

Spellencircuit Indianen

Juffen- en meestersfeest, schoolpleindag, kinderfeest, afsluiting thema

Vier een indianenfeestje! Maak een totempaal, bedenken een groepsnaam en voer verschillende opdrachten uit tijdens de jaarlijkse stammenstrijd!



Druk de uitnodigingen uit bijlage I af en deel deze uit. In de uitnodigingen wordt de kinderen gevraagd verkleed te komen. Natuurlijk kom je zelf ook als indiaan!

Bekijk de spellenkaarten en maak hier, zo nodig, een keuze uit. Nummer de spellen wanneer je ze in circuitvorm wilt spelen. Schrijf een getal in elke dromenvanger linksboven op de spellenkaart. Afhankelijk van het aantal te spelen spellen, bepaal je de tijdsduur van het indianenfeest. De activiteiten op de spellenkaarten kunnen in zowel grote (een hele klas) als kleine groepen gespeeld worden.



Begin de dag met een gezamenlijke activiteit voor alle groepen bij de tipi. De uitleg van deze activiteit vind je op de eerste spellenkaart. Hierna gaan de groepen aan de slag met het maken van een eigen totempaal, het bedenken van een groepsnaam en een strijdkreet.

Wanneer de groepen klaar zijn voor de strijd, volgen de opdrachten van het opperopperhoofd, die in willekeurige volgorde of volgens de nummering uitgevoerd worden. Het feest wordt afgesloten met een gezamenlijke afsluiting bij de tipi, beschreven op de laatste spellenkaart.



Zet het materiaal voor de spellen op verschillende plekken binnen en buiten klaar en leg de speluitleg hierbij. Zorg ervoor dat er **bij elk spel enkele kralen** liggen, die de kinderen verdienen na het uitvoeren van de opdracht. Deze kralen rijgen zij aan **een ketting** die ze tijdens de startactiviteit van het opperhoofd ontvangen hebben.

Zijn jullie klaar voor de strijd?
Veel plezier!



Juf Anke
- www.jufanke.nl -





Stammenstrijd

gezamenlijke startactiviteit

Benodigdheden: brief (bijlage 2), tipi, dartpijl, handtrom, draad, veren

Vorbereiding: Bevestig de brief met een dartpijl aan een boom. Zet de tipi bij deze boom. Knip voor elke groep een stuk draad en bevestig een veer aan het uiteinde van elke draad. Hang één draad met veer bij de brief.

Verwelkom de kinderen bij aanvang van het indianenfeest bij de tipi. Vraag de kinderen in een halve cirkel voor het opperhoofd (begeleider) te gaan zitten. Speel wat op de handtrom en vraag de kinderen mee te klappen.

Zorg ervoor dat één van de kinderen de brief aan de boom ontdekt. Neem de brief erbij en lees hem aan de kinderen voor.

Laat de kinderen vertellen wat opperopperhoofd Sakima hen vraagt. Willen de kinderen de uitdaging aangaan? Trommel tien slagen en laat de kinderen meeklappen om Sakima te laten weten dat ze klaar zijn voor de strijd der stammen!

Verdeel de kinderen in groepen (stammen). Geef elke stam een draad met veer. De leider van elke stam wordt benoemd tot opperhoofd.





Totempaal

startactiviteit voor elke indianenstam

Benodigdheden: rol behangpapier, wascokrijt, dikke zwarte stift, bevestigingsmateriaal (tape, wasknijpers, punaises)

Vorbereiding: Knip voor elke groep een flink stuk behangpapier.

De indianenstammen zijn klaar voor het evenement. Om te beginnen vraagt het opperopperhoofd aan elke stam of zij een groepsteken willen maken en een naam willen bedenken.

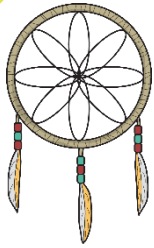
Neem een flink stuk behangpapier en teken hier met een zwarte stift een grote totempaal op. Vraag de kinderen rondom het papier te gaan zitten. De kinderen tekenen met wasco allerlei figuren op de totempaal en kleuren deze eventueel in. Bedenk samen een naam en schrijf deze op de totempaal. Hang de totempaal van jullie stam op een centrale plek. Hier verschijnen de totempalen van alle stammen.

Ga in een halve cirkel voor je totempaal staan en verzin een stammenkreet.

Roep deze kreet samen uit.

Hierna vertrek je met je stam naar de eerste opdracht.





Pijlen schieten

Schiet de pijlen in de roos!

Benodigdheden: stoepkrijt, pittenzakjes, papier, pen

Vorbereiding: Teken een heel grote 'schietschijf', bestaande uit vier cirkels op de stoep. Schrijf de getallen 0 tot en met 3 elk in een cirkel, te beginnen met de 3 in de kleinste cirkel (roos).

Elke dag gaan de indianen op pad met hun pijl en boog. Opperopperhoofd wil weten of jullie stam veel punten kan schieten. (Afhankelijk van de grootte van de groep, bepaal je het aantal punten dat de groep moet halen).

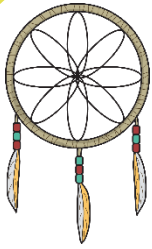
Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

De kinderen gaan om de buitenste lijn van de schietschijf staan. Geef de kinderen om en om een pittenzakje. Op jouw teken gooien de kinderen hun zakje richting de roos. Bekijk waar de gegooide zakjes liggen en tel de punten. Haal de zakjes één voor één van de schietschijf en laat de kinderen het behaalde aantal punten turven of noteer de punten zelf. Geef de zakjes nu aan de kinderen die nog niet gegooit hebben. Herhaal de activiteit en tel de punten.

Bekijk samen of de vooraf bepaalde score al behaald is, of dat de kinderen nog een keer moeten gooien.

Rijg een kraal aan de ketting.





Paardrijden

Galoppeer met je paard de prairie over!

Benodigdheden: isolatiebuizen (te koop bij de bouwmarkt) of stokken, pionnen, touwtjes

Vorbereiding: Zet een parcours uit met hindernissen. Maak de hindernissen door twee pionnen een eindje uit elkaar te zetten en daar een touwtje over te hangen.

Indianen galopperen met hun paard over de vlaktes. Sakima vraagt of jullie te paard de prairie over kunnen steken. Pas op voor de hindernissen onderweg!

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

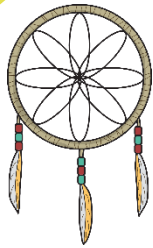
Geef elk kind een paard (isolatiebuis of stok). De kinderen stappen op hun paard en beginnen met een warming-up. Vraag de kinderen of zij...

- een stap naar links kunnen zetten.
- een stukje achteruit kunnen lopen.
- hun paard kunnen laten steigeren.
- in het rond kunnen draaien op hun paard.

Hierna leggen de kinderen te paard het parcours af.

Rijg een kraal aan de ketting.





Spoorzolken

Volg het spoor van de bizon.

Benodigdheden: pootafdrukken van een bizon (bijlage 3), bizons vangen (bijlage 4), grote dobbelsteen

Vorbereiding: Druk de pootafdrukken meerdere malen af. Knip ze uit en leg een spoor van bizonpoten door de school.
Leg de bizons (bijlage 4), samen met de dobbelsteen, aan het eind van het spoor.

Indianen jagen op bizons. Ze eten het vlees en van zijn warme vacht maken ze bijvoorbeeld tipi's en kleren. Opperopperhoofd heeft zojuist een kudde bizons langs zien stuiven. Hij vraagt jullie er zo snel mogelijk achteraan te gaan en een paar bizons te vangen.

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

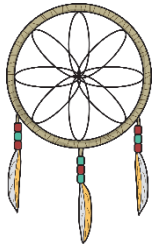
Volg het bizonspoor. Vraag de kinderen heel stil te zijn en sluip door de school, zodat de kudde zich niet verplaatst. Wanneer je de bizons gevonden hebt, probeer je ze te vangen.

Om de bizons te vangen, gooien de kinderen zes keer met de dobbelsteen.

De bizon met het getal, gelijk aan het aantal gegooide ogen, wordt gevangen. Wordt er een aantal gegooid waarvan de bijbehorende bizon als weg is, dan gaat deze kans voorbij. Hoeveel bizons zijn er na zes keer dobbelen gevangen?

Rijg dit aantal kralen aan de ketting.





Totempaal bouwen

Stapel tot een goede totempaal.

- Benodigdheden: zes dozen (dozen van het A4-papier), verf, kwast
- Vorbereiding: Stapel de dozen en verf enkele lijnen en patronen in verschillende kleuren over de dozen, zodat de kinderen duidelijk zien welke dozen op elkaar horen.

De indianen dansen rondom de totempaal. Een onhandige indiaan stoot tegen de totempaal en hij valt om. De totempaal valt in zes stukken. Sakima vraagt of jullie stam goed kan puzzelen en de totempaal weer rechtop kan zetten.

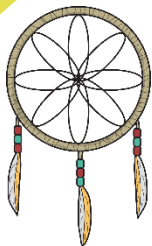
Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Verdeel de kinderen (bij een grote groep) in groepjes van vijf. Eén groepje staat bij de zes dozen die op de grond liggen. De andere kinderen gaan hier rondom op de grond zitten. De kinderen bekijken de dozen en puzzelen de totempaal in elkaar door de dozen te stapelen. De andere kinderen moedigen aan en kijken of de totempaal juist in elkaar gezet wordt. Daarna zijn de volgende vijf kinderen aan de beurt om te puzzelen. Ga zo verder tot alle kinderen gepuzzeld hebben.

Lukt het de totempaal goed in elkaar te zetten?

Rijg een kraal aan de ketting.





Bizons vervoeren

Breng de bizons naar het indianenkamp.

- Benodigdheden: bizons (bijlage 5), stokken, ballen, pionnen of stoepkrijt, mand
- Vorbereiding: Teken buiten met stoepkrijt twee lijnen (begin- en eindpunt) een flink stuk uit elkaar of geef in de speelzaal met pionnen twee 'lijnen' aan. Print de bizons zes keer en knip ze los. Leg de bizons bij het eindpunt en zet de mand hierbij.

De indianen hebben hun buit binnen. De buit moet mee naar het kamp. De indianen leggen de bizon op twee stokken en dragen deze samen. Kunnen jullie dit, zonder de bizon te laten vallen?

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Verdeel de groep in tweetallen. Geef elk tweetal twee stokken en een bal (bizon). De kinderen gaan met de gezichten naar elkaar, achter een lijn, staan en pakken de twee stokken zo vast, dat er een bizon op kan liggen. Leg de bizon op de stokken.

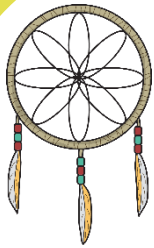
Op jouw signaal dragen de kinderen de bizon naar de andere kant (het kamp). Hier pakken zij één bizon en gooien deze in de mand. Daarna lopen de kinderen met de stokken en de bal terug naar het beginpunt en dragen opnieuw een bizon naar het kamp.

Bij een grote groep loopt eerst de ene helft kinderen, die vervolgens de stokken doorgeeft aan de tweede helft kinderen.

Geef na een aantal minuten een signaal dat het bizonvervoer stopt. Tel samen hoeveel bizons er in het kamp aangekomen zijn.

Rijg een kraal aan de ketting.





Vredespijp roken

Wie heeft de vredespijp?

Benodigdheden: vredespijp (bijlage 6), (bamboe)stok, veren, touw, handtrom, blinddoek

Vorbereiding: Maak van de stok, het touw en de veren een vredespijp, zie bijlage.

Elke indianenstam heeft een vredespijp. Het opperopperhoofd wil de band van jullie indianenstam versterken. Ga gezellig in een kring zitten en 'rook' de vredespijp.

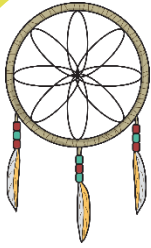
Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Kies één indiaan die geblinddoekt in het midden van de kring gaat zitten. Geef deze indiaan de handtrom. De kinderen geven de vredespijp de kring rond, terwijl de indiaan die in het midden zit op de trom slaat. Wanneer deze indiaan stopt met trommelen, wordt de vredespijp niet meer doorgegeven en doen alle kinderen de handen op de rug. De indiaan met de trommel doet de blinddoek af en mag drie keer raden welk kind de vredespijp heeft.

Hierna gaat het kind dat de vredespijp vasthield in het midden van de kring zitten en wordt de activiteit herhaald.

Rijg een kraal aan de ketting.





Vissen eten

Breng de vissen naar de kookpot.

Benodigdheden: kunststof vissen, kookpot of grote pan, plastic borden, blauw papier

Vorbereiding: Zet de kookpot bij de tipi die tijdens de gezamenlijke startactiviteit gebruikt is. Leg de vissen een eind verderop op blauw papier (de rivier).

De indianen vangen vissen in de rivier. De vissen gaan meteen de kookpot in, zodat ze 's avonds gegeten kunnen worden. Sakima vraagt of jullie alle vissen naar de kookpot kunnen brengen, zonder ze in het zand te laten vallen.

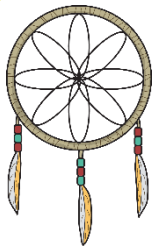
Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Geef elk kind een bord en vraag de kinderen in een rij te gaan staan, van de rivier naar de tipi. Het kind dat bij de rivier staat, pakt een vis en legt deze op zijn bord. Hij geeft de vis door naar het bord van het volgende kind, zonder de vis met zijn handen aan te raken. Zo gaat de vis verder, van bord naar bord, tot hij bij het laatste kind is, dat de vis in de kookpot legt. Ondertussen wordt er een volgende vis uit de rivier gepakt en doorgegeven.

Hoeveel vissen zitten er in de kookpot?

Rijg een kraal aan de ketting.





Bizonvlees drogen

Hang het bizonvlees in de juiste volgorde te drogen.

Benodigdheden: stroken papier of repen stof in de kleuren rood, roze en bruin, draad, twee manden

Vorbereiding: Verdeel de stroken of repen over de twee manden. Span twee draden en zet de manden een stuk verderop.

De mannen hebben bizonnen gevangen en naar het kamp gebracht. De vrouwen snijden het bizonvlees in repen en hangen het op om te drogen. Opperopperhoofd wil weten of jullie stam het vlees net zo netjes als andere stammen op kunnen hangen.

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Verdeel de groep in tweeën. Elke groep gaat in een rij achter een mand staan. Neem uit de manden enkele rode en roze repen (bizonvlees) en loop hiermee naar de draden. Hang aan elke draad een logische reeks van bizonvlees (rood-roze-rood). Vraag de kinderen wat hen opvalt. Geef de groepen de opdracht de reeks af te maken.

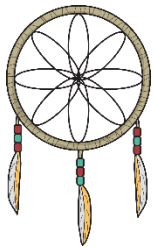
Op jouw signaal pakt het eerste kind van elke groep het juiste stuk bizonvlees uit de mand en rent hiermee naar de draad. Hij hangt het stuk bizonvlees op en rent terug naar de groep. Hier tikt hij het kind dat nu aan de beurt is aan.

Dit kind kijkt goed welk stuk vlees nu komt en rent hiermee naar de draad. Ga zo verder tot de draad vol hangt en bekijk samen of het bizonvlees van elke groep in de juiste volgorde hangt.

Herhaal de activiteit met een andere logische reeks (bruin-roze-rood).

Rijg een kraal aan de ketting.





Vissen vangen

Vang de vissen uit de rivier.

Benodigdheden: lange, smalle, oude reep stof of sjaal, spekjes, lange prikkers, plastic bekertjes, ranja

Vorbereiding: –

De indianen staan aan de oever van de rivier en zien veel vissen zwemmen. Met hun speer proberen ze een vis te vangen. Opperopperhoofd is benieuwd of jullie goed zijn in het vangen van vissen.

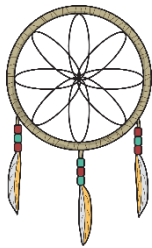
Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Leg de reep stof of sjaal (rivier) neer en leg hier een aantal spekjes (vissen) op. Vraag (bij een grote groep) tien kinderen aan weerszijden van de rivier te gaan zitten. Geef deze kinderen een prikker. Laat één van de kinderen aan een uiteinde van de sjaal zitten en ga zelf aan het andere uiteinde zitten. Wieg de sjaal samen langzaam heen en weer. De kinderen proberen met hun prikker een vis te vangen door hem in een spekje te prikken. Wanneer alle kinderen een vis hebben, is de volgende groep kinderen aan de beurt tot iedereen een vis gevangen heeft.

De indianen krijgen dorst wanneer zij het koele water zien. Geef elk kind een beker ranja.

Rijg een kraal aan de ketting.





Dansen

Dans de indianendans rondom het kampvuur.

Benodigdheden: muziek die bij indianen past (M-kids, Indianendans), hoepels, houtblokken

Vorbereiding: Maak een kampvuur door enkele houtblokken op elkaar te leggen. Leg hier evenveel hoepels als het aantal kinderen in de groep omheen.

De indianen vieren feest. Ze dansen om het kampvuur. Sakima wil weten welke indianenstam het allermooist danst.

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

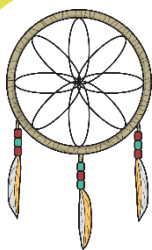
Vraag de kinderen in een hoepel te gaan staan. Start de muziek. De kinderen dansen om het kampvuur. Ze lopen om de hoepels heen. Wanneer de muziek stopt, gaan de kinderen in een hoepel zitten. De kinderen dansen verder als ze de muziek weer horen. Haal een hoepel weg. Nu zal één van de kinderen geen hoepel hebben wanneer de muziek stopt.

Vervolg 1: De kinderen die geen hoepel hebben, gaan aan de kant zitten.

Vervolg 2: De kinderen die geen hoepel hebben, gaan bij iemand anders in de hoepel zitten. Ga net zolang door tot de hele groep in een aantal hoepels zit. Hoeveel hoepels heeft de groep nodig?

Rijg een kraal aan de ketting.





Dromen vangen

Vang de slechte dromen.

Benodigdheden: parachute of landbouwplastic, witte en gekleurde pingpongballen, zwarte merkstift

Vorbereiding: Tover de pingpongballen om tot geest (spook) door er met de stift twee grote ogen op te tekenen.
Knip een gat in het midden van het landbouwplastic, wanneer je geen parachute hebt.

In de tipi hangt een dromenvanger die de nare dromen van de indianen vangt. Opperopperhoofd vraagt jullie een handje te helpen met het vangen van nare dromen.

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

De kinderen gaan om de parachute staan en houden hem bij de lussen vast. Wanneer er meer kinderen dan lussen zijn, gaan er ook kinderen tussen de lussen in staan. Zij houden de rand van de parachute vast.

Vertel de kinderen dat indianen geloven in geesten. Wanneer er 's nachts boze geesten langskomen, worden deze door een dromenvanger gevangen.

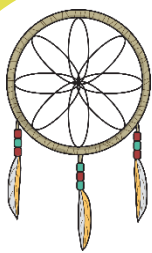
Wij gaan de boze geesten (witte pingpongballen) vangen.

Gooi een witte en een gekleurde pingpongbal op de parachute. Zorg er samen voor dat de witte bal in het gat gevangen wordt en dat de gekleurde bal (de goede geest) hier niet in terecht komt.

Wanneer de boze geest gevangen is, gooi je een nieuwe boze geest op de parachute. Hoeveel boze geesten kunnen de kinderen vangen?

Rijg een kraal aan de ketting.





Kano varen

Vaar over de kolkende rivier naar de overkant.

Benodigdheden: hoepels of autobanden of grote stukken karton, pionnen of stoepkrijt

Vorbereiding: Teken met stoepkrijt twee lijnen (begin- en eindpunt) een flink stuk uit elkaar of geef met pionnen twee 'lijnen' aan.

Vandaag is de rivier erg wild. De indianen zakken met hun kano de rivier af. Het opperopperhoofd wil weten of jullie goed kano kunnen varen en droog aan de overkant kunnen komen.

Zijn jullie er klaar voor? Roep jullie indianenkreet samen uit!

Verdeel de kinderen in groepen van vier. De eerste twee groepen gaan klaarstaan bij het startpunt. De andere groepen zoeken een plekje langs de 'rivier'. De vier kinderen van één groep leggen vijf hoepels (de kano) achter elkaar vanaf de startlijn en gaan elk in een hoepel staan. De achterste hoepel blijft leeg. Op jouw teken gaan de kano's varen.

In elke groep pakt het kind dat in de vierde hoepel staat, de vijfde, lege hoepel en geeft hem aan het kind dat voor hem staat. Dit kind geeft de hoepel weer aan het kind voor hem. Zo gaat de hoepel naar voren. Het eerste kind legt de hoepel voor zich op de grond. Alle kinderen schuiven één hoepel op. De laatste hoepel komt vrij en wordt weer naar voren doorgegeven. De groepen gaan zo verder tot zij met de kano aan de overkant zijn. Daarna zijn de volgende twee groepen aan de beurt.

Lukt het alle kinderen om droog aan de overkant te komen?

Rijg een kraal aan de ketting.





Veren verzamelen

gezamenlijke afsluiting

- Benodigdheden: veren (bijlage 7), indianenkaarten (bijlage 8), controlekaart (bijlage 9), punaises, kleine stickers of stickerrondjes, ruimte om de school of een park / bos, een veer voor elk kind, tipi
- Vorbereiding: Lanineer de kaarten met de veren en hang ze rondom de school, in het park of bos op. Zorg ervoor dat de kinderen flink moeten zoeken. Print voor elk kind een indianenkaart op stevig papier. Print een controlekaart voor elke begeleider.

Verzamel alle indianenstammen bij de tipi. Vraag de kinderen in een halve cirkel voor één van de opperhoofden (begeleiders) te gaan zitten.

Het opperhoofd vraagt elke stam hun indianenkreet te laten horen. Hierna vertelt hij dat hij van opperopperhoofd Sakima heeft gehoord dat de kinderen de opdrachten goed uitgevoerd hebben. Sakima heeft nog één laatste vraag. De veren van zijn tooi zijn versleten. Kunnen de kinderen op zoek gaan naar nieuwe veren voor zijn tooi?

Alle kinderen krijgen een indianenkaart. De kinderen kijken naar de veren die op de kaart afgebeeld staan en gaan rondom school of in het bos op zoek naar deze veren.

Wanneer ze één van de veren zien hangen, zien ze daar een symbool bij staan.

Een rode cirkel, een groen vierkant etc. Dit symbool en de kleur moeten de kinderen onthouden. Hiermee komen ze terug naar jou en vertellen welk symbool onder de desbetreffende veer staat. Op de controlekaart kun je zien of dit klopt. Plak hierna een sticker bij de veer op de indianenkaart. Daarna wordt naar de volgende veer gezocht.

Het opperopperhoofd is erg blij met de gevonden veren. Als dank hiervoor krijgen de kinderen een veer. Vertel de kinderen dat indianen veren verdienen als ze dapper zijn.



Uitnodiging

Lief indianenkind,
Ben jij sterk? Kun je snel rennen?
Heb je zin in een leuke dag?
Kom dan naar het indianenfeest op school!
Zoek je indianenkleding bij elkaar,
zet je hoofdtooi op en oefen de indianendans.

datum:

tijd:



Uitnodiging

Lief indianenkind,
Ben jij sterk? Kun je snel rennen?
Heb je zin in een leuke dag?
Kom dan naar het indianenfeest op school!
Zoek je indianenkleding bij elkaar,
zet je hoofdtooi op en oefen de indianendans.

datum:

tijd:



Uitnodiging

Lief indianenkind,
Ben jij sterk? Kun je snel rennen?
Heb je zin in een leuke dag?
Kom dan naar mijn indianenfeest!
Zoek je indianenkleding bij elkaar,
zet je hoofdtooi op en oefen de indianendans.

datum:

tijd:



Uitnodiging

Lief indianenkind,
Ben jij sterk? Kun je snel rennen?
Heb je zin in een leuke dag?
Kom dan naar mijn indianenfeest!
Zoek je indianenkleding bij elkaar,
zet je hoofdtooi op en oefen de indianendans.

datum:

tijd:



Uch uch!

Welkom in het Chesmugebergte. Mijn naam is Sakima. Ik ben het opperopperhoofd van alle indianen hier.

Elk jaar strijden de indianen tegen elkaar op het Maska-evenement. Strijden jullie vandaag mee?

We vangen vissen, jagen op bizon, rijden paard, bouwen een totempaal en dansen de indianendans.

Bij deze brief vinden jullie een ketting. Tijdens elke opdracht kan er een kraal verdiend worden voor jullie indianenketting. Deze zal jullie opperhoofd na afloop mee naar het kamp nemen en aan jullie totempaal hangen.

Zijn jullie klaar voor de strijd?

Ik wens jullie heel veel succes!

Sakima, het opperopperhoofd



Bijlage 3: pootafdrukken van een bizon



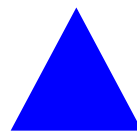
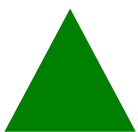
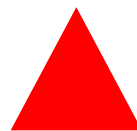
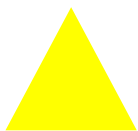


Bijlage 5: bizon

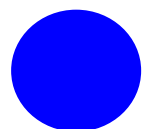
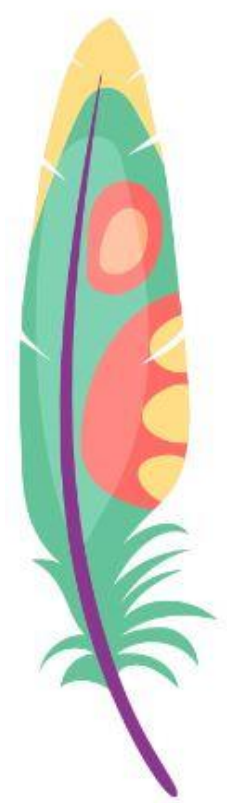
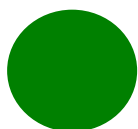
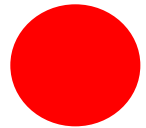
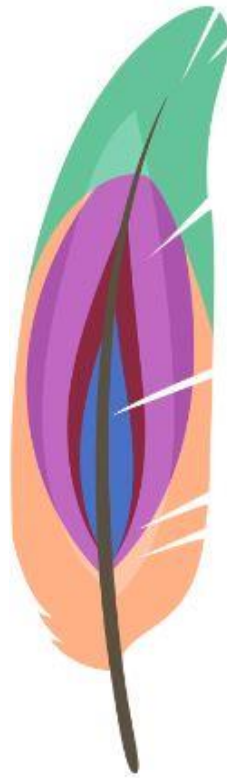
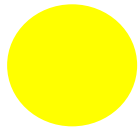
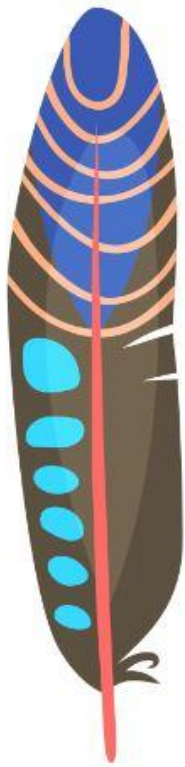


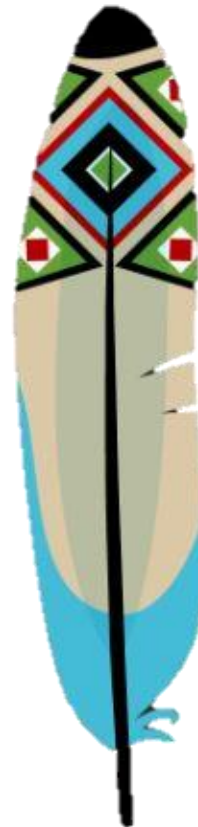
Bijlage 6: vredespijp











Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



Indianenkaart van:



