

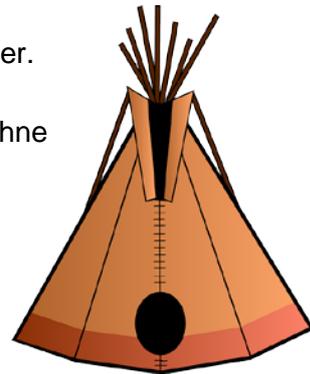


## Einstimmung in das Thema „Der Wilde Westen“

### Aufwärmspiel:

#### *Tipis suchen*

- Alle Kinder erhalten einen Reifen: ihre Tipis.
- 2 Kinder bekommen keinen Reifen, sondern Parteibänder. Dies sind die Bären, die die Indianer jagen.
- 2 Kinder bekommen keinen Reifen, dies sind Indianer ohne Tipi.
- Die Bären jagen die Indianer. Diese können sich retten, indem sie ein Tipi besetzen.
- Im Tipi kann man nicht gefangen werden.
- Es darf sich aber immer nur ein Indianer in einem Tipi aufhalten.
- Kommt ein Indianer auf ein besetztes Tipi, muss es frei gemacht werden.
- Fängt ein Bär einen Indianer, wird er zum Bär und erhält das Parteiband.



#### *Die Friedenspfeife*

- Die Friedenspfeife ist gestohlen worden.
  - 2 bis 3 Häuptlinge machen sich auf den Weg sie zu suchen.
  - Die Häuptlinge gehen vor die Tür, damit sie nicht mitbekommen, wer den Hinweis zum Verbleib der Pfeife hat.
  - 2 bis 3 Kinder haben einen Zettel in der Hand.
  - Die Indianer laufen durch die Prärie, alle Kinder müssen die Hände geschlossen halten.
  - Fängt ein Häuptling einen Indianer, muss dieser seine Hände öffnen und zeigen, ob er den Zettel besitzt.
  - Es wird solange gespielt, bis die Häuptlinge alle Hinweise gefunden haben.
  - Die Häuptlinge müssen sich merken, wenn sie bereits überprüft haben, denn wer gefangen wurde, aber keinen Zettel hat, läuft weiter.
- ***Es ist sinnvoll, dass die Häuptlinge sich untereinander absprechen und verständigen.***