# Buschleben

In diesem Spiel geht es darum, so schnell wie möglich seinen Auftrag zu erfüllen. Dafür braucht es eine gute Absprache in der Gruppe, taktisches Vorgehen und schlauen Tauschhandel.

Das Spiel kann gut zu Themen wie Dschungel, Aucas, Indianer, … etc. gespielt werden.

Je nach Gelände, kann das Spiel angepasst und auch in der Nacht durchgeführt werden.

## Spieldaten

- **Alter:** ab 6 Jahren
- **Anzahl:** 20 +
- **Gelände:** im Wald (oder auf offenem Feld)
- **Leitung:** 6 +
- **Dauer:** 1 Stunde bis zu 2 Stunden

## Material

- Materialblätter (siehe unten bei den Dateien)
- Absperrband oder ähnliches Material, um deutlich verschiedene Gebiete/Reviere zu markieren
- Gruppenmarkierung, z.Bsp. Bändel, Gesichtsfarbe, …
- In der Nacht: Taschenlampen, Fackeln, etc.

## Vorbereitung

- Die Materialblätter (siehe unten bei den Dateien) müssen genügend (je mehr Gruppen und Teilnehmer, desto mehr Materialblätter) ausgedruckt und zugeschnitten werden
- Die Gruppengebiete sowie Tauschreviere müssen klar markiert werden (z. Bsp. mit Absperrband)
- Die Materialblätter müssen an den richtigen Orten verteilt und zu den Tauschrevieren gebracht werden
- Leiter sollten über ihre Funktion während dem Spiel informiert werden
- Buschmesser-Zettel (siehe unten bei den Dateien)  und “Leben“ sollten vor dem Spiel an die Kinder verteilt (z. Bsp. x/o-Zetteli, Bändeli, Klebeband, …) werden
- Gruppen sollten eingeteilt werden
- Das Spiel sowie die Regeln den Kindern erklären

## Spielablauf

Die Gruppen gehen zu ihren Gruppengebieten, lesen ihren Auftrag durch und sprechen über ihr Vorgehen sowie Taktik, also wer was machen soll.

Das Startsignal (z. Bsp. Pfiff) wird gegeben und nun beginnt das Sammeln und Tauschen:

- Zuerst müssen die Gruppen die auf dem Boden des Spielgelände liegenden Früchte- und Palmblätter-Zettel sammeln.
- Die Früchte- und Palmblätter-Zettel können dann bei den Tauschrevieren in Tontöpfe- und Äxte-Zettel getauscht werden.
- Weiters können nun die Tontöpfe-Zettel in Wasser-Zettel und die Holz-Zettel in Speer-Zettel, Spuckrohr-Zettel, Feuerstab-Zettel und Hängematten-Zettel in einem anderen Tauschrevier eintauschen werden.
- Als letztes können dann die Speer-Zettel in Fisch-Zettel und die Spuckrohr-Zettel in Fleisch-Zettel in einem weitern Tauschrevier umgetauscht werden.

- Die Tauschhandelbedingungen verändern sich je nach Nachfrage und ist abhängig vom Tauschgeschick der Kinder.

- Wenn noch mehr Dynamik im Spiel gewünscht ist: Die Kinder können sich gegenseitig die Zettel abnehmen. Wenn ein Spieler einen Spieler der Gegengruppe berührt, muss dieser anhalten oder auch wenn der Lebensbändel/Klebeband weggezogen wird, … usw. und nun wird um die Zettel gekämpft (z. Bsp. mit Zetteli-kampf, Scherensteinpapier, … etc.) Dann muss eventuell auch ein Basislager für neue Leben/Buschmesser eingerichtet werden, wo Kinder ein neues erhalten können.

## Spielschluss

Das Spiel ist zu Ende sobald eine Gruppe ihr Auftrag erfüllt hat, also alle Zettel hat, die auf dem Aufgabenblatt gefragt werden, dies am Spielleiter gemeldet hat und er die Richtigkeit in ihrem Gruppenrevier überprüft hat. Dann bricht der Spielleiter das Spiel mit dem abgemachten Zeichen ab. Der Siegesgruppe kann ein Preis übergeben werden oder/und auch die Resultate der andere Gruppen auswerten und so dann eine Rangverkündigung machen.

## Dateien

## Bildnachweis

- Titelbild: © by Jungschar Masada Birsfelden, SoLa 2007