

Inhaltsverzeichnis

An wen wendet sich dieses Buch	5
Anstatt eines Vorwortes	6
Dieses Buch ist eine Herausforderung	8
Es war einmal	9
Die Spielerische Art	10
<i>Spiele mit Wäscheklammern – Schuhen</i>	
<i>Großes Puppentheater</i>	11
<i>Was kann Spielen hemmen</i>	12
<i>Überprüfe Dich selbst</i>	13
<i>Über die Macht des Spiels</i>	14
Spielen im Raum	18
Entspannungsübung	18
<i>Sprachlose Bewegungsspiele, Pantomimische Bewegungsspiele, Spiele mit der Sprache, Geräuschspiele</i>	
Geschicklichkeitsspiele	29
Spiele mit und auf dem Fahrrad	33
Vorbereitungen für Fahrrad-Rallyes	35
<i>Armband - Rallye - Bilder- / Photofahrt - Labyrinth - Umgebungsfahrt - Schaufensterfahrt - Poetischer Wegweiser - Ballonfahrt - Rad-Fuß-Tour - Rad-Ersatzteil-Fahrt</i>	
Wettbewerb im Spiel	39
Alternative olympische Spiele	39
<i>Sprint - Speerwurf - Hochsprung - Hindernislauf - Kugelstoßen - Boxen - Reiten - Schwimmen</i>	
Beispiele für Dopingkontrollen	40

Alternative Spiele selbst erfinden und verändern	41
<i>Rausschmeißer – Eidechse und Jäger</i>	
Ein Spiel wird während des Spiels verändert	44
Neue Fußballideen	44
<i>Miau - Wufwuf u.a.</i>	45
Kombinieren von Spielelementen	47
Trefferball	48
Spiele erfinden	49
Material als Anregung für Spiele	50
<i>Knöpfe - Blechdosen - Stühle - Plunder - Natur- materialien</i>	
Spiel, um ein Spiel zu erfinden	54
<i>Wörter - Streichhölzerstaffellauf - Turmbau - Kerzen- rennen</i>	
Spiele erfinden: Phantasieren	58
Tips für Spielleiter	59
Vorschläge für Gruppeneinteilungen	62
Kleine Spiele zur Gruppenfindung	64
Knifflige Situationen für Spielleiter	65
Die Mauer	67
Das echte Spiel als Alternative	71