

Inhalt

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

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	7. Abenteueraktion	
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
		Solo	147
6. Abenteuer		Stadtabenteuer	148
Reise durchs Atoll	105	Abseilen	150
Magic Basket	106	Auf die Bäume ihr Affen	151
Brettschlittenfahrt	107	Der Wigwambau	152
Flughafenüberfüllung	108		
Jumping-Jack-Flash	109		
Balken und Kisten	110	8. Reflexion	
Blinder Mathematiker	111	Das Wesen	153
Der Wolkenkratzer	112	Eigene Ziele	154
Das Labyrinth	113	Kluge Sprüche	156
Diskjockey	114	Die ideale Gruppe	160
Gefahrentransport	115	Punkteblitzlicht	161
Die Nebel von Avalon	116	Up's and downs	162
Der Schatz im Silbersee	117	Standogramm	163
Die Mondfähre	118	Fingerspitzengefühl	164
Der Balken	119	Wie war's	166
Der Weg durch das verbotene Land	120	Papierkorb und Schatzkästlein	167
Der Sandsturm	121	Gruppenprofil	168
Die verlorenen Schätze	122	Viel oder wenig	170
Schatzheben	123		

Autoritätsreihe	172	Beispiele für Abenteuersequenzen	180
Wetterkarte	173	Die eigentlichen Abenteuerer	
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	Weiterführende Literatur	
		Spiele- und Methodensammlung	
		Theorie und Praxis der	
		Erlebnispädagogik	