

# GRUPPENSTUNDE

## WILLKOMMEN AUF DEM BAUERNHOF



**ANNA-MARIA LAU**  
Praktikantin

Der Sommer naht und so auch die Lagersaison. Immer wieder stellt sich die Frage nach guten Spielen, damit den LagerteilnehmerInnen nicht langweilig wird. Warum also nicht mal einen Lagertag zum Thema „Bauernhof“ gestalten?!

Die Spiele sollen bei gutem Wetter draußen gespielt werden. Schließlich passt das Thema Bauernhof schlecht in einen Saal und macht draußen umso mehr Spaß.

### Stationen/Spielekette:

Wenn ihr genug BegleiterInnen auf dem Lager habt, könnt ihr die Spiele im Stationenbetrieb durchführen. Jede/r BegleiterIn betreut dann eine Station. Die TeilnehmerInnen werden in Gruppen (zu ca. 4 bis 6 Personen – hängt von der gesamten TeilnehmerInnenzahl ab) eingeteilt und gestaffelt losgeschickt. Die Spiele können aber auch wie bei einer Spieleskette hintereinander gespielt werden.

**Anmerkung:** Die Spiele können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, oder wenn man nicht so viel Zeit hat auch ausgelassen werden.

Der Stationenbetrieb/die Spieleskette kann wie ein Wettbewerb ausgeführt werden. Bei den einzelnen Spielen/Stationen können die Gruppen Punkte sammeln. Die Gruppe mit den meisten Punkten bekommt zum Abschluss einen Preis (zum Thema passend vielleicht nichts Süßes – sondern ein selbstgebastelter Pokal, Urkunde, Medaillen aus Holz,... )

**Zur Erklärung vor Spielbeginn:** Heute befinden wir uns auf dem Bauernhof. Die Arbeit auf dem Bauernhof ist bekanntlich nicht immer so einfach. Das werdet ihr am heutigen Tag auch feststellen. Gemeinsam mit eurer Gruppe bewältigt ihr den Alltag einer Bauernfamilie. Ihr werdet mehrere Stationen durchlaufen und könnt Punkte sammeln. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt am Schluss.

### Oma-Bauer-Fuchs

Auf dem Bauernhof wohnt die ganze Familie zusammen – vom Baby bis zur Uroma, auch Tiere gehören dazu.

**So funktioniert's:** Das Spiel ist ähnlich wie „Schere-Stein-Papier“. Jede/r TeilnehmerIn muss 3 mal gegen den/die SpielleiterIn spielen. Auf drei müssen beide eine der drei Rollen pantomimisch darstellen. Es gibt folgende Rollen: Oma (gebückt an einem Stock gehend), Bauer (breitbeinig, mit den Händen auf der Hüfte aufgestützt) und Fuchs (auf allen vieren).

- Oma schlägt Bauer
- Bauer schlägt Fuchs
- Fuchs schlägt Oma

**Punktevergabe:** Wer nach drei Durchgängen gegen den/die SpielleiterIn gewinnt, bekommt einen Punkt für die Gruppe. Ansonsten geht man leer aus.



### Würmer picken

*Die Hühner suchen sich auf dem Bauernhof selbst ihre Nahrung. Am liebsten Würmer.*

**So funktioniert's:** Schnur mit Salzbrezeln aufhängen. Die Gruppenteilnehmer müssen mit den Händen hinterm Rücken die Salzbrezeln mit dem Mund herunter „picken“.

**Punktevergabe:** Die Gruppe, die in einer gewissen Zeit (zum Beispiel 30 Sekunden) die meisten Brezeln von der Schnur gepickt hat, bekommt am meisten Punkte (bei vier Gruppen zum Beispiel 4 Punkte). Die zweite Gruppe einen Punkt weniger (zum Beispiel 3 Punkte), die dritte noch einen Punkt weniger (zum Beispiel 2 Punkte), usw.

**Material:** Schnur, Salzbrezeln



### Streichhölzer stapeln

*Bei der Arbeit auf dem Feld muss das Heu auf den Wagen gestapelt werden. Dabei soll möglichst viel auf einen Wagen passen, damit man nicht so oft fahren muss.*

**So funktioniert's:** Streichhölzer auf den Flaschenhals schichten; Jede/r TeilnehmerIn kann eine eigene Flasche bekommen, oder alle versuchen es nacheinander.

**Punktevergabe:** Die Gruppe, die insgesamt die meisten Streichhölzer stapeln kann ohne dass sie herunterfallen, bekommt am meisten Punkte.

**Material:** (Glas)Flaschen, Streichhölzer

### Kühe Melken

*Jeden Morgen und Abend müssen die Kühe gemolken werden. Dies ist eine Arbeit, die viel Feinfühligkeit und Geduld verlangt.*

**So funktioniert's:** In einen Gummihandschuh werden in alle 5 Finger mit einer Nadel Löcher hinein gestochen. Dann wird Wasser in den Gummihandschuh gefüllt und aufgehängt. Die Kinder sollen nun versuchen, so schnell und viel wie möglich, Wasser aus dem Gummihandschuh zu melken.

**Punktevergabe:** Die Gruppe, die in einer gewissen Zeit (zum Beispiel 1 Minute pro SpielerIn) am meisten Wasser „gemelkt“ hat, bekommt am meisten Punkte.

**Material:** Gummihandschuhe, Nadel, großer Messbecher/Eimer

### Wassertransport

*Wasser ist ein kostbares Gut und soll verschwendet werden. Außerdem kommt es öfter vor, dass man einen Eimer Wasser von einem Ende zum anderen Ende des Bauernhofs schleppen muss, ohne Wasser zu verschütten.*

**So funktioniert's:** Die TeilnehmerInnen müssen einen Becher, den sie am Start aus einem vollen Wassereimer füllen über einen Hindernisparcours zur Ziellinie bringen, wo ein Messbecher steht. In einer gewissen Zeit (2-3 Minuten) soll so viel Wasser wie möglich von A nach B transportiert werden.

**Punktevergabe:** Die Punkte werden nach der Menge des transportierten Wassers vergeben.

**Material:** Becher, Eimer (leere, und solche mit Wasser), Gegenstände (Stuhl, Kisten, Seile, Kegel) für den Parcours; Seil, Kreide oder andere Gegenstände zum Markieren von Start und Ziel

### Eierlauf

*Hühner legen Eier – diese Eier müssen täglich eingesammelt werden.*

**So funktioniert's:** Die TeilnehmerInnen müssen ihre Eier heil ans andere Ende der festgelegten Strecke transportieren.

**Punktevergabe:** Jedes heilgebliebene Ei gibt einen Punkt. Fällt einem Spieler das Ei herunter, gibt es für diesen Spieler keinen Punkt, trotzdem muss die Strecke zu Ende gegangen werden. Außerdem wird auch die Schnelligkeit bewertet – die schnellste Gruppe bekommt zusätzlich zu den Punkten für die Eier beispielsweise 4 Punkte, die Zweitschnellste 3 Punkte,...

**Material:** Eier (Variante: Anstatt echten Eier können Plastikeier, Bälle



oder Wasserbomben transportiert werden.), Löffel; Seil, Kreide oder andere Gegenstände zum Markieren von Start und Ziel

### **Jause – Kräuterdip und Gemüsesticks, Obstsalat**

*Die Arbeit auf dem Bauernhof macht hungrig und ihr habt tüchtig gearbeitet. Jetzt wird es Zeit für eine Stärkung.*

#### **So funktioniert's:**

**Kräuterdip:** Topfen, Sauerrahm, frische Kräuter (Schnittlauch, Petersilie,...), Salz, Pfeffer,... Kräuter müssen geschnitten und mit dem Topfen und Sauerrahm verrührt werden. Mit Salz und Pfeffer abschmecken.

**Gemüsesticks:** Karotten, Gurken, Kohlrabi, Stangensellerie, Paprika,... Das Gemüse in Sticks schneiden.

**Obstsalat:** Äpfel, Birnen, Beeren,... in kleine Stücke schneiden und mit ein wenig Zitronensaft und Zucker vermengen.

**Tip:** Damit es zum Thema passt, nur Gemüse und Obst von heimischen Betrieben einkaufen. (Bananen und Melonen wären nicht so geeignet.)

### **Kresse säen**

*Damit auch etwas auf den Feldern wachsen kann, müssen die Samen ausgesät werden. Jetzt seid ihr gestärkt und könnt wieder selber Hand anlegen.*

**Material:** Tontöpfe plus Untersetzer; Gartenerde, Kressesamen, eventuell Gießkanne

**So funktioniert's:** Den Blumentopf mit Erde füllen, dann die Samen aussäen und über die ganze Fläche verteilen. Alles nochmals mit einer dünnen Schicht Erde bedecken. Die Töpfe an einen sonnigen Platz stellen und regelmäßig gießen, damit die Erde immer schön feucht bleibt. Nicht zu viel gießen sonst könnte Schimmel entstehen!

**Zusatz:** Die Tontöpfe können am Vortag oder Vormittag mit Farben und/oder Serviettentechnik gestalten werden.

### **Spiele für die ganze Gruppe:**

*Anmerkung: Für diese Spiele wird ein großes Spielfeld benötigt.*

#### **Fuchsjagd**

*Der Fuchs ist der große Feind der Hühner. Manchmal kommt es vor, dass ein Fuchs ein Huhn fängt.*

*Es liegt also im Interesse des Bauern, den Fuchs zu fangen. Wer ist wohl schneller? Der Fuchs oder der Bauer?*

**So funktioniert's:** Zwei Kinder stehen sich gegenüber und nehmen sich an beiden Händen, so dass zwischen ihnen ein „Fuchsbau“ entsteht. Dort stellt sich der Fuchs hinein. Es wird ein Bauer bestimmt, der zum Fänger wird. Ein Fuchs (ein anderes Kind) wird vom Bauer gejagt und muss sich möglichst schnell in einen Bau retten, ohne dabei gefangen zu werden. Schlüpfert er in einen Fuchsbau, so muss der dort ansässige Fuchs raus. Er wird zum Bauer; und der Bauer von zuvor wird zum gejagten Fuchs. Dieser muss sich selber wieder einen Fuchsbau suchen, usw. ...

Bei diesem Spiel gibt es keine GewinnerInnen/VerliererInnen.

#### **Wildschwein-Jagd**

*Wildschweine dürfen nicht auf den Bauernhof gelangen, weil sie vieles kaputt machen und auch manche Tiere verschrecken – sie müssen gejagt werden.*

**So funktioniert's:** ähnlich wie das Spiel „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“:

Ein Kind ist der Fänger. Es steht auf der anderen Seite des Spielfeldes und schreit: „He, Wildschweine, was macht ihr, wenn der Bauer kommt?“, der Rest antwortet: „Grunzen und wegrennen!“ – sie rennen los und versuchen, dem Bauer/Fänger zu entkommen, und auf der anderen Seite des Spielfeldes anzukommen. Der Bauer aber versucht so viele wie möglich durch antippen zu fangen. Sein Ziel ist die andere Seite. Die von ihm gefangenen „Wildschweine“ helfen ihm nun beim nächsten Durchgang. Der/Die letzte SpielerIn, der übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

#### **Heu-Draht-Basteleien**

*Der Geruch von Heu erinnert uns an Bauernhöfe und unsere Hände sind wichtig bei der Arbeit auf einem Bauernhof. Wir wollen jetzt gemeinsam herausfinden, wie geschickt wir mit unseren Händen sind und was man aus Heu alles machen kann.*

**So funktioniert's:** Aus Stroh und Draht können verschiedene Kunstwerke entstehen. Hier ein Beispiel für ein Herz aus Stroh: Schneidet aus dickem Karton die Form eines Herzens aus und beginnt die Schablone mit Zeitungspapier und Draht zu umwickeln, um die erste Form zu definieren. Danach legt ihr das Heu auf die Herzform und umwickelt es mit dem Draht. Wenn man das Zeitungspapier nicht mehr sieht, kann man – wenn gewünscht - den Bauch des Herzens noch ausbauen. Zum Schluss dem Ganzen noch mit einer Schleife den letzten Schliff verpassen.

**Materialien:** Heu oder Stroh, Draht (verschiedene Stärken), eventuell Bänder zum Verzieren, Karton, (altes) Zeitungspapier

ANNA-MARIA LAU