



## Kinderkonsulat.de - Ideen für das Indianerprogramm



### Indianerprüfung / Stationsspiele:

Bisonjagd	2 Personen werden Pferd und Reiter, 1 Speer, Pappfiguren-Bisons o.ä.
Kriegspfad	Indianertanz mit Indianergeheul (Einfallsreichtum ist gefragt.)
Späher	Wer kann in etwa 20 – 30 Meter Entfernung Zeichen und Gegenstände erkennen
Scharfsinn	Beobachtungsspiel mit Veränderungen. Wer findet die Veränderungen heraus?
!!! Bogenschießen	Zielschießen. (Pfeil und Bogen vorher selber bauen.)
Tomahawk werfen	Nebeneinander gereichte Büchsen abwerfen. (Spielzeug-Indianerbeil)
!!! Speerwurf	Zielwerfen auf eine in Gras gemalte Zielscheibe.
!!! Büffeljagd	Speerwurf durch einen aufgehängten Reifen.
Wanderschaft	2 Personen schleppen 1 weitere Person auf einer Trage hinter sich her. Trage selber bauen.
Indianersprache	Zeichensprache. Eine Nachricht muss pantomimisch erzählt werden.
Rauchzeichen	Rauchzeichen ausprobieren, später als Ratespiel.
Fährten- und Spurenleser (vielleicht zu einem Schatz)	Auf einer Fläche eines Fußballfeldes (ein Waldstück) sind verschiedene Zeichen ausgelegt. Findet die Gruppe alle Spuren und Hinweise?
Lautloses Anschleichen	1 Person hat die Augen verbunden und hört auf die Anschleicher. Entdeckt er sie, müssen sie von vorne beginnen.
!!! Bola werfen	Eine Bola (Schleuderball) wird in einen Zielkreis oder an einen Pfosten geworfen. Zielgenauigkeit?
Indianerkunstwerke	Wie viel Perlen werden in einer bestimmten Zeit aufgefädelt?
Ponyreiten	2 Personen werden kniend Pony, 1 Person Reiter/in. Wie viel Meter schaffen sie, ohne umzufallen?
Flink und wendig	Robben durch das Gelände: unter einer Schnur, im Zickzack-Kurs, durch ein Schnurlabyrinth, über einen Baumstamm, durch eine Pfütze ....
Blasrohrschiessen	Mit einem 30-50 cm langen Plastikrohr und kleinen Kügelchen auf „Filmdöschen“ schießen.



© Quelle: 2002 - 2004 by Praxis-Jugendarbeit, 175 Programmideen, ca. 1000 Spiele für Gruppenstunde, Party oder Ferienlager.  
Andachten und Themen für Mitarbeiterkreis oder Jugendleiter-Qualifikation, [www.praxis-jugendarbeit.de/index.html](http://www.praxis-jugendarbeit.de/index.html)

Weitere Aktions- / Werk- / und Spielideen zum Thema Indianer mit [www.kinderkonsulat.de](http://www.kinderkonsulat.de) auf den folgenden Seiten:



## Kinderkonsulat.de - Ideen für das Indianerprogramm



<u>Aktion-/ Spielform</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Lasso Zielwerfen	(kleineres Freigelände)	1	Seil
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Stocküberschlag	(kleineres Freigelände)	1	Holzstab, Deckfarbe
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	Stöckchen-Weitwurf mit Füßen	(kleineres Freigelände)	1	Holzstöckchen
Ein-Personen-Spiel / Wettbewerb	!!! Speerwerfen	(größeres Freigelände)	1	Holzstab
Ein-Personen-Spiel	!!! Holzscheiben sägen	(Raum oder kleiner Platz)	1	dünne, weiche Holzbalken, Säge
Zeichensprache	Zahlen-Handzeichen der Indianer (Raum oder Zelt)		1	- 10 Finger -
Feuer / Einzelperson	!!! Stockbrot backen	(Lagerfeuerstelle)	1	Feuer, Stockbrotteig
Partnerspiel / Wettkampf	Speerdrücken	(kleineres Freigelände)	1	Holzstab
Partnerspiel / Wettkampf	Speerziehen	(kleineres Freigelände)	1	Holzstab
Partnerspiel / Wettbewerb	Speermeister	(kleineres Freigelände)	1	Holzstab ca. 3,00 Meter Länge
Partnerspiel / Wettkampf	Muskelarm / Seilziehen	(kleineres Freigelände)	1	Seil, Wasserbeutel o.ä.
Partnerspiel	Stöckchenschlagen	(größeres Freigelände)	1	Holz
Scherzspiel / Partnerspiel	„Muk“ - Wer lacht, verliert.	(Raum oder kleiner Platz)	1	- kein Material -
Scherzspiel / Partnerspiel	„Pina“ - Luft anhalten.	(Raum oder kleiner Platz)	1	- kein Material -
Gruppenspiel / Wettbewerb	„Cocoyocpatolli“ / Steinchenspiel Art: Murmelspiel	(kleineres Freigelände)	1	Steinchen, oder Erbsen, oder Trockenmais
Gruppenspiel / Wettbewerb	Pfostenschuss	(kleineres Freigelände)	1	Holz, kleine Bälle (Bocciakugeln)
Mannschaftsspiel / Wettkampf	Baumstammlauf	(größeres Freigelände)	2	Baumstämme (für Kinder ca. 15 kg)
Gruppenspiel	Der Schatz des Grislis	(größeres Freigelände)	1	Holzstöckchen (oder „Schätze“)
Gruppenspiel	Bärenspiel	(größeres Freigelände)	1	Holzstöckchen
Feuer / Gruppe	!!! Rauchzeichen setzen	(Lagerfeuerstelle)	1	Feuer, Holz, Decke, Wasser, versch. Brennmaterialien
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Stabwürfeln	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzstile (Eisstile ca. 20 cm)
Würfelspiel / Ausscheidungsspiel	Farben würfeln	(Raum oder kleiner Platz)	1	Holzwürfel, Deckfarbe



## Kinderkonsulat.de - Ideen für das Indianerprogramm



<u>Spielform / Werk-Aktion</u>	<u>Spielname</u>	<u>Spielfeld</u>	<u>Helferzahl</u>	<u>(Haupt-)Material</u>
INFO: Werken	verschiedene Gebrauchsgegenstände		-	versch. Sägen, Hammer, kleine Nägel, Scheren ...
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Bogen	(Bastelecke)	1	<u>Äste, Schnur ...</u>
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Pfeil	(Bastelecke)	1	<u>Äste, Federn, Stoff, Faden ...</u>
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Köcher	(Bastelecke)	1	Versandröhren mit Deckel (ca. 30 cm lang), Stoff, <u>Deckfarben, Kordel ...</u>
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Speer	(Bastelecke)	1	Bohnenstangen (ca. 1,50 – 2,00 Meter) <u>Sperrholz, Federn, Perlen ...</u>
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Beil / Tomahawk	(Bastelecke)	1	dicke Äste, Sperrholz, Kordel, <u>Deckfarben ...</u>
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Schmuck z.B. Freundschaftsbänder, Perlenkette / Nudelkette, Lederbeutel	(Bastelecke)	1	- je nach Aktion –
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Traumfänger	(Bastelecke)	1	Ringe, Schnur, Perlen, Federn ...
Werken / Einzelarbeit	Indianer-Tipi	(Bastelecke)	1	Holzspieße, Filz o. Leder, Schnur ...

### Bemerkungen:

Helferzahl bedeutet, dass lediglich die angegebene Zahl an Helfern zur Durchführung einer Aktion / eines Spieles notwendig ist. So kann z.B. 1 Helfer/in auch mehrere Spiele nacheinander betreuen, *nicht* gleichzeitig.

Also werden jetzt *nicht* „20“ Helfer/innen zur Durchführung des Programms benötigt, sondern **lediglich 2 - 4 Helfer/innen**.

Es kann verschiedene Spielformen als Spielzonen geben, z.B. Spielzone 1 mit Partnerspielen, Spielzone 2 mit Gruppenspielen. Natürlich können die Spielformen auch gemischt werden zu gemischten Spielzonen.

**!!!** = bedeutet, dass diese Spiele besonders gesichert werden müssen.

### Beispiel für den Helfer/innen-Einsatz:

Spielzone 1 - wird mit Helfer/in 1 betreut.

Spielzone 2 - wird mit Helfer/in 2 betreut.

Je Werk-Aktion – wird 1 Helfer/in benötigt. Das bedeutet: bei 2 Werkaktionen = 2 Helfer/innen – also Helfer/in 3 + 4.