

INDIANEN

TAS



Inhoud:

- Tipi tent
- decoratie indianen
- indianenvlag
- 5 meisjes indianen kleedjes
- 5 jongens indianen vestjes
- schmink
- Visspel
- houten ring
- 2 bogen + 6 pijlen
- Dartspel buffel + 6 magneetdarts
- Geweven hoepel + twee speren
- Totempaal blokken
- 6 dennenappels + houten hoepel
- 2 touwen als startlijn en eindlijn + vijf linten
- opperhoofd tooi
- Gehaakte vis + berenmasker
- 10 tooien zonder veren
- aparte veren

Regels:

Normale slijtage is geen probleem. Maar als er echt materiaal kapot gaat, niet meer bruikbaar is of verloren gaat dan wordt de nieuwprijs aangerekend voor dat stuk speelgoed.

Tipi tent = 20 euro

decoratie indianen = 2,95 euro

indianenvlag = 5,95 euro

1 meisjes indianen kleedjes = 10 euro

1 jongens indianen vestjes = 10 euro

schmink = 3,95

Visspel Melissa & Doug = 20 euro

Houten ring: 2 euro

1 Houten handgemaakte handboog = 20 euro

1 Pijl = 2,5 euro

Dartspel buffel + 6 magneetdarts = 30 euro

Opperhoofd tooi = 5,95 euro

Berenmasker = 10,95 euro

Verzekering:

De verhuurder kan in geen geval aansprakelijk gesteld worden bij eventuele ongevallen. Bij de huur van de materialen dient er tijdens het gebruik steeds toezicht gehouden te worden door de huurder of een door de huurder aangesteld meerderjarig persoon.

Inleiding

Wat betekenden veren voor de indianen?

Volgens de prairie-indianen had elke vogelsoort zijn eigen kenmerken, die via de veren op mensen konden worden overgebracht. Krijgers en jagers hadden het liefst arendsveren, want die vogel stond voor kracht en was dicht bij de geesten omdat hij zo hoog vliegt.

Een indiaan kon niet zomaar veren oprapen en ze in zijn haar steken. Net als medailles in Europa werden veren uitgereikt als beloning voor een prestatie, en de kandidaat moest eerst op hoogdravende wijze over zijn heldendaad vertellen.

Wie een veer ontving, was verplicht om hem zichtbaar te dragen, en een dappere indiaan kon in de loop der jaren een indrukwekkende tooi opbouwen. De veren stonden niet voor rangen, zoals veel mensen wel dachten.

Zeg het met veren

Kraai: Evenwicht, kunde, vooruitziende blik.

Arend: Kracht, moed, eer.

Kolibrie: Liefde, schoonheid, intelligentie.

Valk: Zielenheil, snelheid, beweging.

Raaf: Creativiteit, kennis.

Zoals de echte indianen krijgen jullie ook niet zomaar veren op jullie tooi. Jullie moeten die ook verdienen met opdrachten. Eerst gaan we een mooie band maken om jullie veren op te zetten (zie volgende bladzijde)

1. Visspel: Draai aan de schijf en vang de juiste vis. Wie kan de meeste vissen vangen?
2. Paard rijden: Dit spel wordt weer in tweetallen gespeeld. Eén is het paard, de ander is de ruiter. De ruiter moet voor de startlijn op het paard gaan zitten. Op het startsein van het opperhoofd brengt het paard de ruiter naar de wimpel. Hang de wimpel met een knijper aan een tak. Als het paard en de ruiter weer veilig over de startlijn zijn aangekomen met de wimpel krijgen ze punten.
3. Boogschieten: Ieder krijgt drie pijlen, wie kan zijn pijl door de hoepel schieten?
4. Dartspel buffel: Iedere speler krijgt drie pijlen, wie heeft de meeste punten?
5. Dartspel geweven hoepel: 1 iemand laat de hoepel rollen, twee anderen proberen met de speer de hoepel te vangen. Als de speer er door gaat zonder dat de hoepel valt krijg je 1 punt, als de hoepel omvalt door de speer dan krijg je 3 punten.
6. Totempaal blokken stapelen: In twee groepen de blokken stapelen telkens 1 rechthoek plat leggen en 2 vierkante blokken stapelen, dan weer een rechthoek plat erop leggen. Wie kan de hoogste totempaal maken. (punten is het aantal blokken dat hij heeft voor hij omvalt)
7. Dennenappel werpen: Je krijgt drie dennenappels die je in de hoepel moet mikken die op de grond ligt, als hij erin botst maar eruit vliegt krijg je 1 punt, als hij blijft liggen 3 punten, per dennenappel die in de hoepel ligt.
8. Vooruit en achteruit: Nodig: een startlijn en eindlijn met 10 meter tussen. De eerste gaat op de knieën zitten met de handen op de startlijn de volgende gaat achteruit op de knieën zitten achter de eerste en worden met de enkel aan elkaar gebonden. Zo snel mogelijk naar de overkant en terug. Eerst moet de eerste voorwaarts en de tweede achterwaarts, als de eerste de lijn raakt zegt hij 'terug' en dan kruipt de tweede nu voorwaarts terug en de eerste achterwaarts.
9. Opperhoofd koekoek: 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.
10. 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) 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 zijn.

Er zitten indianentooien in de tas en veren, maar deze blijven bij de koffer, als je de verentooi graag mee naar huis geeft dan kan je ze wel makkelijk zelf laten maken door de kinderen.



Nodig:

Textiel stiften (Action)
Witte brede elastiek (Action)
Een pakje veren (Hema)
Naald
garen

Werkwijze:

Meet af op de kinderen hun hoofd, laat ze de band versieren met de textielstiften. De elastiek aan elkaar vastmaken met een paar steekjes. Nu kunnen de indianen zich verkleden en eventueel strepen op de wangen zetten met de schmink en dan kunnen de spelletjes kunnen beginnen!

Wat kan je nog knutselen?

Materiaal voor het knutselen is zelf te voorzien.

1. Uitnodigingen voor de verjaardag: vouw papieren blaadjes in de vorm van een Indianentent. Laat de jarige deze versieren met wat kleurpotloden met figuurtjes en eventueel wat stempels. Schrijf de uitnodigingstekst aan de binnenkant van de tent.



2. Indianen ketting rijgen



3. Een eigen krachtstok maken. Een krachtstok is een stok met kracht, een boom is immers ook heel sterk. Een krachtstok is een heel oud idee, dat indianen al veel gebruikten. Ze maakten een heel eigen stok door deze te versieren. Tijdens het versieren maak je er echt jouw stok van. Zo'n krachtstok kan je helpen op momenten dat je je niet sterk of fijn voelt. Bijvoorbeeld na een enge droom, als je moe bent of een te saaie dag hebt gehad. Het helpt dan om je stok te zien en even vast te houden. Dan stroomt zijn kracht door naar eigen kracht.



4. Een dromenvanger maken: <https://youtu.be/sDgn6gLo348>

Men zegt dat de dromenvanger werd ontdekt door een Sioux-vrouw van wie het kind kwade dromen had. Omdat ze geen andere uitweg meer zag, ging ze naar een oude spinnenvrouw om haar om raad te vragen...

Zij kreeg de aanwijzing dat ze van wilgentakken de eeuwige cirkel moest maken en van katoenen draden het 'net des levens'. De dromenvanger vangt de 'slechte' dromen op in het 'web' en volgens de legende glijden ze er dan in de morgen af en drogen ze op in de ochtendzon. Fijne dromen kunnen ongehinderd hun doorgang in het centrum van de dromenvanger vinden en treden daarmee het leven binnen van de dromer



5. Tipi hoorntjes maken

<https://youtu.be/f4hOjYk0lig>

