



## Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!

Der Klassiker unter den Platzwechselspielen. Ursprünglich wurde das Spiel im Freien gespielt, wobei jeder Spieler an einem Baum oder Strauch stand. Hier wird im Sitzkreis mit Stühlen gespielt. Ein Mittelspieler ruft: „*Bäumchen, Bäumchen, wechsle dich!*“ Daraufhin sucht sich jeder Spieler einen neuen Platz, auch der Mittelspieler. Wer keinen findet, macht in der Mitte weiter. So einfach ist das!



### Lernbereiche:

- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit



## Besenfangen

Ein Mittelspieler hält einen großen Besen am Stiel fest. Er ruft den Namen eines Spielers und lässt dann den Besen los. Der Angesprochene versucht den Besen zu fassen, bevor er auf den Boden fällt. Wenn das passiert, ist es nicht schlimm. Dann nennt der Mittelspieler einen weiteren Spieler. Der Spielleiter kann darauf achten, dass jeder einmal an die Reihe kommt. Neuer Mittelspieler wird der Spieler, der es schafft, den Besen zu fangen.

**Variante „Tellerdrehen“:** Der Mittelspieler erhält einen stabilen runden Gegenstand, der sich drehen lässt, z. B. eine Kuchenplatte aus Blech (vorsichtshalber nimmt man keinen Teller). Er sagt den Spruch: „*Teller, Teller, dreh dich, (Name eines Spielers) erhebe dich!*“ und dreht dann den Gegenstand an. Der Genannte versucht den Teller zu fassen, bevor er sich ausgedreht hat und umfällt.



**Material:** Besen, runde Kuchenplatte aus Blech oder runder flacher Gegenstand etc.



### Lernbereiche:

- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit





## Obstsalat

In der klassischen Form wird der „Obstsalat“ so angerichtet: Jeder Spieler erhält heimlich eine Obstsorte zugewiesen – durch Einflüstern, einen Zettel oder ein Bild. Die Sorten sollten gleich häufig vertreten und allen präsent sein, z. B. durch einen Tafelanschrieb. Ein Mittelspieler nennt eine Obstsorte (z. B. „Apfel“) oder gleich mehrere (z. B. „Äpfel und Bananen“). Daraufhin tauschen die betreffenden Spieler ihre Plätze. Die Spieler dürfen sich nicht wieder auf den eigenen Stuhl setzen. Bei der Ansage „Obstsalat“ tauschen alle ihre Plätze. Nach mehreren Runden kann der Spielleiter den Mittelspieler bei diesem Bewegungsspiel tauschen. Es ist auch möglich, dass der Mittelspieler beim Platzwechsel mitspielt. So wird immer der Spieler, der als letzter übrig bleibt, neuer Mittelspieler.

**Variante „Obstkorb“:** In die Kreismitte wird ein Papierkorb o.Ä. gestellt. Er repräsentiert den „Obstkorb“. Die Spieler müssen ihn bei jedem Wechsel zunächst berühren, bevor sie sich setzen. Da kann es in der Mitte recht eng zugehen, besonders bei der Ansage „Obstsalat“.



**Material:** Papierkorb o.Ä., evtl. Zettel oder Bilder mit Obstsorten



**Lernbereiche:**

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit



## Schneider, Schneider, leih mir deine Scher!

Ein Mittelspieler fordert einen beliebigen Kreisspieler auf: „*Schneider, Schneider, leih mir deine Scher!*“ Dieser antwortet: „*Ich hab sie nicht, es hat sie der/die ... !*“ und nennt einen Spieler. Sobald dessen Name fällt, ist ein allgemeiner Platzwechsel angesagt. Der Spieler, der gefragt wurde und derjenige, der von ihm genannt wurde, können dabei ganz entspannt ihre Plätze tauschen, denn diese dürfen von niemandem sonst besetzt werden. Die anderen Spieler müssen sich also merken, welche Stühle beim Tausch nicht zur Verfügung stehen. Mit diesem Spiel kommt nach einer anstrengenden Unterrichtseinheit Bewegung ins Klassenzimmer.



**Lernbereiche:**

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit





## Mein rechter Platz ist leer

Im Kreis steht zusätzlich ein freier Stuhl. Der Spieler links davon sagt: „*Mein rechter, rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den/die ... her!*“ und nennt den Namen eines Spielers. Dieser eilt auf den leeren Stuhl. Dadurch wird ein anderer Stuhl frei, wo das Spiel von vorne los geht.

**Variante 1:** Der Angesprochene fragt: „*Als was soll ich kommen?*“ Der Wünschende nennt ein Tier oder etwas anderes, das sich gut in Bewegung darstellen lässt. Dergestalt muss der Betreffende den Platz wechseln.

**Variante 2:** Es wird kein Name genannt, sondern ein Merkmal (z.B. wird jemand gewünscht, der blonde Haare hat, gerne Spaghetti isst, Fußball spielt etc.). Alle, auf die das zutrifft, versuchen nun, auf den freien Stuhl zu gelangen. Der schnellste Spieler nimmt Platz.



### Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Fantasie
- Reaktion
- Schnelligkeit



## Jakob, wo bist du?

Innerhalb des Stuhlkreises sind ein Spieler als „Herr“ und ein anderer als „Jakob“ unterwegs. Beide haben die Augen verbunden. Der Herr sucht Jakob und ruft deshalb: „*Jakob, wo bist du?*“ Dieser muss mit „*Hier!*“ antworten. Der Herr versucht Jakob zu orten und zu berühren. Kommt einer der beiden den

Kreisspielern zu nahe, so rufen diese gemeinsam: „*Herr/Jakob, es brennt!*“ Man kann auf Zeit spielen oder dem Herrn nur eine bestimmte Anzahl Fragen gestatten. Durch Vergrößern oder Verkleinern des Kreises kann man dem Herrn die Suche erschweren oder erleichtern.



**Material:** Augenbinden (Tücher, Schals etc.)



### Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Raumorientierung

## Hasenjagd

Bei diesem Spiel sucht innerhalb des Kreises ein „Jäger“ einen „Hasen“. Nur der Jäger hat die Augen verbunden. Der Hase hat aber auch ein Handicap, er trägt nämlich ein Glöckchen am Bein. Anhand des Glöckchens versucht der Jäger den Hasen zu orten.



**Material:** Augenbinde (Tuch, Schal etc.), Glöckchen, Schnur



### Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Raumorientierung

