

Inhalt

Einleitung	8	Final Shakehands	69
		Mittelalterliches Turnier	70
Kooperative Abenteuerspiele	13	Evolution	71
Wo kommen sie her und wo wollen sie hin?	13	Alle in einem Boot	72
Leitungskompetenzen in den Phasen des Spielverlaufs	15	Der leere Stuhl	73
Planungsphase	16	Cantaloop	74
Präsentationsphase	24	Die Katze im Sack	75
Aktionsphase	29		
Reflexionsphase	34	3. Wahrnehmung	76
Last but not least	38	Dynamischer Kreis	76
		Zauber der Berührung	77
		Nähe und Distanz	78
		Turnier der Sinne	79
Kooperative Abenteuerspiele	39	Verpacken	80
1. Kennenlernen	40	Der Eine-Minute-Spaziergang	81
Kreisel	40	Die Geräuschemarkkarte	82
Namensbalance	41	Baumbegegnung	84
Die Herren der Ringe	42	Ton in Ton	85
Verschwunden unterm Tuch	43	Der verschwundene Weg	86
Schuppen	44		
Kaffeekränzchen	46		
Kreative Interviews	47	4. Vertrauen	87
Wer bin ich?	48	Rush Hour	87
Scannerausweis	49	Blackout	88
Die Stunde der Wahrheit	50	Blind Catch	89
Geheiminformation	51	Fluglotsen	90
Platzkarten	52	Zündende Idee	91
Na-Tür-lich	54	Vorsicht, Falle	92
Was wäre, wenn ...?	56	Auf Händen tragen	93
Ach was	60	Der Laufsteg	94
		Die Himmelsleiter	95
		Das schwarze Loch	96
2. Warming up	61		
Zip Zap Zo	61		
Fechten	62	5. Kooperation	97
Kissenrennen	63	Inside Out	97
Agentenjagd	64	Die Plane	98
Piratenfangen	65	Die Reifenfalle	99
Virus aktiv	66	Die Korkenkreise	100
Fuchsbau	67	Undercover	101
Klammheimlicher Kampf	68	Der Kartenstapel	102

Der eiserne Vorhang	104	Turmbau zu Babel	160
Geheimplätze	106	Nebelland	162
Pfennigfuchser	107	Golfclub	163
Kollektiver Marathon	108		
Postmoderner Fußball	109		
Kollektives Zeichnen	110	7. Abenteueraktion	164
Die kostbare Flüssigkeit	111	Geländefahrzeuge	164
Mémoire	112	Multiathlon	165
Schneeflocken	113	Katastrophenschutz	166
Es werde Licht	114	Der große Umzug	167
Stühle rücken	115	Mobile Skulptur	168
Das Hochhaus	116	Bodenlos	169
Spitz-Findigkeit	117	Fragmente	170
Mouse-Tower	118	Die Dschungelbrücke	171
T-Klotz	119	Die Sherpabrücke	172
Domino	120	Ausbrecher	174
Die Wandplastik	121	Zahlenspione	175
Schwankende Türme	122	Die Zauberseile	176
Menschliche Brücke	124	Die Verschollenen	178
		Heimliche Diplomatie	180
		Die stummen Botschafter	181
6. Abenteuer	125	Rationierte Mahlzeit	182
Von Mäusen und Menschen	125	Die wundersame Vermehrung	183
Die elektronische Zufallsschleuse	126	Ein sinnvoller Tag	184
Higher and higher	128	Talk your walk	185
Tausendfüßler	130	Kreuz und quer	186
Goldkugelexpedition	131	Hightech-Regatta	187
Literatur-Ball	132	Scotland Yard	188
Pipelinepanne	136	Online Treasuring	190
Das Schiffswrack	137	Geo Chiffring	192
Tresore	138	Auf der Jagd nach Dr. No	194
Pointillismus	139		
Der Piratenschatz	140		
Industriespionage	142	8. Reflexion	196
Copyshop	144	Ja, aber – ja, und	196
Die Pontonbrücke	146	Streichholzreflexion	197
Lichtermeer	147	Out of the circle	198
Die Ausgrabungsstätte	148	Einschätzungen	199
Geisterschach	150	Drehscheibendiskussion	200
Eilzustellung	152	Zielscheibe	201
Kampf den Fallenstellern	154	Telefonkonferenz	202
Die verflixten Quadrate	156	Sag es durch die Bärchen	203
Die Leonardo-Brücke	158	Schnurren und Fauchen	204
Operation Krakatau	159	Spuren hinterlassen	205

Meditative Assoziationen	206
Spiegel von außen	207
Team-Rollen	208
Zweidimensionales Standogramm	209
Vier-Felder-Reflexion	210
Die Kruschkiste	211
Wie im Märchen	212
Erlebniswelten	213
Medienspektakel	214
Finales Theater	215

Beispiele für Abenteuersequenzen	216
Da geht mir ein Licht auf	216
Weihnachten zwischen Tradition und Innovation	219
Von der Natur lernen	223

Weiterführende Literatur	228
Spiele- und Methodensammlung	
Theorie und Praxis der Abenteuer- und Erlebnispädagogik	