

Formular Spieledatenbank

Titel des Spiels: Indianersprache

Gruppe: Krümel Maria Goretti

Alter	5-8
Mitspieler	10-20
Dauer	1:15

Kategorien:

<input type="checkbox"/> Minispiele	<input type="checkbox"/> Innenspiel	<input type="checkbox"/> ohne Material
<input type="checkbox"/> Entspannungsspiele	<input checked="" type="checkbox"/> Außenspiel	<input type="checkbox"/> Apps & Games
<input checked="" type="checkbox"/> Actionspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Waldspiel	
<input type="checkbox"/> Abendaktivität	<input type="checkbox"/> Stadtspiel	
<input type="checkbox"/> Nachtspiel		

Material:

- Becher
- Wasser
- Etwas zum Markieren des Parcours
- Zwieback
- Min. 10 Gegenstände zum Merken
- Tennisbälle
- Etwas, wo die Tennisbälle reingeworfen werden müssen
- Gefüllte Flaschen
- Sachen zum Schmecken
- Decke

Spielerklärung:

Story:

Wir Indianer benutzen Symbole als Kommunikationsmittel (für Fahrten zum Beispiel).

Die Kinder müssen nun beweisen, dass sie auch diese Form von Sprache beherrschen.

Dafür werden sie in Gruppen aufgeteilt (ca. 3-4 Kinder) und jede Gruppe bekommt eine Karte mit unseren Symbolen. Jedoch stehen nicht die Bedeutungen der verschiedenen Symbole daneben. Denn was die verschiedenen Zeichen bedeuten, müssen sie schließlich selber herausfinden.

Spiel:

Jeder Leiter übernimmt eine Station. Bei jeder Station werden 2 Spiele/Aufgaben gemacht. Die Kinder laufen von Station zu Station und müssen dort kleine Aufgaben erfüllen, damit der Leiter ihnen einen Tipp gibt, was ein Symbol der Karte bedeutet. Das Ziel ist es, dass alle Gruppen ihre

Karten mit den Bedeutungen der Symbole am Ende des Spiels vervollständigt haben. Jeder Gruppe muss bei jeder Station 2x gewesen sein. (2x8 = 16 Symbole)

Mit ihren Karten können sie am Ende dann eine Indianer-Botschaft (aus den Symbolen bestehend) entschlüsseln.

Stationen:

1. Station



= MENSCH? INDIANER

Aufgabe: ertast-Spiel. Die Kinder müssen Gegenstände oder Personen ertasten und erraten was oder wer das ist. Jeder in der Gruppe muss ein Ding/eine Person erraten.

Hinweis: Was ist das Gegenteil vom Tier?

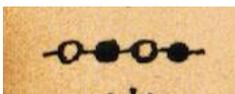


= FREUNDSCHAFT, FREUNDE

Aufgabe: Vertrauensspiel. Ein Kind verbindet sich die Augen und stellt sich mit gestreckten Armen vor ein anderes. Das Kind mit den verbundenen Augen muss sich nach hinten fallen lassen mit dem Vertrauen, dass das andere es auffängt. Jeder kommt mal an die Reihe.

Hinweis: Was ist das Gegenteil von Feind?

2. Station



= REGEN

Aufgabe: Führt einen Regentanz auf.

Hinweis: Warum tanzen die Indianer, wenn es lange Zeit nur sonnig war?

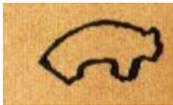


= REISEN, AUF REISE GEHEN

Aufgabe: Decke-umdrehen-Spiel. Die Kinder stehen alle auf einer Decke (evtl. gefaltet, wenn sie zu groß ist) und müssen die Decke auf die andere Seite drehen, ohne die Decke zu verlassen. Sie müssen immer auf der Decke stehen bleiben.

Hinweis: Was habe ich vor, wenn ich meinen Koffer packe?

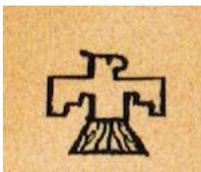
3. Station:



= STARK SEIN, STÄRKE

Aufgabe: Flaschen anhalten. 2 Kinder treten jeweils gegeneinander an. Sie müssen eine volle Flasche so lange wie möglich mit 2 ausgestreckten Armen festhalten.

Hinweis: Was ist das Gegenteil von schwach?

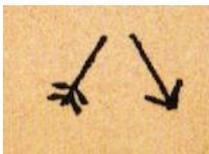


= GLÜCKLICH, GLÜCK

Aufgabe: Schmeckspiel. Die Kinder müssen verschiedene Sachen schmecken und erraten was es ist.

Hinweis: Was ist das Gegenteil von Pech?

4. Station



= FRIEDEN

Aufgabe: Die Kinder müssen aus einer gewissen Entfernung einem Tennisball in einen Reifen/Eimer/Pöttchen/... werfen und treffen.

Hinweis:, Freude, Eierkuchen

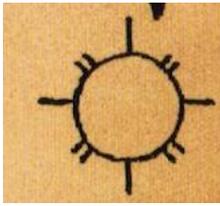


= CHEF, BIG BOSS

Aufgabe: Fischer, Fischer, welche Farbe hat das Wasser?

Hinweis: Wie kann man das Oberhaupt der Indianer noch nennen?

5. Station



= SONNE

Aufgabe: Macadame. Die Kinder legen sich nebeneinander auf den Bauch. Der erste beginnt und rollt sich über die anderen drüber bis ans Ende der Schlange, dann der 2., 3. usw. bis sie im Ziel angekommen sind.

Hinweis: Was ist das Gegenteil von Regen?



= FEUER

Aufgabe: Gegenstände merken, einen oder zwei wegnehmen und Kinder müssen aufsagen was fehlt.

ODER: Alle Gegenstände aufsagen.

Hinweis: Es ist sehr heiß und gefährlich

6. Station:





= WASSER

Aufgabe: Jedes Kind muss einen Becher Wasser so schnell wie möglich trinken, den leeren Becher dann auf seinen Kopf setzen und zu einem Stuhl laufen, eine Runde darum drehen und zurück, ohne den Becher fallen zu lassen.

Hinweis: Ohne das könnten wir Menschen nicht leben.



= MUSIK

Aufgabe: So schnell wie möglich einen Zwieback essen und dann mit dem Mund pfeifen.

Hinweis: Was braucht man zum Tanzen?

Anhänge?

-

Fotos?

-