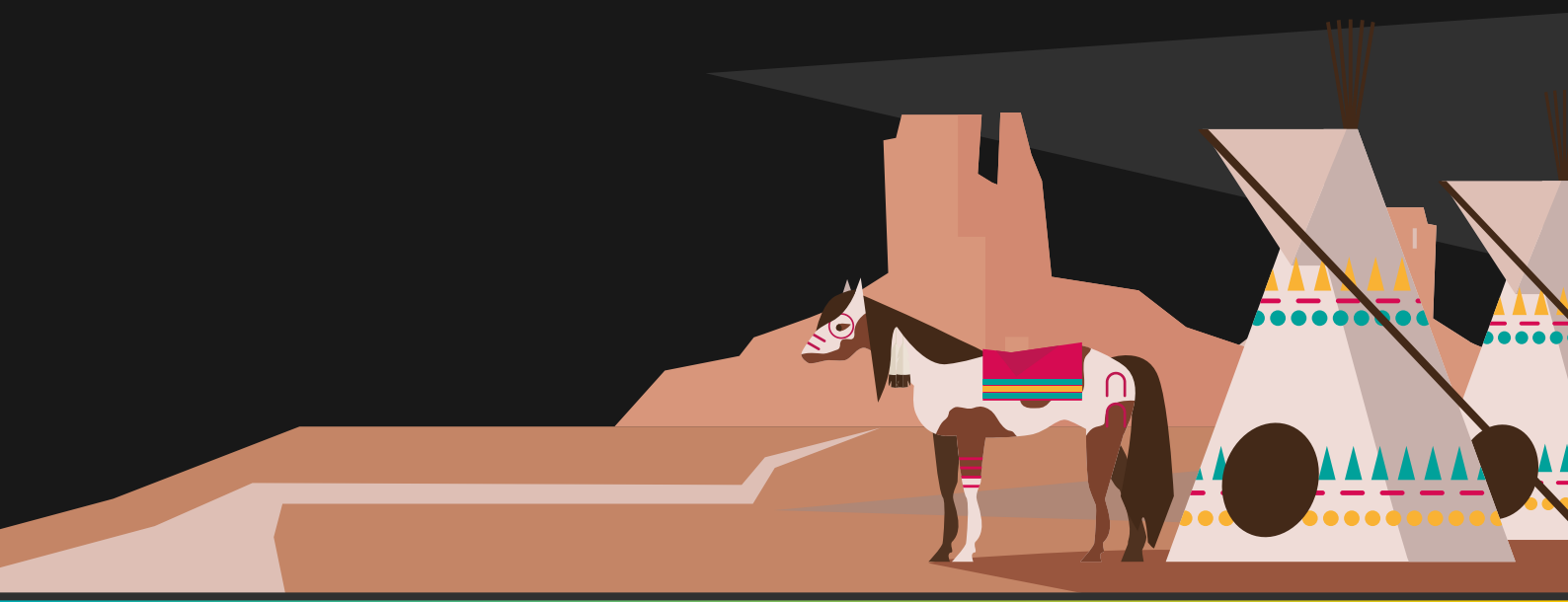
SCHNELLER BIBER LERNT DAS JAGEN

INDIANISCHE MITMACH-GESCHICHTE



ca. 3 Stunden

4 - 10 Jahre

2 - 12 Personen

einfach

KURZBESCHREIBUNG

Schneller Biber ist ein Indianerjunge, der seinen Platz im Stamm noch finden muss. Er wäre gerne ein guter Jäger und wichtig für sein Volk, doch dafür muss er noch einiges lernen und sich beweisen.

Begleite schnellen Biber dabei und finde heraus welche Fähigkeiten ein guter Indianer haben muss um ein grandioser Jäger zu werden und wie Indianerjungen wie schneller Biber dies trainieren konnten. Wachse mit schnellem Biber an 7 Aufgaben und werde ein guter Jäger.

Viel Spaß!

INHALT

1. Geschichte 3
2. Totem basteln 6
3. Kupfekopfschlange 7
4. Spurensuche 9
5. Verstecken / Tarnen 26
6. Pfeilwurfspiel 27
7. Quiz & Wissen 28
8. Bogenschießen 33

Autor: IDEEN-KINDER.de
Bilder: pixabay, unsplash, vecteezy und ideen-kinder.de

Die Geschichten und Bilder sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Teile die Inhalte gerne mit Freunden, Familie und Bekannten. Nett wäre wenn du beim Teilen auf ***ideen-kinder.de*** verweist. Ansonsten fühl dich frei die Geschichten, Spiele und Bastelideen zu verändern wie du willst.

Hast du Fragen dann melde dich einfach bei ***hallo@ideen-kinder.de***.

SCHNELLER BIBER LERNT DAS JAGEN
INDIANISCHE MITMACH-GESCHICHTE

Spitz in den Himmel ragende Tipis, ein Lagerfeuer über dem am Dreibein ein großer Topf mit Eintopf brodelt, Pferde, die auf der Wiese nebenan grasen. Wir befinden uns im Indianerdorf, indem auch der indianerjunge schneller Biber lebt.

Doch wo ist schneller Biber?
In seinem Tipi ist er nicht, er spielt auch nicht mit den anderen Indianerkindern verstecken und am Lagerfeuer sitzt er auch nicht. Am nah gelegenen, kleinen Bach sitzt ein Junge und wirft missmutig Steine in den Bach. Oh das ist ja schneller Biber! Und er hat schlechte Laune. Heute sind die Erwachsenen nämlich auf große Jagd gegangen und er, schneller Biber, durfte nicht mit! Er sei noch zu klein und würde nur stören haben sie gesagt und er soll doch mit den anderen Kindern und den alten Leuten im Dorf bleiben.

Schneller Biber ist enttäuscht, er wartet schon seit 2 Jahren darauf, dass er endlich mit auf die Jagd gehen darf. Aber jedes Mal heißt es, er sei noch zu klein und er würde nur stören. Jetzt sitzt er am kleinen Bach und wirft wütend einen Stein nach dem anderen in den Bach.

Da kommt weise Eule zu ihm. Weise Eule ist sein Opa, er hat schon graue lange Haare und ist nicht mehr ganz so gut zu Fuß. Früher war er ein großer Jäger. Heute wird er immer noch sehr geschätzt, da weise Eule auch ein sehr schlauer und weiser Mann ist. Er setzt sich neben schnellen Biber an den Bach und schweigt.

„Das ist sooo gemein", sagt schneller Biber. „Nie darf ich mit auf die Jagd. Ich bin weder zu klein, noch störe ich irgendjemanden!" Weise Eule schaut ihn an, dann nimmt er auch einen Stein in die Hand und lässt ihn ganz elegant auf die andere Seite des Baches flippen. Dann sagt er: „Ja, ja, dass kenne ich... Als ich so alt war wie du, da ging es mir nicht anders. Ich wollte unbedingt mit auf die große Jagd und durfte nicht. Es wurde mir gesagt ich bin zu unruhig und noch nicht reif genug. Also bin ich ihnen nachgeschlichen und musste feststellen, dass sie recht hatten. Ich war noch ein Grünschnabel, ich war zu laut und habe sämtliche Tiere vergrault. Am Ende mussten mich die Anderen sogar aus dem Fluss retten, sonst wäre ich bestimmt ertrunken..."

„Aber Opa, du warst doch ein großer Jäger und alle im Dorf haben zu dir aufgesehen," sagt schneller Biber. Dieser erwidert: „Ja das stimmt, aber ich musste viel lernen um ein guter Jäger zu werden, wenn du willst, dann bringe ich es dir bei." Schneller Biber nickte eifrig und lauschte den Worten seines Opas. „Du musst dir selbst vertrauen, auf dein Inneres hören und deinen Instinkt schulen. Fähigkeiten wir lautloses Laufen, Geschicklichkeit und Tarnung bringen dich weiter. Aber du musst auch viel über Tiere wissen und die Natur. Dies Alles musst du üben um ein großer Jäger zu werden. Dann erst werden dich alle im Dorf schätzen und anerkennen."
„Aber wie kann ich das üben?" wollte schneller Biber wissen. Sein Opa weise Eule stand auf und sagte: „Folge mir..."

» 1. TOTEM BASTELN « (SIEHE S. 6)

„Dein Totem spendet dir Kraft. Es begleitet dich durch schwierige Situationen und hilft dir, zu dir selbst und deinem Instinkt zu finden." sagt weise Eule. Schneller Biber hat einen Biber als Totem. Damit er sein Krafttier immer bei sich hat, trägt er es als Amulett um den Hals. Er vertraut auf sein Krafttier und fühlt sich gleich ausgeglichener. Sein Opa führt schnellen Biber weiter. Sie gehen auf eine Waldlichtung und üben das Anschleichen aber auch die Konzentration und Aufmerksamkeit. „Der beste Lehrer ist die Natur", sagt weise Eule. „Durch beobachten der Natur und der Tiere können wir viel lernen. Schau dir z. B. die Kupferkopfschlange an, sie ist ein ausgezeichneter Jäger und das obwohl sie nur sehr schlecht sehen kann. Sie liegt meist nur starr da und wartet auf die nächste Beute, mit all ihren Sinnen nimmt sie ihre Umgebung wahr. Kommt ihr dann eine Beute zu nahe, dann reagiert sie blitzschnell und beißt zu. Umso besser du deine Umgebung wahrnimmst desto schneller wirst du dein Ziel, ein guter Jäger zu werden, erreicht." schneller Biber setzt sich in die Mitter der Waldlichtung, schließt seine Augen und lauscht der Umgebung.

» 2. KUPFERKOPFSCHLANGE « (SIEHE S. 7)

„Jetzt hast du gelernt auf die selbst zu hören und auf deine Umgebung zu achten!" sagt weise Eule. „Als nächstes musst du lernen Spuren zu lesen. So kannst du aufspüren wo die nächsten Tiere sind, aber auch sehen welche Wege du meiden solltest. Du willst am Ende ja nicht auf einen Bären treffen oder auf ein anderes Raubtier." Opa weise Eule geht mit seinem Enkel in den Wald und sie schauen sich gemeinsam Pfoten- und Fußabdrücke an. Schneller Biber hat etwas Probleme damit den Tieren die richtigen Abdrücke zu zuordnen, könnt ihr ihm helfen?

» 3. SPURENSUCHE « (SIEHE S. 9)

„Gut gemacht!" lobt weise Eule seinen Enkel. „Jetzt kannst du die Tiere anhand ihrer Spuren unterscheiden und gezielt die richtigen verfolgen." Schneller Biber ist schon ziemlich stolz auf sich. Er merkt selbst, dass er immer sorgfältiger wird und langsam zu einem richtigen Jäger hin wächst. „Nachdem du deine Jagdbeute lautlose aufgespürt hast, musst du dir ein gutes Versteck suchen und das Tier beobachten." sagt weise Eule. Schneller Biber ist gut im Verstecken und auch ein Meister der Tarnung. Er spielt oft mit den anderen Kindern aus dem Dorf Verstecken und ist meist einer der letzten die gefunden wurden.

» 4. VERSTECKEN « (SIEHE S. 26)

Indianer sind mit verschiedenen Geräten auf Jagd gegangen. Einige gingen z. B. mit einem Speer auf die Jagd. Opa weise Eule erklärt schnellem Biber, wie wichtig es ist sein Ziel zu treffen, da sonst die ganze Vorarbeit zu Nichte gemacht wird, wenn man nicht trifft. Zielgenauigkeit und Konzentration ist hier ganz wichtig. Weiße Eule formt aus Weidenruten Kreise und hängt sie an einem Baum auf. Schneller Biber muss versuchen einen Pfeil durch die unterschiedlichen Kreise zu werfen. Doch das ist gar nicht so einfach...

» 5. PFEILWURFSPIEL « (SIEHE S. 27)

Je öfter schneller Biber wirft, desto besser wird er. Am Anfang hat er nur selten getroffen, aber jetzt trifft mindestens jeder zweite Pfeil. „Übung macht den Meister", sagt weise Eule. Schneller Biber wirft noch eine ganze Zeit lang, dann braucht er aber erst einmal eine Pause. Sein Opa setzt sich neben ihn ins Gras und erzählt ihm einiges über den Wald und die Tiere die darin leben. „Mit dem richtigen Wissen über den Wald und den Lebewesen, die darin leben, wird man ein besserer Jäger. Wenn du weißt wo z. B. Rehe trinken, oder wie ein Hasenbau ausschaut, oder welche Tiere Nachtaktiv sind, dann weißt du auch wo du diese Tiere findest." Weise Eule erzählt schnellem Biber viel über Bären, Rehe, Vogelnester, den Wald, verschiedene

Pflanzen und vieles mehr. Schneller Biber hört aufmerksam zu und versucht sich so viele Informationen wie möglich zu merken.

» 6. QUIZ & WISSEN « (SIEHE S. 28)

„So, schneller Biber, jetzt kennst du dich aus im Wald. Du kannst dich konzentrieren und Zielen und hast gelernt dich auf deinen Instinkt zu verlassen. Jetzt musst du nur noch lernen ein Tier zu erlegen und das am besten mit Pfeil und Bogen," sagt weise Eule. „Aber Opa, Bogenschießen kann ich doch schon. Wir Indianerkinder lernen das Bogenschießen direkt nachdem wir laufen lernen," lacht schneller Biber. Er holt seinen Bogen aus dem Tipi und zeigt seinem Opa wie gut er schießen kann. Und ohne Zweifel, schneller Biber ist ein sehr guter Schütze. auch aus weiter Entfernung trifft er sein Ziel. Doch das kann schneller Biber nur weil er immer fleißig geübt hat.

» 7. BOGEN SCHIESSEN « (SIEHE S. 33)

Opa weise Eule ist beeindruckt, wie gut schneller Biber mit dem Bogen umgehen kann. Er ist stolz auf seinen Enkel und ist sich ganz sicher:

„Schneller Biber, du hast jetzt alles gelernt, was man braucht um ein guter Jäger zu sein. Wenn du fleißig weiter übst, dann darfst du sicherlich beim nächsten Mal mit auf die große Jagd gehen!"

Schneller Biber freut sich und ist sich sicher, dass er auf einem guten Weg ist, ein hervorragender Jäger zu werden, den alle im Indianerdorf schätzen.

ENDE

1. AMULETT MIT TOTEM BASTELN

Das Totem ist für viele Indianer die Darstellung eines bestimmten Tieres, zu der sich der Indianer oder ein Stamm zugehörig oder verbunden fühlt. Ein Totem ist wie ein Beschützer oder Helfer. Es hilft dem Indianer auf sich selbst zu vertrauen und spendet ihm Kraft.

Was wird benötigt?

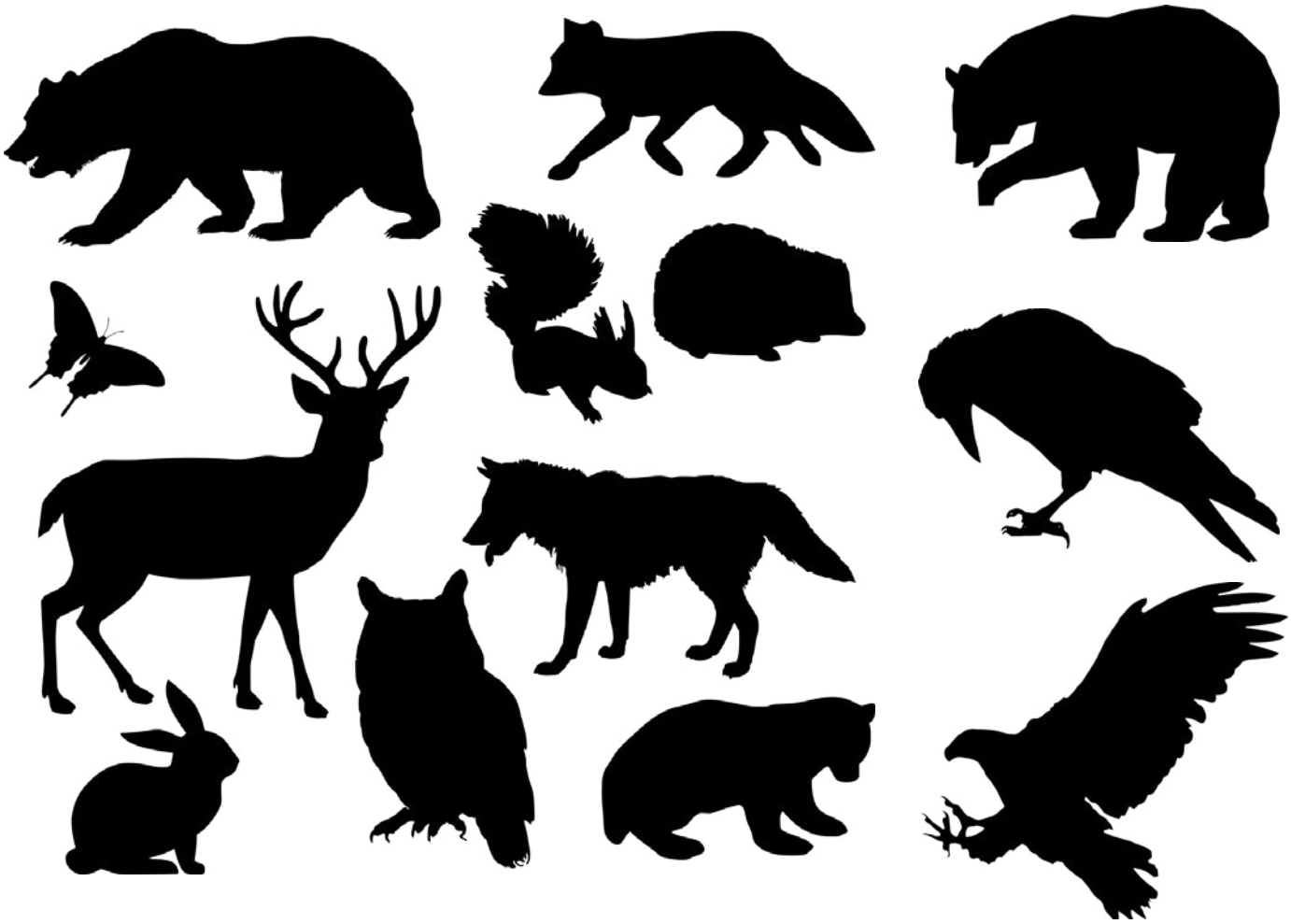
- kleine Baumscheiben mit Loch
- Lederbändchen / Schnurr
- Stifte die auf Holz malen
- Holzperlen
- Tier-Vorlagen

(auf https://ideen-kinder.de findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Die Kinder dürfen sich eine Holzscheibe aussuchen und ihr persönliches Totem / Krafttier darauf malen. Danach kann mit einer Schnur oder Lederbädchen eine Kette daraus machen und sie mit Perlen verzieren.

Vorlagen:



1. AMULETT MIT TOTEM BASTELN

2. KUPFERKOPFSCHLANGE

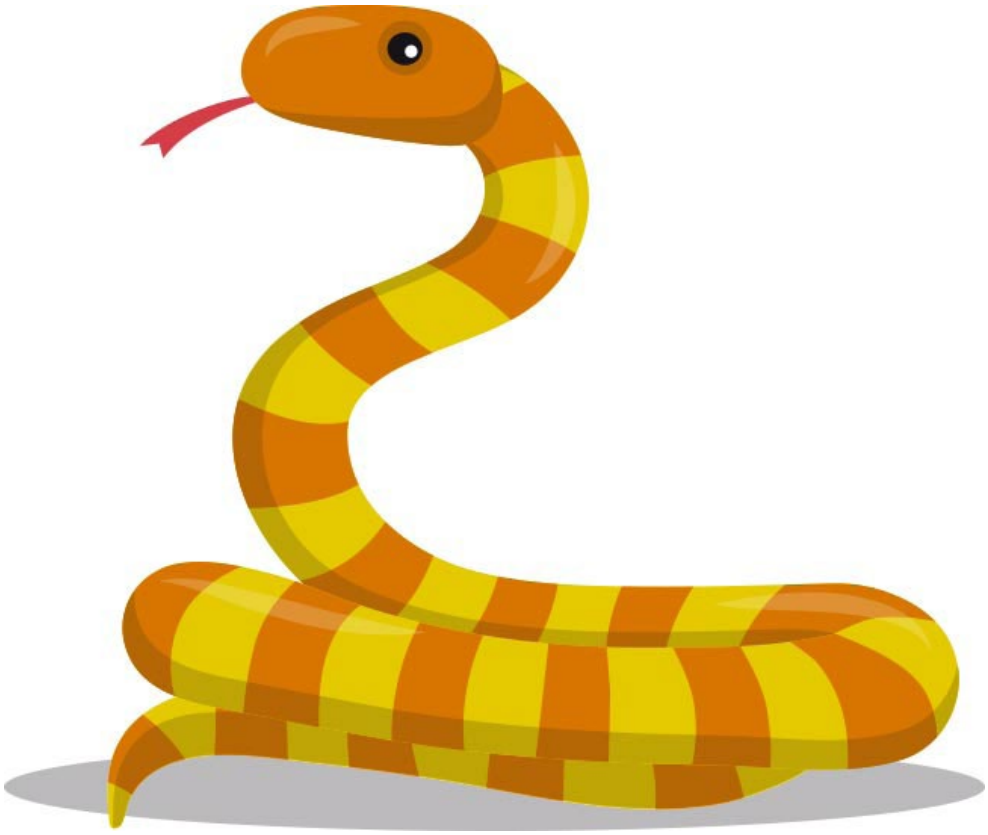
Dieses Spiel war bei Indianerkindern ein beliebtes Spiel. Es schult nicht nur die Konzentration und Aufmerksamkeit, sondern auch das lautlose Bewegen bzw. nur gewollte Geräusche zu zulassen.

Was wird benötigt?
- 1 x Augenbinde, Schal, Tuch
- Gummibärchen oder ähnliches

Anweisung:
Alle Kinder setzten sich in einen großen Kreis. ein Kind wird bestimmt, dass für die erste Runde die Kupfekopfschlange spielt. Die Kupfekopfschlange bekommt die Augen verbunden und setzt sich in die Mitte des Kreises im Schneidersitz hin. Aufs Knie legt ihr der Schlange ein Gummibärchen. Jetzt wird ein weiteres Kind aus der Gruppe bestimmt, dieses darf auf Kupferkopfschlangen-Jagd gehen.

Ziel des Spiels für den Jäger ist es, das Gummibärchen vom Knie der Kupferkopfschlange zu klauen ohne berührt zu werden. Dafür muss er sich anschleichen und versuchen die Schlange zu verwirren. Das Ziel der Kupferkopfschlange ist es den Jäger zu berühren. Dabei muss die Kupferkopfschlange sich wie eine echte Schlange verhalten. Sie sitzt starr da und nur wenn sie etwas hört oder spührt dann darf sich blitzartig mit ihren Armen zu packen. Gewinnt die Schlange, dann ist das nächste Kind dran, die Kupferkopfschlange bleibt aber sitzen.

Gewinnt der Jäger, dann ist er die neue Kupferkopfschlange und die alte geht zurück in den Kreis.



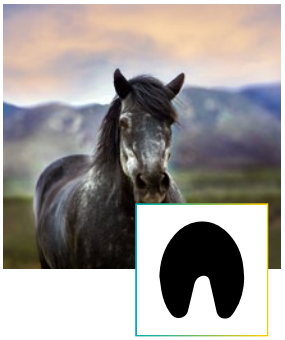
3. SPURENSUCHE

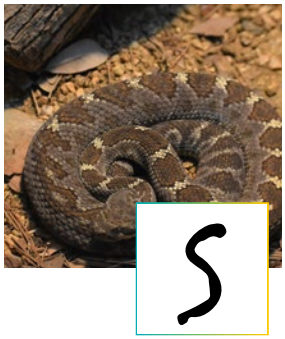
Findet zu jedem Tier den passenden Abdruck.

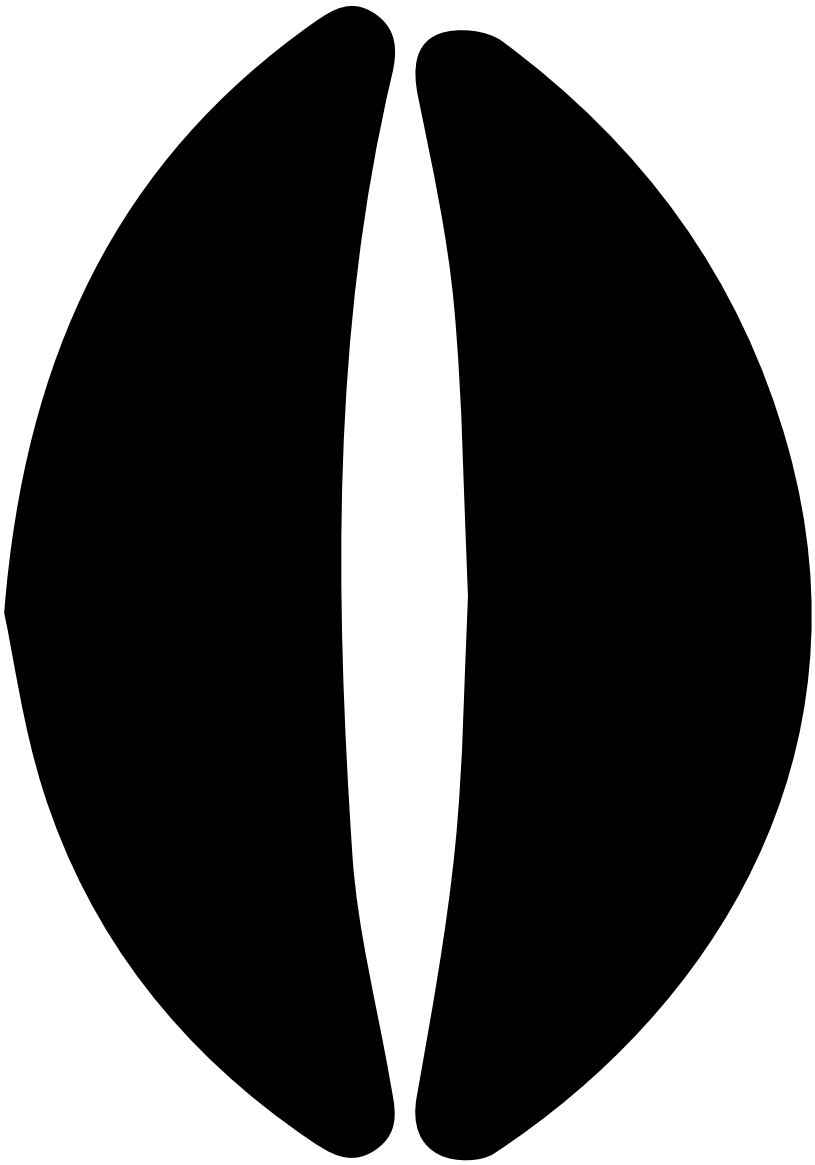
Was wird benötigt?
• Schneidet die einzelnen Motive aus diesem PDF aus

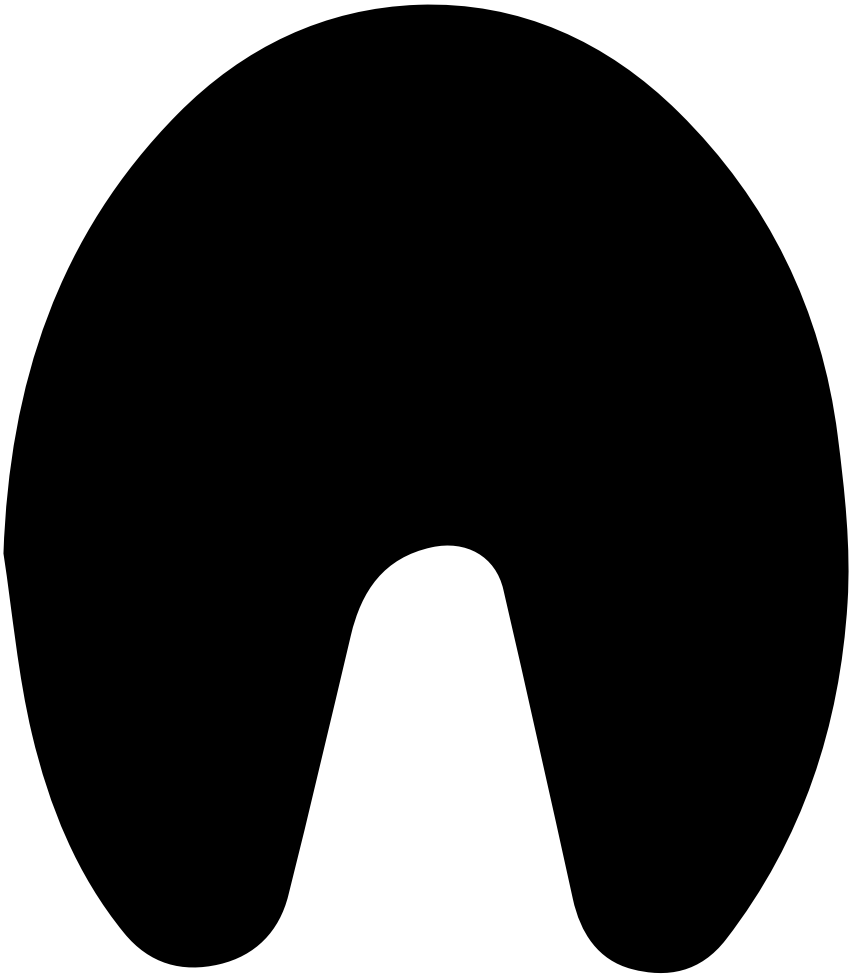
Anweisung:
Bei kleinen Gruppen kann man das ganze als Memorie spielen, statt zwei gleichen ist immer ein Abdruck und eine Tierkarte ein Pärchen. Bei größeren Gruppen sollte man das ganze offen Spielen und so zuweisen.

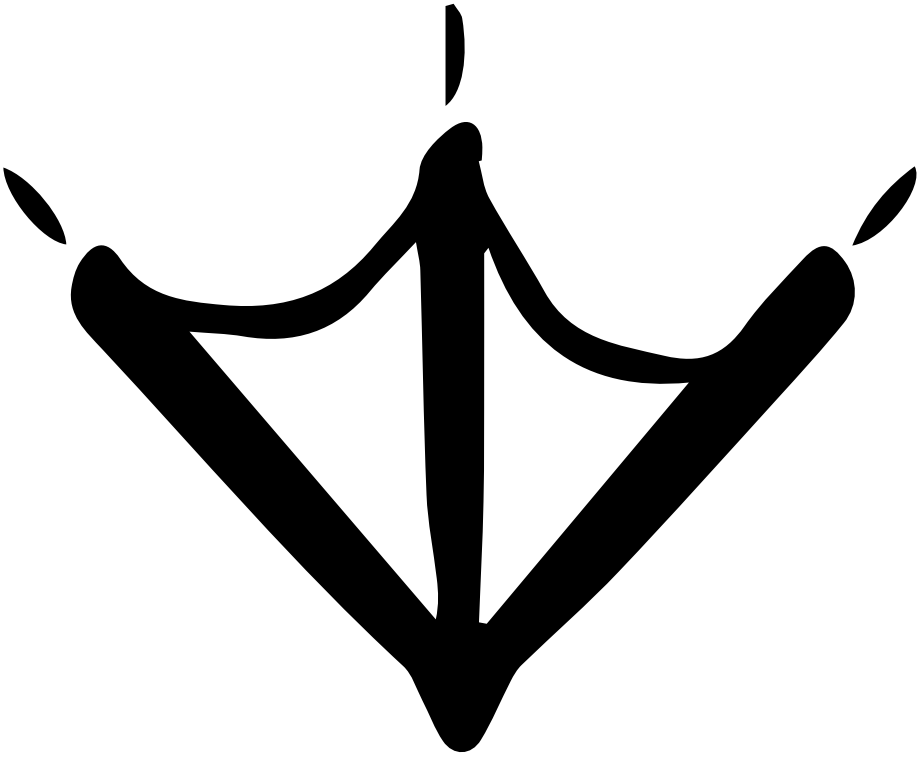
Lösung:

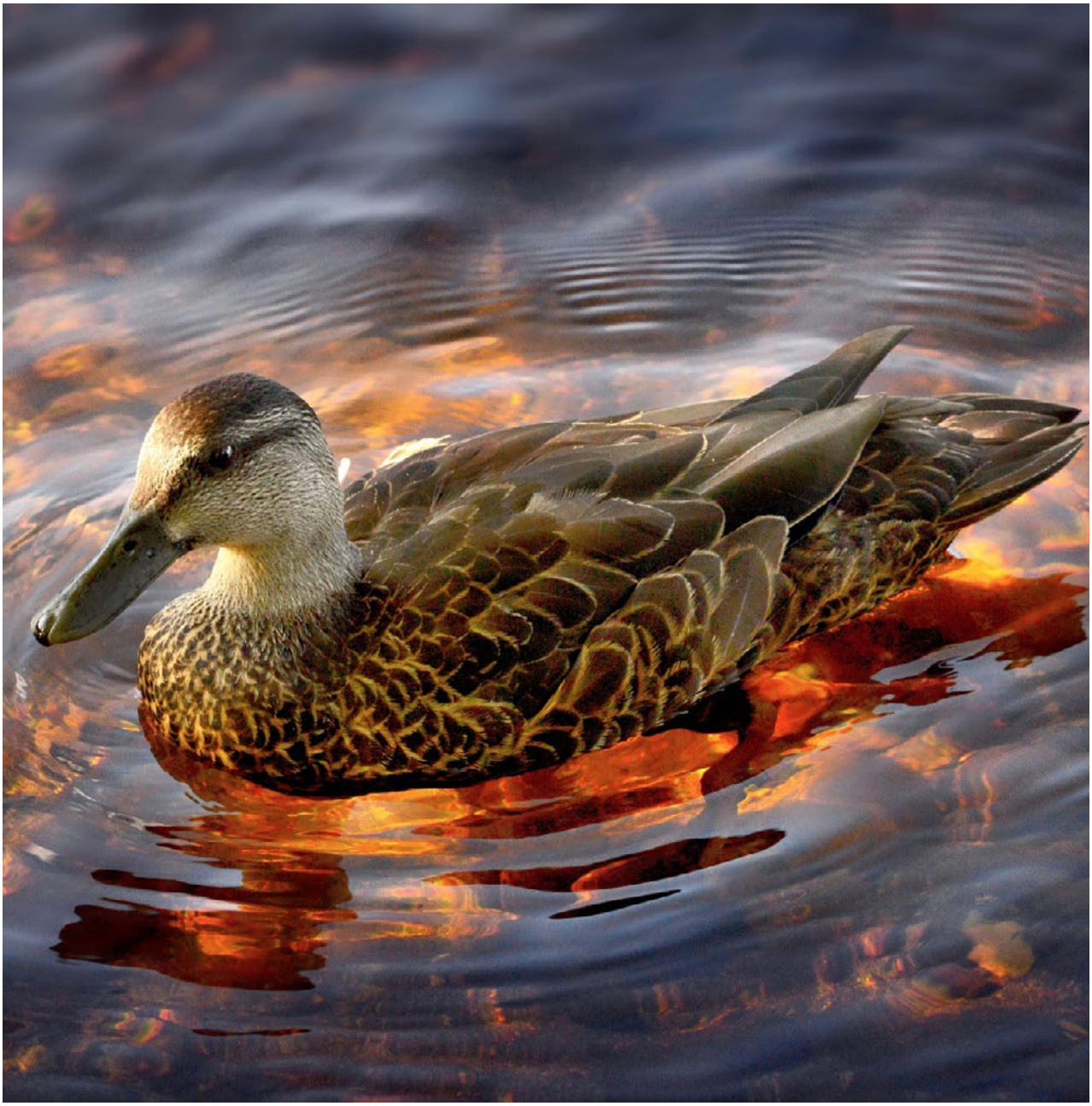


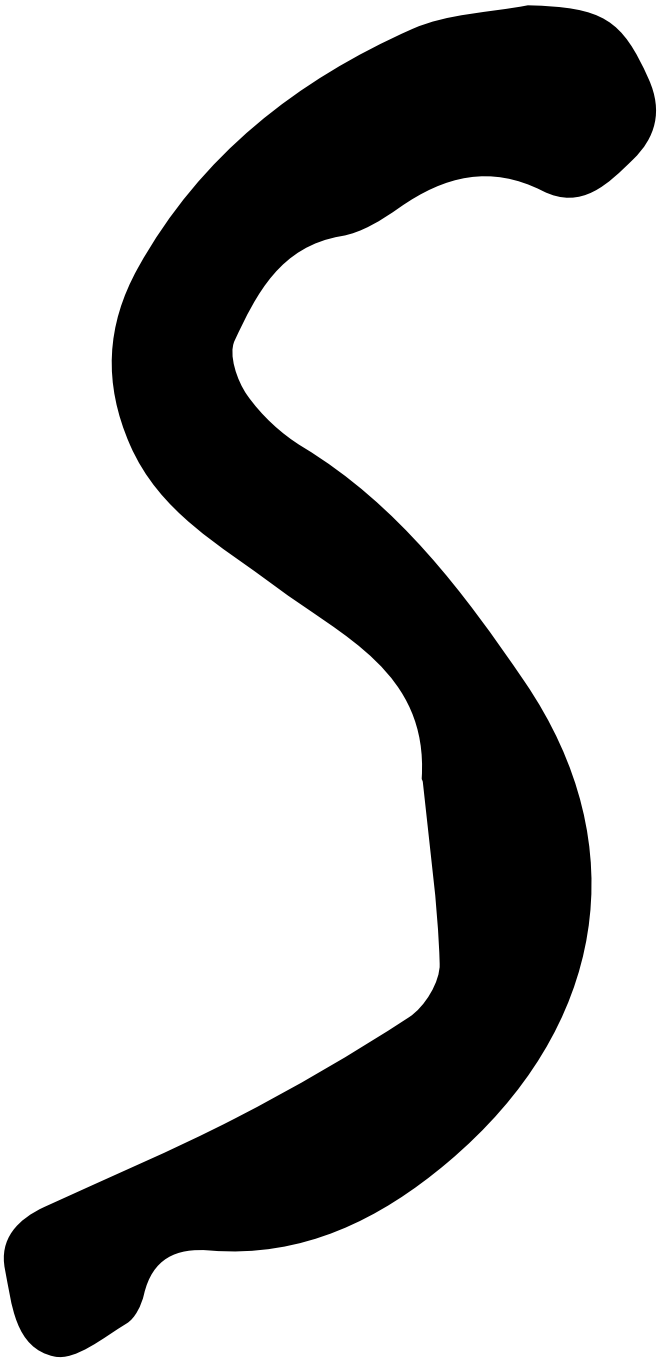


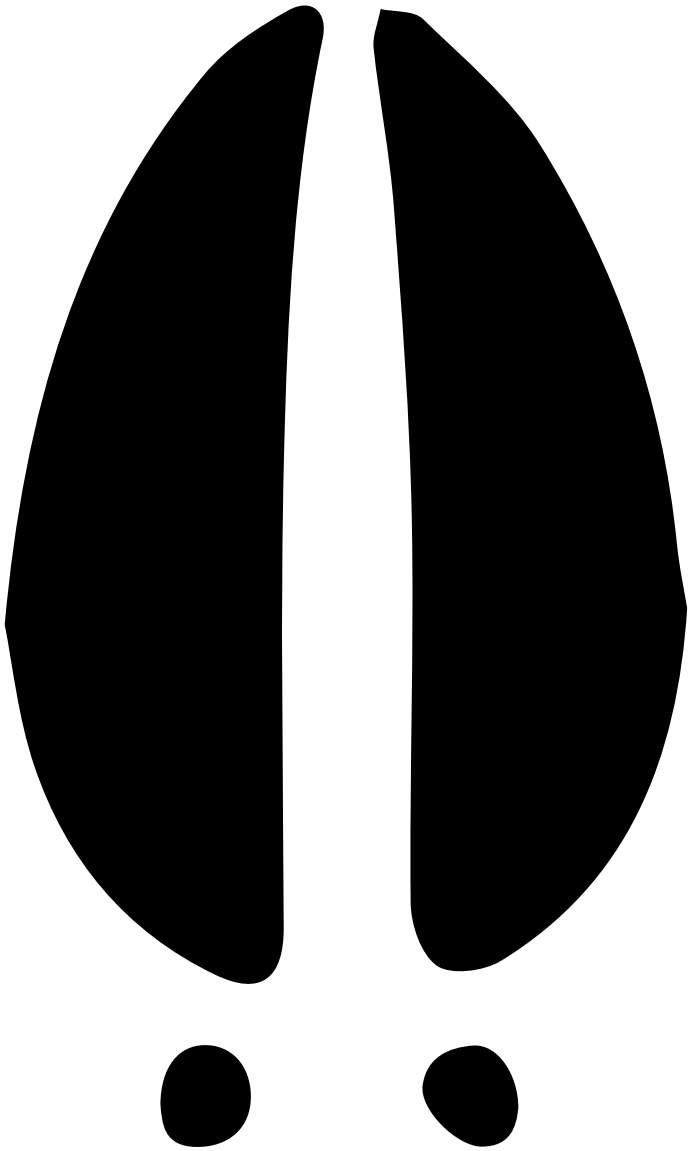


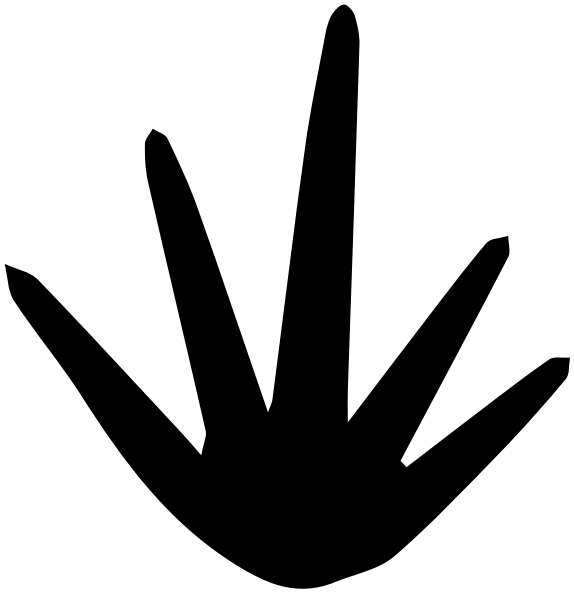












4. VERSTECKEN

Auch Indianerkinder haben gerne Verstecken gespielt. Draußen im Wald gibt es zahlreiche Verstecke und Tarnmöglichkeiten.

Anweisung:
Wählt einen Sucher aus der Gruppe aus. Der Sucher zählt bis 30, währenddessen verstecken sich alle anderen Kinder so gut sie können. Hat der Sucher fertig gezählt, fängt er an die Anderen zu suchen. Hat er alle gefunden, dann ist der Erste den er gefunden hat, der neue Zähler und es starten von Neuem.

5. PFEILWURF-SPIEL

Dieses Spiel war bei Indianerkindern sehr beliebt. Man musste sich konzentrieren und Zielgenau treffen.

Was wird benötigt?

- Pfeil, Stecken, Indiaca, Jonglierbälle
- Eimer, Schüssel, Ringe ggf. Weidenruten zum Kreis formen und aufhängen

(auf https://ideen-kinder.de findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Nacheinander wird versucht den Pfeil zielgerichtet durch den Ring oder in den Einmer zu werfen. Stellt gerne verschiedengroße Eimer auf (bzw. hängt verschiedengroße Ringe auf). Gerne könnt ihr hier eine kleinen Wettbewerb machen und Punkte bei Treffen vergeben, umso weiter weg das Ziel und kleiner, umso mehr Punkte können erzielt werden

6. QUIZ ÜBER DEN WALD

Dieses Spiel ist an 1, 2 oder 3 angelehnt und kann auch mit sehr vielen Kindern gut gespielt werden.

Was wird benötigt?
- Einlaminierte A4 Blätter mit je der Zahl 1,2 und 3 drauf
- Fragen mit 3 Antortmöglichkeiten

Anweisung:
Legt die drei Blätter mit den Zahlen 1,2 und 3 nebeneinander (aber mit genug Abstand) hin. Lest die Frage vor und die 3 Antwortmöglichkeiten. Die Kinder haben jetzt zeit sich für eine Antwort zu entscheiden. Sie stellen sich vor die Zahl, bei der sie glauben, dass es die richtige Antwort ist. Der Fragen-Vorleser schließt die Spielrunde mit den Worten „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr wenn das Blatt sich dreht." Alle Kinder müssen jetzt dort stehen bleiben, wo sie stehen und der Vorleser dreht das Blatt mit der richtigen Nummer einmal rum. Bei diesem Spiel kann man alle falsch gelegenen Kinder ausscheiden lassen bzw. eine Runde aussetzen lassen oder je richtiger Antwort Punkte verteilen.

Frage:
Welcher tierische Waldbewohner ist nachtaktiv?

Antworten:
1. Eichhörnchen
2. Igel*
3. Waldspitzmaus

Frage:
Welches Tier woht nicht unter der Erde?

Antworten:
1. Eichhörnchen*
2. Fuchs
3. Dachs

Frage:
Wer trägt bei den Hirschen ein Geweih?

Antworten:
1. alle Hirsche
2. Hirsche, die über sieben Jahre alt sind
3. männliche Hirsche*

Frage:
Was ist ein Kobel?

Antworten:
1. ein Ameisenhaufen
2. das Nest eines Eichhörnchens*
3. ein Fuchsbau

Frage:
Was ist ein Frischling?

Antworten:
1. das Jungtier eines Wildschweins*
2. Ein frisch geschlüpfter Vogel
3. ein besonderer Waldpilz

Frage:
Welches Tier lebt im Waldboden?

Antworten:
1. Baummader
2. Regenwurm*
3. Feldmaus

Frage:
Wann geht es einem Wald gut? Wenn..

Antworten:
1. Lebensgemeinschaften im Gleichgewicht sind*
2. Menschen zu Besuch kommen
3. die Sonne scheint

Frage:
Was passiert mit dem Geweih des Hirsches?

Antworten:
1. Er behält es ein Leben lang
2. Er wirft es jedes Jahr ab*
3. Er wirft es alle 2 Jahre ab

Frage:
Wo kannst du am ehesten einen Waschbären entdecken?

Antworten:
1. Gar nicht, denn sie leben unter der Erde
2. Auf Bäumen, denn sie können sehr gut klettern*
3. Meistens sitzen sie im Wald auf den Hochsitzen der Jäger

Frage:
Wie viele Beine hat eine Spinne?

Antworten:
1. 6
2. 4
3. 8*

3

7. BOGENSCHIESSEN

Je nach Alter der Kinder, oder ob man drinnen oder draußen schießen möchte, gibt es schon sehr günstige Holz-Bögen zu kaufen.

Was wird benötigt?

- Pfeile und Bogen
- Zielscheibe, ggf, Plüschtiere

(auf https://ideen-kinder.de findest du eine Auswahl an Produkten die wir zu diesem Spiel empfehlen!)

Anweisung:

Stellt die Zielscheibe oder euer Ziel auf und lasst die Kinder nacheinander je 3 Pfeile schießen. Bogen schießen macht Kindern sehr viel Spaß, doch beachtet, dass Sicherheit immer vorgeht. Alle sollten immer hinter dem Bogenschützen stehen und Pfeile werden erst geholt, wenn keiner mehr schießt