

INDIANENFEEST

Sportdag 2011
Anne Frankschool
Groep 1 en 2

Dit boekje is van:

Indiaan: _____



Spelletjes:

1. Speer gooien

Opdracht:	Indianen laten graag zien wat ze kunnen. Probeer de drie speren zo ver mogelijk weg te gooien. De verste worp telt. Laat maar eens zien wat je kunt!
Punten:	Eerste pylon: 5 punten Tweede pylon: 10 punten Derde pylon of verder: 20
Materiaal:	3 speren, 3 pylonen, hoepel

2. Indianenpuzzel

Opdracht:	Indianen kunnen er prachtig uitzien met allerlei mooie kleuren en prachtige kleren. Maak de puzzel maar met elkaar en je zult het zelf zien.
Punten:	Als je de puzzel samen klaar krijgt, krijg je 10 punten
Materiaal:	indianenpuzzels, hoepel

3. Indianen omgooien

Opdracht:	Een indiaan moet goed kunnen gooien. Ze oefenen op indianenpoppen. Proberen jullie het ook maar eens. Hoe meer poppen je omgooit, hoe meer punten je krijgt.
Punten:	Totaal van de omgegooide indianen
Materiaal:	blokken met indianen, hoepel, tafel, ballen

4. Ballen in de tent

- Opdracht: Alle indianen moeten proberen om zoveel mogelijk ballen in de tipt te gooien, hoe meer ballen hoe meer punten. Doe je best!
- Punten: Voor elke bal een punt
- Materiaal: 6 ballen, indianentent, hoepel

5. Paardenrace

- Opdracht: Indianen kunnen uitstekend paardrijden, jullie ook? Dit spel speel je met z'n tweeën. Pak een paard en volg de renbaan. Wie het eerst terug is, heeft gewonnen.
- Punten: De winnaar krijgt 10 punten
De ander krijgt 5 punten
- Materiaal: 2 stokpaarden, materiaal, pylonen, 4 hoepels

6. Vredespijp blazen

- Opdracht: Als indianen vrienden geworden zijn, roken ze samen een vredespijp. Jullie mogen dat ook gaan doen. Ga tegenover elkaar in de hoepel zitten en probeer de bellen door de hoepel te blazen.
- Punten: 10 punten voor de beste vredespijproker
5 punten voor de ander
- Materiaal: 1 hoepel in opzetblok, 2 hoepels, 2 bellenblazers

Kleurplaat



7. Touwtrekken:

- Opdracht: Indianen zijn erg sterk maar dat zijn jullie ook. Pak met z'n tweeën het touw en trek daar zo hard mogelijk aan. Wie het veertje het eerst over de streep trekt, is de winnaar.
- Punten: Winnaar: 10 punten en de ander krijgt 5 punten.
- Materiaal: 1 touw, strepen op de grond, veertje

8. Kralen rijgen:

- Opdracht: Indianen dragen vaak een mooie ketting. Probeer je ketting zo lang mogelijk te maken. Als de tijd voorbij is, mag het niet meer!
- Tijd: 1 minuut per kind
- Speel dit in tweetallen. Wie heeft de meeste kralen aan de ketting?
- Punten: Voor elke kraal een punt
- Materiaal: doos met houten kralen, 2 rijgsnoeren

9. Totempaal stapelen

- Opdracht: Indianen hebben in hun kamp vaak een totempaal. Om die op te bouwen valt niet mee. Bouw ieder een zo hoog mogelijke stapel blokken. Elk blok wordt geteld. Hoe meer blokken, hoe beter. De blok waardoor de totempaal omvalt telt nog mee.
- Punten: 1 punt voor elke gestapelde blok
- Materiaal: blokken, hoepel

10. Verkleedspel

- Opdracht: Indianen zien er altijd prachtig uit! Jullie mogen je gaan verkleden als indiaan. Dit spel speel je met z'n tweeën. Je ziet een rijtje hoepels voor je liggen. In die hoepels liggen indianenkleren. Na het startsein mag je snel van de ene naar de andere hoepel gaan en alles aantrekken wat er in ligt. Heb je alles aan, ren dan snel terug. Als je alles nog aan hebt en het eerste terug bent, ben je winnaar!
- Punten: 10 punten voor de eerste en 5 punten voor de tweede
- Materiaal: 10 hoepels, 2x tooi, 2x pijl en boog, 2x messen, 2x jasje

11. Pijl gooien

- Opdracht: Met pijlen kunnen indianen alle kanten op. Jullie misschien ook wel. Probeer zoveel mogelijk pijlen in de emmer te gooien.
- Punten: 1 punt per pijl die in de emmer zit
- Materiaal: emmer, pijlen, hoepel

12. Vissen vangen:

- Opdracht: Indianen zijn hele goede vissers. Doen jullie dat maar eens na. Probeer zoveel mogelijk vissen uit de vijver te hengelen. Je hebt 2 minuten de tijd.
- Punten: Voor elke vis krijg je 2 punten
- Materiaal: hoepel, hengel, vissen, emmertje

13. Hoefijzer gooien:

Opdracht: Omdat indianen veel paardrijden liggen er nogal eens hoefijzers. Vaak doen ze daarmee een spelletje. Ze proberen ze om een stok te gooien. We gaan dat ook doen. Alleen niet met hoefijzers maar met ringen. Probeer zoveel mogelijk om een paal te gooien.

Punten: Voor elke paal om de ring: 5 punten

Materiaal: 1 paal in blok, 6 ringen, 1 hoepel

14. Kampvuur:

Als indianen rusten, zitten ze vaak gezellig om een kampvuur. Wij doen dat ook. Jullie krijgen ook vast wat lekkers erbij en iets te drinken.

Eet smakelijk!

15. Kleuren:

Je mag een kleurplaat kleuren uit het boekje.

16. Schminken:

Opdracht: Maak jezelf zo mooi mogelijk!

Punten: Hiervoor krijg je geen punten

17. Opperhoofd koekoek

Opdracht: Indianen kunnen goed sluipen. Het opperhoofd staat met zijn gezicht naar de muur. De indianen staan op redelijke afstand van het opperhoofd en sluipen naar het opperhoofd toe. Intussen zegt het opperhoofd langzaam "opperhoofd koekoek". Aan het einde van koekoek draait het opperhoofd zich om. Wie hij nog ziet sluipen, moet terug naar het begin. Wie stilstaat en niet beweegt mag verdergaan. Het opperhoofd draait zich weer om. Wie het eerste het opperhoofd aantikt is het volgende opperhoofd.

Materiaal: hoofdtooi voor het opperhoofd, hoepels of pionnen als startpunt

18. Bal door de tipi rollen

Opdracht: De kinderen staan in een kring als een tipi, met de benen wijd en handen langs het lichaam. 1 kind heeft de bal en probeert deze door de benen te rollen van een ander kind. Op het moment van rollen mag de bal worden tegen gehouden met de handen. Wie lukt het om de bal erdoorheen te rollen?

Materiaal: bal

19. Water dragen

- Opdracht: Indianen kunnen snel water dragen. Wie kan het snelst een fles vullen met een bekertje water. Twee indianen tegen elkaar:
- Punten: 20 punten voor wie het eerst de fles vol heeft, 10 punten voor de ander
- Materiaal: 2 flessen, 2 emmers met water

20. Buffel prik

- Opdracht: Indianen kunnen goed buffels vangen, maar weten ze ook zonder te kijken waar hun staart zit? Probeer geblinddoekt de staart van de buffel op de juiste plaats te prikken.
- Punten: 10 punten als het goed is, anders 5
- Materiaal: Buffel op karton, staart, blinddoek

21. Chipsketting rijgen

- Opdracht: Indianen kunnen mooie kettingen maken. Jullie mogen een lekkere ketting rijgen.
- Materiaal: chips, dropveters, grote pan op vuur en stenen.

22. De beer en de indiaan

- Opdracht:** De beer (een kind) heeft net vis gegeten en is in slaap gevallen in zijn hol. Er ligt nog 1 visje bij de beer. De indianen (in hun tipi's) hebben hier ook wel trek in. Alle indianen sluipen naar de beer, een indiaan krijgt de opdracht om de vis te pakken. Die indiaan pakt het visje. De beer wordt wakker en probeert de indianen te pakken voordat ze weer in hun tipi's zijn.
- Materialen:** hoepels voor de indianen, kleedje voor de beer, berenmasker, visje.

23. Indianentooi maken

- Opdracht:** Indianen hebben prachtige hoofdtooien. Ieder kind mag zijn eigen hoofdtooi maken.
- Materialen:** stroken, veren, papier, plakkertjes, lijm en scharen.

Puntentelling

Spel	Puntentotaal
1. Speer gooien
2. Indianenpuzzel
3. Indianen omgooien
4. Ballen in de tent
5. Paardenrace
6. Vredespijp blazen
7. Touwtrekken
8. Kralen rijgen
9. Totempaal stapelen
10. Verkleedspel
11. Pijl gooien
12. Vissen vangen
13. Hoefijzer gooien
14. Kampvuur	
15. Kleuren	
16. Schminken	
17. Opperhoofd koekoek	
18. Bal door de tipi	
19. Water dragen
20. Buffel prik
21. Chipsketting	
22. De beer en de indiaan	
23. Indianentooi maken	

Veel succes!

