

# **Inhalt**

<b>Vorworte</b>	8
Karl Rohnke, Ulrich Baer	
<b>Einleitung</b>	10
<b>Kooperative Abenteuerspiele</b>	13
Klärung eines neuen Begriffes	
<b>Der Aufbau der Spielesammlung</b>	19
Inhaltlicher Aufbau	19
Formale Merkmale	20
<b>Ziele und Einsatzmöglichkeiten</b>	22
<b>Aufgaben des Spielleiters</b>	24
Erfahrung	24
Sicherheit	24
Variation und Gestaltung	25
Aufgaben in den einzelnen Spielphasen	26

## **Kooperative Abenteuerspiele**

### **1. Kennenlernen**

Namensball	32
Namenpatschen	33
Namensduell	34
Das schnellste Namensspiel der Welt	35
Die geheime Zahl	36
Agenten mit Mikrofilm	37
Heimatkarte	38
Partnerruf	39
Personalausweise	40
Indianisches Totem	41
Lügenwappen	42

### **2. Warming up**

Die Balljagd	43
Rettungsringe	44
Bälle jonglieren	45
Speedy Gonzales	46
Der Riesenfang	47
AH-SO-KO – Zenkarate	48
Konkurrenzkampf der Supermärkte	49

Asteroiden	50
Mondball	51
Alle in einer Reihe	52
Standhalten	53
Hintern hoch	54
Aufstehen	55
Liegestützkarree	56
Beschwerdesession	57
Knecht Ruprecht	58

### **3. Wahrnehmung**

Die menschliche Kamera	59
Impulse	60
Nachts sind alle Katzen grau	61
Das Ritual der Schamanen	62
Partnerbalance	63
Wieviele Hände	64
Die 7 Geheimnisse	65
Entspannungsschaukel	66
Förderband	67
Wettermassage	68

### **4. Vertrauen**

Vertrauensspaziergang	69
Jurtenkreis	70
Der Seiltanz	71
Pendel	72
Die Brücke der Verständigung	73
Der Wanderer	74
Personentransport	75
Vertrauenssprung	76
Vertrauensfall	77
Vertrauenslauf	78

### **5. Kooperation**

Frantic	79
Ballonjongleure	80
Ballonparcours	81
Die magischen Reifen	82

Platz ist in der kleinsten Hütte	83
Werfer und Balljunge	84
Gummitwistparcours	85
Hängepartie	86
7 Menschen mit 4 Füßen	87
Der schnelle Ball	88
Schraubendreher	89
Das Nagelbrett	90
Die Wortakrobaten	91
Das Riesenwort	92
Der große Eierfall	94
Die Wippe	95
Seilwanderung	96
Gruppensortieren	97
Hürdenlauf	98
Platzwechsel	99
Das laufende A	100
Trolli	101
Pyramide	102
Polarexpedition	103
Verkehrschao	104

## **6. Abenteuer**

Reise durchs Atoll	105
Magic Basket	106
Brettschlittenfahrt	107
Flughafenüberfüllung	108
Jumping-Jack-Flash	109
Balken und Kisten	110
Blinder Mathematiker	111
Der Wolkenkratzer	112
Das Labyrinth	113
Diskjockey	114
Gefahrentransport	115
Die Nebel von Avalon	116
Der Schatz im Silbersee	117
Die Mondfähre	118
Der Balken	119
Der Weg durch das verbotene Land	120
Der Sandsturm	121
Die verlorenen Schätze	122
Schatzheben	123
Der Edelgastransport	124

Die Sumpfdurchquerung	125
Das Spinnennetz	126
Die Mauer	127
Das Millionengeschäft	128
Ausbau der Brennelemente	130

## **7. Abenteueraktion**

Aufbruch mit beschränkten Mitteln	131
Das Festmahl	132
Essen im Baum	134
Fotorallye	135
Die geheime Spur	136
Ausgesetzt	137
Das Tal des Schweigens	138
Die Bachüberquerung	139
Die Seilfähre	140
Die Hängebrücke	141
Tee auf dem See	142
Floßbau	143
Gruppenbiwak	144
Die Katakomben	145
Der Tunnel	146
Solo	147
Stadtabenteuer	148
Abseilen	150
Auf die Bäume ihr Affen	151
Der Wigwambau	152

## **8. Reflexion**

Das Wesen	153
Eigene Ziele	154
Kluge Sprüche	156
Die ideale Gruppe	160
Punkteblitzlicht	161
Up's and downs	162
Standogramm	163
Fingerspitzengefühl	164
Wie war's	166
Papierkorb und Schatzkästlein	167
Gruppenprofil	168
Viel oder wenig	170
Autoritätsreihe	172

Wetterkarte	173
Landkarte	174
Naturmaterialien	175
Ton in Ton	176
Tagesjournal	177
Das Schiff	178
Stärken erkennen	179

<b>Beispiele für Abenteuersequenzen</b>	180
Die eigentlichen Abenteurer und Entdecker	180
Vom Werden und Wachsen eines jungen Indianers	182
Der verwunschene Stein der Kraft	186
<b>Weiterführende Literatur</b>	195
Spiele- und Methodensammlung	195
Theorie und Praxis der Abenteuer- und Erlebnispädagogik	197