

Inhalt

Einleitung	9	(Un-)Planbarkeit – Von Programmen, die Lernen verhindern	26
Abenteuer und Spiel	12		
Der pädagogische Hintergrund ...	12	(Un-)Sicherheit – Zur Paradoxie	
... und die daraus geborene Methode	13	des kontrollierten Risikos	27
		Objektive Sicherheit?	27
		Sicherheitsaspekte	27
		Emotionale Sicherheit	29
Autonomie und Gemeinschaft – Sinn und Möglichkeiten Kooperativer Abenteuerspiele	14		
Sozial-emotionale Lernziele ...	14	Spiele als Rohstoffe – Anregungen	
... und erfahrungsorientiertes Lernen	15	zur Variation und zum Erfinden	30
		Kreativitätsimpulse	30
		Strukturelle Anforderungen	32
		Behinderung als Chance	33
(Non-)Direktivität – Leitung als Spiel mit vielen Rollen	16		
Planungsphase –			
Spielleitung als Dramaturgie	18	Praktisches zu den Spielen	34
Präsentationsphase –		Kategorien und	
Spielleitung als Animation	19	Ordnungsgesichtspunkte	34
Aktionsphase –		Logistische Aspekte	35
Spielleitung als aktive Beobachtung	20	Materialien	37
Reflexionsphase –			
Spielleitung als Prozessmoderation	21		
Jenseits des Spiels –		Gebrauchsanweisung für eilige	
Leitung als Begleitung	22	Leserinnen – 10 Tipps um einen Reifall zu erleben	39
Fantasie und Realität – Die Gestaltung eines künstlichen Lernsettings	23		
Dramatische Inszenierung ...	24		
... oder Arbeit auf dem „Boden der Tatsachen“	25		

Kennenlernspiele	42	Count-down	69
Viele Begrüßungen	42	Gruppen-Memory	70
Die Namenstaffel	43	Die Stabmeditation	71
Wer fehlt?	44	Spiegelungen	72
Pressekonferenz	45	Blinder Tanz	73
Wer hat schon mal?	46	Im Wind der Tücher	74
Schätzen und Verschätzen	47	Im Land der Klänge	75
Erste Eindrücke	48	Barfußlabyrinth	76
Viele Fragen	49	Die Höhle	77
Spannendes – Unerwartetes –			
Geheimen	50		
Parade der Persönlichkeiten	52	Vertrauensübungen	78
		Stimmen aus der Dunkelheit	78
		Umsteigebahnhof	79
	53	Kollektive Ohnmacht	80
Warming-up-Spiele	53	Bäume im Sturm	81
Wilde Jagd	54	Die Winde des Vertrauens	82
Partnerfangen	55	Blinde Raupe	83
Mist, Mist, Mist	56	Tuchföhlung	84
Monarchisten und Anarchisten	57	Die Welle	85
Ab durch die Mitte	58	Lichtertransport	86
Das Lufttor	59	Das Land der Achtsamkeit	87
Kreuzball	60		
Ferngesteuert	61		
Virenfrei	62	Kooperationsspiele	88
Ballontreibjagd	63	Fliegende Untertassen	88
Safari	64	Propeller	89
Lautloser Kampf	65	Stockreise	90
Duell der Augen	66	Murmelreise	91
Schattenboxen	67	Das Hexenhaus	92
Fälscherwerkstatt		Wechselnde Identitäten	93
		Knoten im Seil	94
Wahrnehmungsspiele	68	Brücke nach Nirgendwo	95
Ausdruckschette	68	Lasersicherung	96

Zentimeterarbeit	97	Wasserbecher und Wasserflasche	130
Flaschentransport	98	Die Ballonexpedition	131
Eier im Nest	99	Training am Nürburgring	132
Kostbares Wasser	100	Das olympische Feuer	133
Der Kanal	101	Flucht durch das Netz	134
Goldregen	102	Abgehoben	135
Balltransport	103	Zu Tisch	136
Das Luftballonbett	104	Gulliver	137
Der Ballonturm	105	Die Marsexpedition	138
Die drei Bälle	106	Die Höhle des Drachen	139
Kugellager	107		
Der Eiertanz	108		
Tennisballberg	109	Abenteueraktionen	140
Hochstapler	110	Schatz ohne Schlüssel	140
Flipper	111	Drama am Mount McConfidence	141
Der zerbrochene Krug	112	Tausend Bilder aus einer Nacht	142
		Von Baum zu Baum	144
		Die Barfußwanderung	145
Abenteuerspiele	113	Mit dem Kopf durch den Wald	146
Das Schlupfloch	113	Call Ya	147
Auf engstem Raum	114	Der magische Wald	148
Die wachsenden Hürden	115	Kartenkunst	150
Der Transportring	116	Netzkarte	151
Extrabreit	117	Fahrrad ohne Straße	152
Auf schwankenden Pfaden	118	Die Löschräder	154
Auf schwankendem Boden	119	Labyrinth der Wege	156
Schiffbruch	120	Treibgut	157
Privatgrundstücke	121	Der Schiffstransport	158
Falsche Adresse	122	Das Luftballonfloß	159
Der geheime Code	123	Floßbau mit beschränkten Mitteln	160
Verborgene Pfade	124	Sommersonnenwende auf dem	
Der Brückenbau	126	Titicacasee	161
Mühle	128	Ein Tag im Leben eines Bahnhofs	162
Halma	129	Abenteuer-Triathlon	163

Reflexionsimpulse	164	Beispiele für	
Wegbegleiter	164	Abenteuerspielsequenzen	184
Veränderungen	165	Die gefährliche Fracht	184
Der verwunschene Kreis	166	Weltreise im Ballon	189
Momentaufnahme	167	Wege des Lernens	195
Keine langen Worte	168		
Talk im Tandem	169	Weiterführende Literatur	200
Gefühlskarten	170	Spiele- und Methodensammlungen	200
Geheimnisbörse	171	Theorie und Praxis der	
Standbilder	172	Abenteuer- und Erlebnispädagogik	204
Einkaufskorb	173		
Der Turmbau zu Babel	174	Autoren und Autorin	207
Tainingslager	175		
All change	176		
Das Ying-Yang-Bild	177		
Galerie der Bilder	178		
Die Schlümpfe	179		
Karneval der Tiere	180		
Land-Art	181		
Das Fotoalbum	182		
Das Netz der Verbundenheit	183		