder mit einem „hep!“ über den Zaun und hinein in den Stall, wo sich die Kühe freudig begrüßen (hallo!!!)

Nach dieser Aufwärmrunde geht es nun an den Start zur eigentlichen Jagd. Nervenzerfetzende Spannung liegt in der Luft, während wir in den Stall schleichen, um die Kühe zu entwenden. Und dann geht's mit einem Affenzahn wieder von vorne los ...
**Übrigens:** Die Hindernisse können erweitert und in Bezug zur geplanten Wanderung, zur Flucht, zum Rennen ... gestellt werden, der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

## Waschmaschine, Toaster, Henne ...

**Alter:** ab 10 Jahren

**Gruppengröße:** ab 10 Spielern

**Gelände:** ebene Fläche

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Es ist gut, die Figuren zunächst, in eine Geschichte verpackt, ein paar Mal durchzuüben, damit sie danach auch sitzen! Dann können beliebig neue Figuren dazuerfunden werden!

**Verlauf:** Bis auf einen Spieler/eine Spielerin stellen sich alle in einem Kreis auf. Immer drei nebeneinanderstehende Kinder sollen gemeinsam jene Figur darstellen, die sich derjenige/diejenige in der Mitte wünscht. Dazu werden, in eine Geschichte verpackt, die Figuren erklärt: Am Morgen wachen mit dem ersten Hahnenschrei die Hennen auf und beginnen fleißig Würmer zu picken. Dann wacht auch der Bauer auf und macht sich einen Toast. Heute ist Holzarbeit angesagt: Er stapelt das Holz zu einem Holzstock. Dabei wird er sicherlich schmutzig und muss am Abend seine Wäsche in der Waschmaschine waschen ...

*Henne:* Kind in der Mitte stellt den Kopf der Henne dar, die in den Boden pickt und Würmer sucht. Die Kinder links und rechts sind jeweils ein Flügel, dazu heben sie den linken bzw. den rechten Ellbogen.

*Toaster:* Das Kind in der Mitte springt mit einem lauten „ping" wie ein Toastbrot in die Höhe. Die Kinder links und rechts geben sich die Hände um das mittelte Kind herum, sodass sie den Schlitz des Toasters bilden.

*Holzstock:* Das Kind in der Mitte bleibt gerade stehen, die Kinder links und rechts drehen sich mit dem Rücken zu ihm.

*Waschmaschine:* Die Kinder links und rechts geben sich die Hände und halten sie kreisförmig in die Höhe. Das Kind in der Mitte schaut aus diesem Kreis (Waschtrommel) heraus, kreist den Kopf und macht blubbernde „Brrrrr"-Geräusche.

Das Kind, das nun in der Mitte des Kreises steht, zeigt auf einen Spieler/eine Spielerin im Kreis und wünscht sich von ihm/ihr eine Figur, die er/sie mit den beiden Kindern neben ihm/ihr darstellen muss. Ist derjenige/diejenige in der Mitte mit der Darstellung nicht zufrieden (weil z. B. zu langsam, falsch) so werden die Rollen getauscht und jenes Kind, auf das gezeigt wurde, kommt in die Mitte.

## Naturmemory

**Alter:** ab 4 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Material:** keines

**Gelände:** beliebig

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** kann gut auf unterschiedliche Altersstufen angepasst werden

**Verlauf:** Unter einem Tuch wird eine bestimmte Anzahl (max. 7 Stück) verschiedener Dinge aus der Natur versteckt. Für ca. 30 Sekunden werden die Dinge nun hergezeigt. Die Kinder erhalten den Auftrag, sich die Sachen gut zu merken und anschließend alle Sachen in der Umgebung selbst zu finden und zu bringen.
Anschließend werden die gefundenen Sachen mit jenen unter dem Tuch verglichen.

## Namen klatschen

**Alter:** ab 9 Jahren

**Gruppengröße:** ca. 10 Kinder

**Material:** keines

**Gelände:** beliebig

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Zum Kennenlernen der Namen. Konzentrationsspiel – erst langsam beginnen, damit auch der Rhythmus richtig nachgemacht werden kann.

**Verlauf:** Alle SpielerInnen sitzen in einem Stuhlkreis und erhalten aufeinander folgende Nummern. Alle klatschen in einem Takt erst auf die Oberschenkel, dann in die Hände, und dann schnipsen sie erst mit der rechten, dann mit der linken Hand. Mit dem rechten Schnipsen sagt man die eigene Nummer, mit dem linken jene eines anderen Mitspielers/einer anderen Mitspielerin. Die aufgerufenen, Nummer muss reagieren und dasselbe machen. Unterläuft einem Spieler/einer Spielerin ein Fehler, kommt er/sie auf den Platz mit der höchsten Nummer. Die Nummern sind neu verteilt.

## Signalstaffel

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Spielcharakter:** Es bedarf großer Konzentration, das „Nahen" des Signals richtig zu deuten und den Einsatz korrekt zu timen.

**Material:** 2 Steine/Stöcke pro Teilnehmer

**Gelände:** beliebig

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Es kann Ziel der Übung sein, einen Geschwindigkeitsrekord im Rundumlauf des Signals aufzustellen. Das Spiel kann auch als „Wetterbeschwörung" eingesetzt werden. Eine schnelle Reaktion und gute Aufmerksamkeit der gesamten Gruppe sind gefragt – dieses Spiel fördert auch die Gemeinschaft.

**Verlauf:** Alle TeilnehmerInnen verbinden sich die Augen oder schließen sie. Danach beginnt der Spielleiter/die Spielleiterin damit, mit den Steinen ein Signal zu klopfen. Der/die ihm am nächsten stehende Teilnehmer/Teilnehmerin nimmt das Signal auf. Das Signal wird möglichst schnell weitergegeben und nicht beibehalten.

## Stockkreis

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** Geschicklichkeitsspiel

**Material:** Holzstöcke in Spazierstockgröße

**Gelände:** Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Vorsicht ist unbedingt geboten!

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen stellen sich im Kreis auf und halten den Stock wie einen Spazierstock mit einer Hand vor sich am Boden. Auf Kommando lässt jede Person Ihren Stock los, rückt in eine vorher vereinbarte Richtung im Kreis weiter und versucht, den Stock des Nachbarn/der Nachbarin zu erwischen, bevor er zu Boden fällt. Der eigene wird vom hinteren Nachbarn/von der hinteren Nachbarin aufgefangen. Wer das nicht schafft, scheidet aus. Das Tempo wird sukzessive gesteigert, das heißt, die Schwierigkeit, den Stock zu erwischen, steigt.

**Schwierigere Variante:** Der Stock wird nicht auf den Boden gestellt und dann losgelassen, sondern er wird senkrecht vor dem Gesicht in die Luft geworfen. Dann wird weitergerückt und versucht, den Stock des Nachbarn/der Nachbarin zu erwischen, bevor der Stock auf den Boden fällt. Vorsicht ist unbedingt geboten!

## Naturmandala legen

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** ca. 10 Kinder

**Material:** keines

**Gelände:** Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Das Mandala kann auch immer wieder Treffpunkt und Mitte der Gruppe sein.

**Verlauf:** Zunächst erhalten die Kinder den Auftrag, im Wald bzw. rund um den Bauernhof verschiedene Dinge aus der Natur zu sammeln. Dazu wird ihnen eine bestimmte Zeit vorgegeben, nach der sie zurückkommen sollen (oder sie werden durch ein Signal zurückgeholt).
Anschließend dürfen die Kinder nacheinander die Naturmaterialien kreisförmig auf ein Tuch oder in die Wiese legen. Dabei kann entweder dazugesagt werden, um was

es sich handelt, welchen Bezug das Kind dazu hat oder es wird vereinbart, gar nichts zu sprechen.
Die Kinder können anschließend ihr Kunstwerk bewundern.

## Steintastkreis

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** die Individualität von Naturobjekten erfahren, ihre Verschiedenartigkeit und damit auch Einzigartigkeit erleben

**Material:** keines, Material wird selbst gesucht

**Gelände:** Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Es soll bei diesem Spiel ruhig sein und alle sollen sich wirklich auf das Ertasten der Steine konzentrieren. Es setzt also eine dementsprechende Gruppenstimmung voraus.

**Verlauf:** Jeder Mitspieler/jede Mitspielerin sucht einen Stein, der ihm/ihr besonders gut gefällt und gut in die geschlossene Hand passt. Danach wird ein Kreis gebildet und der Spielleiter/die Spielleiterin regt die TeilnehmerInnen dazu an, den eigenen Stein tastend zu erforschen und kennen zu lernen. Wie schwer ist er, wie riecht er (der Geruch ist ein unzuverlässiger Anhaltspunkt, der kann sich ändern), wie fühlt er sich an, welche Eigenheiten hat er. Dann schließen alle die Augen. In eine vereinbarte Richtung werden nun die Steine weitergegeben. Jede/r erforscht tastend die anderen Steine, stellt die Unterschiede fest und achtet darauf, seinen/ihren eigenen Stein wieder zu erkennen, wenn er/sie durch den Kreis gewandert ist und wieder ankommt. Wenn man sicher ist, ihn wieder in der Hand zu halten, behält man ihn und gibt ihn nicht mehr weiter. Wenn aber noch andere Steine kommen, müssen diese weitergegeben werden, damit alle TeilnehmerInnen „ihren" Stein wiederbekommen.

**Varianten:** Statt Steinen andere Naturgegenstände verwenden, z. B. Zapfen, Erdäpfel, kleine Äpfel. Bei Zapfen steigert sich die Schwierigkeit des Spieles allerdings ziemlich.

## Ein Zeichen setzen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

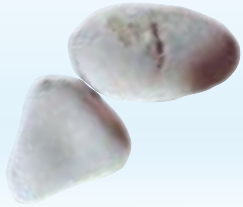
**Spielcharakter:** Aktivität, die es ermöglicht, mit Objekten, die in das Zentrum der Wahrnehmung gerückt sind (in unserem Fall Steine), einen persönlichen „Anker" in einer Landschaft/Umgebung zu hinterlassen

**Material:** keines

**Gelände:** Freiland

**Wissenswertes für den Spielleiter/Spielleiterin:** Wichtig an dieser Aktivität ist der Umstand, dass die „Aneignung" einer Landschaft nicht durch Wegnehmen von Erinnerungsstücken oder zerstörerisches Setzen von Zeichen (Einritzen in Bäume) passiert, sondern durch Hinzufügen von Objekten.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen werden aufgefordert, den Stein (oder ein anderes Objekt) in der Umgebung so zu platzieren, dass er an dieser Stelle dauerhaft erhalten bleibt. Diesem „Zeichen" kann auch ein „gedankliches Konzept" zugrunde liegen, eine Idee oder Botschaft, die aus der Beschäftigung mit dieser Landschaft entspringt.



## Der wandelnde Stab

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** 6–15 Teilnehmer (bei mehr Teilnehmern auch zwei Gruppen möglich)

**Spielcharakter:** gruppendynamisches Spiel, das oft eine große Herausforderung darstellt

**Material:** Meterstab oder leichter Holzstab

**Gelände:** überall möglich

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Bei dieser Aktion kann man die Gruppe gut beobachten, wer in der Gruppe welche Rollen übernimmt.

**Verlauf:** Die MitspielerInnen stellen sich in zwei Linien einander gegenüber auf und strecken die Zeigefinger auf einer Ebene nach vorne. Ein Meterstab wird daraufgelegt (alle Finger müssen ihn berühren). Die Aufgabe, den Meterstab nach unten zu senken, scheint anfangs sehr leicht, sie erweist sich allerdings als unglaublich schwierig!

## Traktorfahrt

**Alter:** ab 7 Jahren

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Material:** Fallschirm (= Schwungtuch)

**Gelände:** ebene Fläche

**Hinweis für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Geschichte spannend erzählen und evtl. neue Einfälle einbauen, die zur Umgebung passen.

**Verlauf:** Das Schwungtuch stellt das Rad des Traktors dar. Dieses beginnt sich langsam zu drehen (alle machen das Motorgeräusch des Traktors nach), indem sich die Kinder in Bewegung setzen. Der Spielleiter/die Spielleiterin erzählt etwas über den Weg, den der Traktor bewältigt: Er fährt durch das Dorf und der Bauer grüßt, wen er gerade so auf dem Weg trifft (alle winken), nach einer scharfen Rechtskurve biegt er in den holprigen Feldweg ein (alle wackeln mit), dann fährt er durch mehrere tiefere Löcher, die beim letzten Unwetter entstanden sind. Allmählich kommt er in seinen Wald, wo er noch nach dem Rechten sehen muss. Er bückt sich unter den Ästen und fährt besonders vorsichtig. Anschließend kommt er wieder auf die Landstraße und kann sich nun mit schnellerem Tempo auf den Heimweg machen.

## Fuchs und Henne

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** Fallschirm

**Gelände:** ebene trockene Fläche, auf der man gut sitzen kann

**Verlauf:** Alle sitzen im Längssitz am Boden und halten den Fallschirm mit den Händen bis zum Hals. Man darf nicht unter den Fallschirm schauen, denn ein Mitspieler/eine Mitspielerin bewegt sich von den anderen ungesehen darunter und zerrt die Sitzenden an den Füßen zu sich hinein. So werden auch sie zu den FängernInnen.
Das Ganze wird so in eine Geschichte gepackt, dass der Fuchs um den Hühnerstall schleicht und sich die Hühner, die unter lautem Gegacker erbeutet werden, zu sich holt. Sobald keine Hühner mehr zum Fressen da sind, wird's den Füchsen zu bunt und sie werden wieder – bis auf einen – zu Hühnern.

## Katz und Maus

**Alter:** ab 5 Jahren

**Gruppengröße:** ab 8 Kindern

**Material:** Fallschirm

**Gelände:** ebene trockene Fläche, auf der man herumkriechen kann

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Die Katze darauf hinweisen, dass sie bei der Mäusejagd darauf bedacht sein muss, sich schleichend, d. h. auf allen Vieren, zu bewegen. Damit wird die Verletzungsgefahr gebannt.

**Verlauf:** Die Katze fängt wie gewöhnlich die Maus. Nur dass dieses Mal die Maus unter dem Schwungtuch kriecht und sich die Katze auf dem Schwungtuch befindet. Da alle Kinder das Schwungtuch auf und nieder schwingen, hat die Katze es schwer, die Maus zu finden. Sobald sie sie aber doch hat, hält die Katze die Maus fest.

## Traktor (Tuch zusammenpacken)

Damit der Spielleiter/die Spielleiterin nicht zum Zusammenpacken des Fallschirms alleine übrig bleibt, kann das Aufrollen des Schwungtuchs mit einer Traktorfahrt verbunden werden. Alle halten das Schwungtuch am Rand fest und mit einem knatternden Motorgeräusch setzt sich der Traktor in Bewegung und beginnt zu rollen: Das Schwungtuch wird aufgerollt, bis es schließlich ein kleines Päckchen ist und im Sack verstaut werden kann.

## Weitere Ideen für Fallschirmspiele

- Alle versuchen, den Fallschirm in eine Richtung weiterzureichen, ohne die Hände zu überkreuzen.
- Alle halten sich am Rand fest und lehnen sich nach hinten
- Alle halten sich am Rand fest und sitzen dabei auf den Boden. Die SpielerInnen, der einen Seite lehnen sich zurück und ziehen somit die Spieler gegenüber nach oben
- Eine Welle von der einen Seite zur anderen schicken
- Zwei unterschiedliche Bälle werden in den Schirm gelegt. Die eine Mannschaft versucht, den Ball der anderen Mannschaft zu fangen (Fuchs und Hase)

# Reflexionsmöglichkeiten

## Heuhaufen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** beliebig

**Material:** keines, evtl. Plakat

**Gelände:** Sandboden oder beliebig

**Verlauf:** In den Sandboden wird ein Heuhaufen eingezeichnet. Nun bekommt jedes Kind eine Hand voll Heu. Die Kinder werden nun aufgefordert, das Heu hinzulegen. Sie sollten das so machen: je besser ihnen der Tag/das Spiel gefallen hat, umso weiter oben liegt das Heu. Wenn das Heu weiter unten hingelegt wird, hat der Tag weniger gut gefallen.
Das Ganze kann auch auf ein Plakat gezeichnet werden und statt Heu hinzulegen, können Punkte hingeklebt werden.

## Postkarte an dich selbst

**Alter:** ab 8 Jahren

**Gruppengröße:** egal

**Material:** Postkarten, Stifte, Schreibunterlagen

**Gelände:** überall möglich

**Wissenswertes für den Spielleiter:** v. a. für Mehrtagesprogramme geeignet, diese Aktivität dient als Reflexion vor allem für die TeilnehmerInnen selbst, gibt aber auch einen Überblick über die Stimmung am Ende einer längeren Erlebniseinheit

**Verlauf:** Viele verschiedene Postkarten werden am Boden verteilt. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin nimmt sich eine Postkarte seiner/ihrer Wahl und schreibt sie an sich selbst. Er schreibt und malt Eindrücke, Erlebnisse, Stimmungen. Eine gewisse Zeit nach der gemeinsamen Aktion (ca.1–2 Monate) werden die Postkarten dann den TeilnehmerInnen zugeschickt!

## Feedbackkreis

**Alter:** ab 6 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** gruppendynamisches Spiel, die Gruppe sollte sich schon relativ gut kennen, damit die Teilnehmer auch ehrliche Aussagen treffen

**Material:** keines

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland (ebenes Gelände)

**Wissenswertes für den Spielleiter/die Spielleiterin:** Der Spielleiter/die Spielleiterin kann mit dieser Aktion gut die Stimmung in der Gruppe aufnehmen.

**Verlauf:** Alle TeilnehmerInnen stehen im Kreis. Wer will, kann seine Meinung zum Erlebten sagen (wie war die Gruppe? Hat es mir Spaß gemacht? Habe ich etwas gelernt? War es einfach schön?). Jeder/jede, der/die etwas sagt, macht einen Schritt in den Kreis hinein. Wer dieser Aussage zustimmt, macht ebenfalls einen Schritt nach vorne. Dadurch entsteht ein gutes Meinungs- und Stimmungsbild der Gruppe.

## Standogramm

**Alter:** ab 11 Jahren

**Gruppengröße:** max. 25 Personen

**Spielcharakter:** Das Standogramm stellt eine sehr vielfältig einsetzbare (psychodramatische) Methode für die Arbeit mit Gruppen dar, bei der es um das Thema „Stellung beziehen – Standpunkt einnehmen" geht. Einsatzfelder sind demgemäß: Vorstellung der TeilnehmerInnen und Erwartungen abfragen, Vorwissen und Hintergründe klären, Reflexion von Erfahrungen.

**Material:** keines

**Gelände:** eignet sich auch für den Einsatz im Freiland (ebenes Gelände)

**Hinweis für den Spielleiter:** Eignet sich z. B. zu Beginn eines Bauernhofbesuchs, um Vorerfahrungen und Wissen der Kinder zum Thema Landwirtschaft abzufragen.

**Verlauf:** Die TeilnehmerInnen sind aufgefordert, zu einer Aussage/Frage des Leiters/der Leiterin (oder auch eines Teilnehmers/einer Teilnehmerin) Stellung zu beziehen. Dabei ordnen sie sich im Raum auf einer imaginären Achse zwischen zwei vom Leiter/von der Leiterin für jede Frage neu festzulegenden (Extrem-)Polen ein (z. B. 100 % bis 0 %). Dabei entsteht vor aller Augen ein Stimmungs- und Meinungsbild. Nun kann der Moderator gezielte Fragen an Extrempositionen stellen, worauf sich, falls erwünscht, sehr rasch eine Diskussion ergibt.

*„Am Bauernhof stinkt es ein bisschen!“* 3. VS, NÖ

Silvias Nachbearbeitung des Hofbesuchs durch einen Reim:

*„Im Stall sind viele Rinder und*
*im Haus wohnen viele Kinder.*
*Der Hund hat einen großen Mund.*
*Der Widder wohnt hinter dem Gitter.*
*Und mit dem Schwein beende ich meinen Reim!“*

SCHULE
AM
BAUERNHOF

www.schuleambauernhof.at