



Wirbel auf dem Bauernhof

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

„Wirbel auf dem Bauernhof“ ist ein schnelles Suchspiel für 2 bis 4 Kinder. Alle Formen aus den Bilderrahmen liegen durcheinander auf dem Tisch, und jedes Kind fischt daraus die Teile heraus, die in den eigenen Rahmen passen. Gespielt wird gleichzeitig, gewonnen hat, wer seinen Rahmen zuerst vollständig gefüllt hat.

Spielziel

Du füllst deinen Bilderrahmen als Erster komplett mit den passenden Formen.

Vorbereitung

Löst alle Formen vorsichtig aus den 4 Rahmen. Mischt die Formen und legt sie mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte. Jeder sucht sich einen Rahmen aus und legt ihn vor sich ab. Bei 2 oder 3 Mitspielern wandern die übrigen Rahmen zurück in die Schachtel, alle Formen bleiben aber im Spiel.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind ruft „Auf den Traktor – fertig – los!“.
- 2 Ab jetzt sucht ihr alle gleichzeitig.
- 3 Achtet auf die Größe der Formen und vergleicht sie mit den Aussparungen in eurem Rahmen.
- 4 Eine passende Form setzt du sofort in deinen Rahmen ein.
- 5 Passt eine Form nicht, legst du sie zurück in die Tischmitte und probierst die nächste.

So gewinnt ihr

Wer seinen Rahmen zuerst korrekt gefüllt hat, greift nach der Spielfigur „Bauer Fröhlich“ und ruft „Aufgeräumt!“. Dieses Kind gewinnt.

Spielziel

Jedes Kind bekommt einen Bilderrahmen mit 15 Aussparungen. Die dazugehörigen Formen liegen gemeinsam mit allen anderen Formen gemischt auf dem Tisch. Deine Aufgabe ist es, genau die Teile herauszusuchen, die von der Größe her in deinen Rahmen passen, und sie dort einzusetzen. Wer das als Erster für den gesamten Rahmen schafft, gewinnt die Runde.

Spielmaterial

4 Bilderrahmen

1 PLAYMOBIL-Figur „Bauer Fröhlich und sein Hund Wirbelwind“

Spielaufbau

- Löst alle Formen vorsichtig aus den 4 Bilderrahmen heraus.
- Werft die leeren Rahmen nicht weg, sie werden zum Spielen gebraucht.
- Mischt die Formen gut und verteilt sie mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte.
- Jedes Kind wählt einen Rahmen und legt ihn vor sich ab.
- Bei 2 oder 3 Mitspielern kommen die nicht benötigten Rahmen in die Schachtel zurück. Die Formen daraus bleiben trotzdem alle in der Tischmitte liegen.
- Legt die PLAYMOBIL-Figur „Bauer Fröhlich“ bereit, sie ist der Siegpriis der Runde.

Spielbeginn

Es gibt keine Zugreihenfolge, alle starten gemeinsam. Das jüngste Kind am Tisch gibt das Startsignal und ruft „Auf den Traktor – fertig – los!“. Danach beginnt die Suche sofort.

Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig

Nach dem Startruf gibt es kein Abwarten und kein Reihum. Jedes Kind durchsucht für sich die Formen in der Tischmitte und arbeitet so schnell es kann.

Die richtige Form finden

- 1 Schau dir die Aussparungen in deinem Rahmen genau an.
- 2 Suche in der Tischmitte nach Formen, die von der Größe her dazu passen könnten.
- 3 Greife dir eine Form, die du für passend hältst.
- 4 Setze sie in deinen Rahmen ein, wenn sie hineingeht.
- 5 Passt sie nicht, legst du sie schnell zurück in die Tischmitte und nimmst dir eine andere.

Auf die Größe achten

Die 15 Formen eines Rahmens unterscheiden sich in der Größe. Der Größenvergleich ist deshalb die wichtigste Hilfe beim Aussortieren. Wer nur auf das Motiv schaut, verliert Zeit.

Das Ende der Runde

Sobald ein Kind seinen Rahmen vollständig und richtig gefüllt hat, schnappt es sich die Figur „Bauer Fröhlich“ und ruft laut „Aufgeräumt!“. Damit ist die Runde beendet.

Weiterspielen

Für die nächste Runde tauscht ihr die Rahmen: Jedes Kind gibt seinen Rahmen weiter und bekommt den des linken Nachbarn. So spielt ihr mit einem neuen Motiv.

Sonderregeln

- Eine Form, die nicht in deinen Rahmen passt, muss sofort zurück in die Tischmitte.
- Alle Formen liegen mit der Bildseite nach oben, auch bei weniger als 4 Mitspielern.
- Die leeren Rahmen sind Spielmaterial und dürfen nicht entsorgt werden.

Spielende und Gewinn

Die Runde endet, sobald ein Kind alle Formen korrekt in seinen Rahmen eingesetzt hat. Dieses Kind nimmt die Spielfigur „Bauer Fröhlich“, ruft „Aufgeräumt!“ und gewinnt das Spiel. Zu Gleichständen oder weiteren Platzierungen sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Spiel zu zweit oder zu dritt: Alle Formen kommen in die Tischmitte, die nicht gebrauchten Rahmen legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr sucht also auch zwischen Teilen, die zu keinem Rahmen im Spiel gehören.
- Neue Runde: Gebt eure Rahmen weiter und übernehmt den Rahmen des linken Nachbarn.

Tipps

- Präge dir zuerst die Lücken in deinem Rahmen ein, bevor du loslegst. Dann erkennst du passende Formen schneller.
- Vergleiche die Größe der Formen, bevor du eine aufnimmt. Das spart das Hin- und Herlegen.
- Lege nicht passende Teile sofort zurück, statt sie zu sammeln. Liegegebliebene Formen behindern auch dich.
- Beginne mit den auffällig großen oder sehr kleinen Formen, die sind am leichtesten zuzuordnen.
- Beim Rahmentausch in der nächsten Runde lohnt ein kurzer Blick auf das neue Motiv, bevor der Startruf kommt.

Häufige Fragen

Spielt man reihum oder gleichzeitig?

Alle spielen gleichzeitig. Nach dem Startsignal sucht jedes Kind für sich, ohne auf die anderen zu warten.

Wer gibt das Startsignal?

Das jüngste Kind am Tisch ruft „Auf den Traktor – fertig – los!“ und eröffnet damit die Suche.

Was mache ich mit einer Form, die nicht in meinen Rahmen passt?

Du legst sie sofort zurück in die Tischmitte und probierst es mit einer anderen Form.

Wie viele Formen gehören in einen Rahmen?

Jeder der 4 Bilderrahmen enthält 15 Formen in unterschiedlicher Größe.

Was passiert mit den Rahmen, wenn wir nur zu zweit oder zu dritt spielen?

Die übrigen Rahmen kommen zurück in die Schachtel. Alle Formen bleiben aber in der Tischmitte liegen.

Wofür ist die PLAYMOBIL-Figur da?

Wer seinen Rahmen zuerst komplett gefüllt hat, schnappt sich die Figur „Bauer Fröhlich“ und ruft „Aufgeräumt!“. Sie zeigt also den Sieg an.

Dürfen wir die leeren Rahmen nach dem Auslösen wegwerfen?

Nein, die Rahmen gehören zum Spiel und werden in jeder Runde gebraucht.

Wie geht es nach einer Runde weiter?

Wenn ihr direkt weiterspielen wollt, tauscht ihr die Rahmen mit dem Mitspieler links von euch.

Woran erkenne ich, welche Form in meinen Rahmen gehört?

Du achtest auf die Größe der Form und vergleichst sie mit den Aussparungen in deinem Rahmen.

Was gilt bei einem Gleichstand?

Dazu sagt die Anleitung nichts. Sie nennt nur den Spieler, der als Erster fertig ist, als Gewinner.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Autor	KRAG Team
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 20.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/wirbel-auf-dem-bauernhof/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wirbel-auf-dem-bauernhof/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026