

# Inhalt

<b>Vorworte</b>	8	Konkurrenzkampf der Supermärkte	49
Karl Rohnke, Ulrich Baer		Asteroiden	50
<b>Einleitung</b>	10	Mondball	51
		Alle in einer Reihe	52
<b>Kooperative Abenteuerspiele</b>	13	Standhalten	53
Klärung eines neuen Begriffes		Hintern hoch	54
<b>Der Aufbau der Spielesammlung</b>	19	Aufstehen	55
Inhaltlicher Aufbau	19	Liegestützkarree	56
Formale Merkmale	20	Beschwerdesession	57
<b>Ziele und Einsatzmöglichkeiten</b>	22	Knecht Ruprecht	58
<b>Aufgaben des Spielleiters</b>	24		
Erfahrung	24		
Sicherheit	24	<b>3. Wahrnehmung</b>	
Variation und Gestaltung	25	Die menschliche Kamera	59
Spieldynamiken	26	Impulse	60
Aufgaben in den einzelnen		Nachts sind alle Katzen grau	61
Spielphasen	26	Das Ritual der Schamanen	62
		Partnerbalance	63
		Wieviel Hände	64
		Die 7 Geheimnisse	65
		Entspannungsschaukel	66
<b>Kooperative Abenteuerspiele</b>		Förderband	67
<b>1. Kennenlernen</b>	32	Wettermassage	68
Namensball	32		
Namenpatschen	33		
Namensduell	34		
Das schnellste Namensspiel der Welt	35	<b>4. Vertrauen</b>	
Die geheime Zahl	36	Vertrauensspaziergang	69
Agenten mit Mikrofilm	37	Jurtenkreis	70
Heimatkarte	38	Der Seiltanz	71
Partnerruf	39	Pendel	72
Personalausweise	40	Die Brücke der Verständigung	73
Indianisches Totem	41	Der Wanderer	74
Lügenwappen	42	Personentransport	75
		Vertrauenssprung	76
		Vertrauensfall	77
		Vertrauenslauf	78
<b>2. Warming up</b>			
Die Balljagd	43		
Rettungsringe	44		
Bälle jonglieren	45	<b>5. Kooperation</b>	
Speedy Gonzales	46	Frantic	79
Der Riesenfang	47	Ballonjongleure	80
AH-SO-KO – Zenkarate	48	Ballonparcours	81

Die magischen Reifen	82	Der Edelgastransport	124
Platz ist in der kleinsten Hütte	83	Die Sumpfdurchquerung	125
Werfer und Balljunge	84	Das Spinnennetz	126
Gummitwistparcours	85	Die Mauer	127
Hängepartie	86	Das Millionengeschäft	128
7 Menschen mit 4 Füßen	87	Ausbau der Brennelemente	130
Der schnelle Ball	88		
Schraubendrehen	89		
Das Nagelbrett	90	<b>7. Abenteueraktion</b>	
Die Wortakrobaten	91	Aufbruch mit beschränkten Mitteln	131
Das Riesenwort	92	Das Festmahl	132
Der große Eierfall	94	Essen im Baum	134
Die Wippe	95	Fotorallye	135
Seilwanderung	96	Die geheime Spur	136
Gruppensortieren	97	Ausgesetzt	137
Hürdenlauf	98	Das Tal des Schweigens	138
Platzwechsel	99	Die Bachüberquerung	139
Das laufende A	100	Die Seilfähre	140
Trolli	101	Die Hängebrücke	141
Pyramide	102	Tee auf dem See	142
Polarexpedition	103	Floßbau	143
Verkehrschaos	104	Gruppenbiwak	144
		Die Katakomben	145
		Der Tunnel	146
<b>6. Abenteuer</b>		Solo	147
Reise durchs Atoll	105	Stadtabenteuer	148
Magic Basket	106	Abseilen	150
Brettschlittenfahrt	107	Auf die Bäume ihr Affen	151
Flughafenüberfüllung	108	Der Wigwambau	152
Jumping-Jack-Flash	109		
Balken und Kisten	110		
Blinder Mathematiker	111	<b>8. Reflexion</b>	
Der Wolkenkratzer	112	Das Wesen	153
Das Labyrinth	113	Eigene Ziele	154
Diskjockey	114	Kluge Sprüche	156
Gefahrentransport	115	Die ideale Gruppe	160
Die Nebel von Avalon	116	Punkteblitzlicht	161
Der Schatz im Silbersee	117	Up's and downs	162
Die Mondfähre	118	Standogramm	163
Der Balken	119	Fingerspitzengefühl	164
Der Weg durch das verbotene Land	120	Wie war's	166
Der Sandsturm	121	Papierkorb und Schatzkästlein	167
Die verlorenen Schätze	122	Gruppenprofil	168
Schatzheben	123	Viel oder wenig	170

Autoritätsreihe	172	<b>Beispiele für Abenteuersequenzen</b>	180
Wetterkarte	173	Die eigentlichen Abenteurer	
Landkarte	174	und Entdecker	
Naturmaterialien	175	Vom Werden und Wachsen eines	
Ton in Ton	176	jungen Indianers	
Tagesjournal	177	Der verwunschene Stein der Kraft	
Das Schiff	178		
Stärken erkennen	179	<b>Weiterführende Literatur</b>	
		Spiele- und Methodensammlung	
		Theorie und Praxis der	
		Erlebnispädagogik	