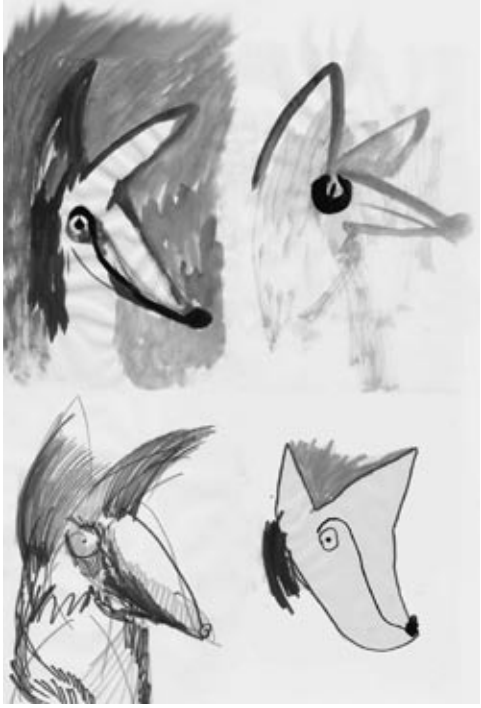
Abenteuer Spiel 2

Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele

Christoph Sonntag

ziel
Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik

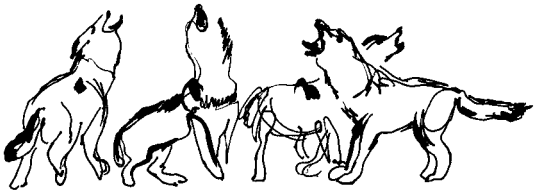


Abenteuer Spiel 2

Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele

Christoph Sonntag

ziel
Gelbe Reihe : Praktische Erlebnispädagogik



Dieser Titel ist auch als eBook erhältlich
ISBN 978-3-944 708-08-9

Sie finden uns im Internet unter
www.ziel-verlag.de

Wichtiger Hinweis des Verlags: Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Inhalt und Form des vorliegenden Bandes liegen in der Verantwortung der Autoren.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über *http://dnb.d-nb.de* abrufbar.

Printed in Germany

ISBN 978-3-940 562-45-6 (Print)

Verlag:	ZIEL – Zentrum für interdisziplinäres erfahrungsorientiertes Lernen GmbH Zeuggasse 7–9, 86150 Augsburg, www.ziel-verlag.de 1. Auflage 2010, Nachdruck 2013
Grafik und Layoutgestaltung:	Stefanie Huber Zeuggasse 7, 86150 Augsburg
Illustrationen:	Jochen Plogsties
Bildnachweis:	Foto „Der königliche Auftrag“ – Steffi Wertmann Fotos „Chicken Run“, „Einer geht noch“, „Gummihuhn-Golf“, „Themawechsel“ – Torsten Wolter Fotos „Gemeinsamkeiten“, „Retourkutsche“ – Ulrike Weis Porträtfoto Jochen Plogsties – Inga Kerber Alle anderen Fotos – Christoph Sonntag
Gesamtherstellung:	Friends Media Group GmbH www.friends-media-group.de

© Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Gedruckt auf Recystar matt (100 % Altpapier, „Blauer Engel“)

Besonders bedanken möchte ich mich bei Katja, die mir während der ganzen Zeit des Schreibens hilfreich zur Seite stand und mich mit vielen guten Tipps und Ideen unterstützt hat.

Dies gilt auch für Ralph und Steffi, die mir beim Schreiben dieses Buches eine Riesenhilfe waren und sämtliche Texte mit mir besprochen und korrigiert haben.

Darüber hinaus geht mein Dank an Rüdiger, Kitzi und Katharina für den kollegialen Austausch beim Zusammenstellen der Spiele und die konstruktiven Rückmeldungen zur Gestaltung dieses Buches.

Vielen Dank auch an Tim und Thomas für die vielen guten Ergänzungen beim Schreiben der Theorieblöcke sowie an Holger für die Unterstützung beim Schreiben des Abenteuerspiels „Der königliche Auftrag“.

Und mein besonderer Dank richtet sich an die Leiterinnen und Leiter der KjG St. Heinrich in Köln-Deutz, die sich an mehreren Tagen mit mir getroffen haben, um für einen Großteil der Spiele geeignete Fotos zu machen, und an alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Seminaren und Trainings, die mir erlaubt haben, Fotos von ihnen im Rahmen dieses Buches zu veröffentlichen.

Inhaltsverzeichnis

Von echten Abenteuern und neuen Spielen 8

Kennenlernspiele 9

Blindes Selbstporträt 10
Die verhexten Stifte 11
Der rasende Reporter! 12
Fünf und fünf 14
Gemeinsamkeiten 15
Ich sehe wen, den du nicht siehst! 16
Runde der Einzigartigkeit 17
Schneller als der eigene Name! 18
Small Talk 19
Wer ist wer? 20

Spaßspiele 21

Einführung 22

A zerlatschen 29
Big Trouble in Little China 30
Chicken Run 31
Contacto 32
Der König hat Kopfschmerzen 34
Geschichtentabu 35
Gorilla und Huhn 36
Gummihuhngolf 37
Hühnerrugby 38
Kerzenball 39
Marktplatz von Pamplona 40
Parkplatzsuche 41
Popcorn 42
Verdammt! 43
Samurai 44
Schrubberhockey 46
Wo ist mein Huhn?! 48
Zehnerhuhn 49
Zombieball 50

Abenteuerspiele 51

Einführung 52

Am seidenen Faden 64
Autsch! 65
Blindflug 66
Das Gefangenenmahl 68
Die Alarmanlage 69
Das Netz 70
Das verwunschene Wäldchen 72
Der königliche Auftrag 74
Die Bombenentschärfung 80
Die Feuerwehr 82
Die gläsernen Schuhe 84
Die Gratwanderung 85
Die Höhlenkristalle 86
Die Holzscheibe 88
Die Treppe 89
Drüber, drunter, durch 90
Drunter und drüber 92
Ein Stift für alle 93
Einer geht noch! 94
Fliesen mit Zahlen 96
Flugzeugabsturz 98
Geheime Verschwörung 100
Große Aufgaben – kleine Gruppen 101
Lost in Space 102
Mach dein Ding! 104
Mausefallen-Parcours 106
Momo 108
Minen von Moria 110
Planenrennen 111
Platzwechsel 112
Reifentor 113
Reifen und Bretter 114
Retourkutsche 116
Schiefer Turm von Pisa 117
Schlauchbootfahrt 118
Schuhtower 120
Stuhlchaos 121
Teamtest 122
Turmbau 124
Wasser marsch! 125
Wunschhausen 126
Zahl um Zahl 128

Reflexionen 129

Einführung 130

Abenteuer Gruppe 152
Bauer, Springer und Turm 154
Der Weisheit letzter Schluss 155
Die Gefühlslandkarte 158
Die Präflexion – das Vorhehr-nachhehr-Bild 160
Der Cäsar-Daumen 162
Dreimal gut! 163
Faustformel 166
Gefühlsmonster®-Karten 167
Jetzt mal unter uns … 168
Reflektier-Bar 170
Sag's mit drei Wörtern 172
Schlümpfe an Bord 173
Steine der Erkenntnis 174
Telegramm 175
Themenwechsel 176
TZI-Reflexion 177
Viele Grüße 178
Wasserglas-Reflexion 179
Wie geht es meinen Nachbarn? 180
Wunschzettel 181

Spielketten 183

Einführung 184

Auf der Suche nach den Höhlenkristallen 194
Das Königreich Zufriedenheim 198
Der große Coup 202
Kapitän Knitternase und seine Crew 206
Mission in Space 210
Reise nach Wunschhausen 212

Literaturverzeichnis 216

Autor und Illustrator 218

Von echten Abenteuern und neuen Spielen

„Ich habe erwartet, dass wir spektakuläre Sachen wie Abseilen machen. Stattdessen musste ich Schlumpf-Figuren aus Mausefallen befreien. Und trotzdem – oder gerade deswegen –, es war ein echt großes Erlebnis!“, erzählte ein Teilnehmer beim Abschluss eines fünftägigen Kurses „Erlebnispädagogik in der Jugendarbeit“.

Nachhaltige Erlebnisse schaffen und mit einfachen Mitteln in neue Welten eintauchen – darin liegt für mich die große Faszination der kooperativen Abenteuerspiele. Es ist großartig, Abenteuer zu kreieren, zusammen mit anderen Menschen Neues zu erleben, Erfahrungen zu sammeln und dabei viel Spaß haben zu können. Die Verbindung von Spielfreude und Gruppendynamik, von Leichtigkeit und Intensität, von Spaß und Lernen machen diese Spielform zu etwas ganz Besonderem.

Auf der Suche nach Spielen, die dieses Potenzial besitzen, habe ich im Lauf der Zeit neben den Klassikern einen Fundus an Spielen erarbeitet, den ich in diesem Buch zusammengefasst habe. Einige Spiele sind neu und werden hier zum ersten Mal veröffentlicht. Andere Spiele wurden bislang nur im englischsprachigen Raum veröffentlicht und sind hierzulande – aus meiner Sicht – nahezu unbekannt. Außerdem habe ich bereits bekannte Spielideen aufgegriffen und durch veränderte Regeln und Rahmenbedingungen konkretisiert und ihnen dadurch eine neue und eigene Note verliehen.

Sämtliche Spiele, Aufgaben und Methoden in diesem Buch habe ich mit vielen verschiedenen Gruppen ausprobiert. Sie alle haben sich in der Praxis bewährt. Die meisten Methoden sind ohne besonderen zeitlichen und materiellen Aufwand einsetzbar und eignen sich insbesondere für die Arbeit in Seminaren, Schulungen oder Trainings. Sie können direkt und ohne besondere Vorkenntnisse oder Erfahrung gespielt und angeleitet werden.

Alle Leserinnen und Leser, die mehr über Aufbau, Anleitung und Hintergründe erfahren möchten, können dies in den einführenden Kapiteln zu den jeweiligen Spielen nachlesen. Dort werden die wichtigsten Aspekte praxisnah beschrieben.

Besonders empfehlen möchte ich das Kapitel „Spielketten“, in dem ich neben einer allgemeinen Einführung sechs exemplarische Spielgeschichten vorstelle. Die Verbindung mehrerer Spiele innerhalb einer Spielgeschichte ist reizvoll und effektiv: Spielverlauf und Gruppenprozess werden zu einer Einheit und die Spielerinnen und Spieler tauchen in eine Welt voller Abenteuer, Aufgaben und Erlebnisse.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und spannende (Gruppen-)Erlebnisse
Christoph Sonntag

Kennenlernspiele

Blindes Selbstporträt

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
5 – 10 Minuten

Gruppe:
6 – 18 Spieler

Hilfsmittel:
Blätter, Stifte

Spielbeschreibung:
Alle Spieler halten sich ein Blatt vor die Brust und schließen die Augen. Dann fordert die Spielleitung die Spieler auf, mit geschlossenen Augen den Umriss ihres Kopfes auf das Blatt zu zeichnen. Anschließend werden Augen, Nase und Mund nacheinander dazugezeichnet. Zum Schluss fordert die Spielleitung die Spieler noch auf, Haare, Ohren und besondere Eigenheiten wie Brille, Muttermal, Bart usw. hinzuzufügen.

Wenn alle Bilder fertig sind, öffnen die Spieler wieder ihre Augen und es folgt eine kurze Vorstellung der Bilder und der gezeigten Personen.

Kommentar:
Ein ganz kurzes Spiel, um mit wenigen Hilfsmitteln die Gruppenatmosphäre und den Seminareinstieg aufzulockern.

Die verhexten Stifte

Spielbeschreibung:
Die schrullige Hexe Gwendolyn hat sich einen Spaß erlaubt. Sie hat alle Stifte der Spielleitung verhext, sodass jeder Stift nur noch einen oder maximal zwei Buchstaben schreiben kann und das auch nur von der Person, die den Stift zuerst von der Spielleitung bekommt. Das ist natürlich kein Grund, auf Namenskärtchen zu verzichten, deshalb gibt die Spielleitung jedem Spieler ein leeres Kärtchen, Klebeband und einen der verhexten Stifte. Zusätzlich sagt sie allen Spielern leise, welchen Buchstaben sie mit ihrem Stift schreiben können. Wenn alle Stifte verteilt sind und die Spieler sich ihre unbeschriebenen Namenskärtchen gut sichtbar angeklebt haben, geht es los. Alle stehen auf und suchen sich ihren Namen zusammen, indem sie die Personen finden, die ihnen einen Buchstaben aus dem eigenen Namen an die entsprechende Stelle auf das Namenskärtchen schreiben können. Sobald alle ihre Namenskärtchen komplett haben, endet das Spiel.

Kommentar:
„Die verhexten Stifte“ ist ein schönes Kennenlernspiel für relativ große Gruppen mit wenig Zeit. Die Bitte, sich Namenskärtchen zu schreiben, wird gekoppelt mit einer ersten Interaktionsaufgabe, sodass die Spieler untereinander ersten Kontakt haben und in Bewegung kommen.

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10 – 20 Minuten

Gruppe:
12 – 30 Spieler

Hilfsmittel:
Filzstifte, Moderationskärtchen, Kreppklebeband

Der rasende Reporter!

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10–20 Minuten

Gruppe:
12–30 Spieler

Hilfsmittel:
Fragebogen, Stifte

Vorbereitung:
Fragebogen vervielfältigen.

Spielbeschreibung:
Die Spielleitung verteilt zu Beginn an alle Spieler einen Fragebogen mit verschiedenen Aussagen (siehe Seite 13). Zu jeder dieser Aussagen müssen die Spieler nun Personen finden, die diese unterschreiben können.

Für die Suche gelten folgende Regeln:
- Alle Spieler sind in Bewegung und suchen sich immer wieder neue Gesprächspartner.
- Sobald sich zwei Spieler gefunden haben, können diese sich zu einer Aussage abwechselnd befragen.
- Kann einer der Spieler eine Aussage unterschreiben, muss er dies tun.
- Jeder Spieler darf nur einmal auf einem Bogen unterschreiben.
- Jeder Spieler darf einmal auf dem eigenen Bogen unterschreiben.

Sobald ein Spieler von jedem aus der Gruppe (inklusive sich selbst) eine andere Aussage unterschrieben bekommen hat, ruft er laut: „stopp“, und wird zum rasenden Reporter des Monats gekürt.

Zum Abschluss des Spiels stellt der Sieger der Gruppe vor, was er über die einzelnen Personen herausgefunden hat bzw. was diese bei ihm unterschrieben haben.

Variante:
Die Spielleitung ruft die Namen der einzelnen Spieler auf und alle sagen laut, was sie über diese Person erfahren haben bzw. was diese bei ihnen unterschrieben hat.

Kommentar:
Um sicherzugehen, dass auch alle Spieler auf einem Bogen unterschreiben können, sollte dieser zwei oder drei Aussagen mehr beinhalten, als Spieler vorhanden sind. Die Aussagen sollten so ausgewählt werden, dass die Wahrscheinlichkeit möglichst groß ist, dass mindestens eine Person aus der Gruppe eine dieser unterschreiben kann.

Fragebogen

Gesucht wird …

Eine Person, die regelmäßig Sport treibt:	*Eine Person,* die sich gern die Haare färbt:	*Eine Person,* die Sommersprossen hat:
Eine Person, die einen Handstand kann:	*Eine Person,* die vor Kurzem im Urlaub war:	*Eine Person,* die ein Morgenmuffel ist:
Eine Person, die gerade verliebt ist:	*Eine Person,* die überzeugt vegetarisch isst:	*Eine Person,* die gern Theater spielt:
Eine Person, die bei einem rührseligen Film weint:	*Eine Person,* die schon einmal in eine andere Gegend gezogen ist:	*Eine Person,* die jonglieren kann:
Eine Person, die regelmäßig eine Fernsehserie schaut:	*Eine Person,* die schon einmal schwarzgefahren ist:	*Eine Person,* die einen Spitznamen hat:

Fünf und fünf

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10–20 Minuten

Gruppe:
6–18 Spieler

Hilfsmittel:
Plakate, Stifte

Spielbeschreibung:
Was unterscheidet mich von den anderen und was habe ich mit den anderen aus der Gruppe gemeinsam? Diese zentralen Themen der Kennenlernphase werden bei diesem Spiel aufgegriffen.

Die Spieler teilen sich in Kleingruppen von drei bis vier Personen auf. Jede Kleingruppe bekommt das gleiche Plakat. In der Plakatmitte ist ein großes Feld, in das die Spieler mindestens fünf Merkmale schreiben sollen, die sie alle gemeinsam haben. Um die Mitte herum erhält jeder Spieler ein eigenes Feld. In die eigenen Felder notiert nun jeder mindestens fünf Vorlieben, Fähigkeiten, Hobbys oder Merkmale, die nur er allein in dieser Kleingruppe für sich in Anspruch nehmen kann. Wenn alle Kleingruppen so weit sind, kommt die gesamte Gruppe zusammen und jeweils ein Spieler stellt die verschiedenen Personen der Kleingruppe und deren individuellen Merkmale sowie die gefundenen Gemeinsamkeiten vor.

Kommentar:
„Fünf und fünf“ eignet sich besonders gut für große Gruppen. In relativ kurzer Zeit erfahren alle etwas über die persönlichen Vorlieben, Hobbys oder Merkmale der einzelnen Personen, ohne mit allen einzeln gesprochen zu haben bzw. sich allen einzeln vorstellen zu müssen.

Gemeinsamkeiten

Spielbeschreibung:
Die Spieler gehen im Raum herum und jeweils zwei Personen finden sich zusammen. Nachdem sie sich kurz mit Namen vorgestellt haben, gilt es, fünf Gemeinsamkeiten zu finden. Wer zuerst eine Idee hat, stellt sie dem anderen in Form einer Frage vor, z. B.: „Fährst du gern Fahrrad?“ Wenn der andere Ja sagt, strecken beide die Hände in die Höhe und rufen „eins“. Sind sie auf diese Weise bei „fünf“ angekommen, verabschieden sie sich und laufen wieder im Raum herum. Nun gilt es, mit neuen Personen zu Dreiergruppen zusammenzukommen und wiederum fünf möglichst neue Gemeinsamkeiten zu finden. Das Spiel kann dann mit Gruppen aus vier, fünf usw. Personen so lange fortgesetzt werden, bis man den Eindruck hat, dass die meisten Gruppenmitglieder dabei einmal miteinander Kontakt hatten.

Kommentar:
Dieses simple Spiel eignet sich aus mehreren Gründen gut für Anfangssituationen: Die Gruppe kommt in Bewegung. Man kommt auf unkomplizierte Weise miteinander in Kontakt. Man erfährt bereits ein paar Namen, das einander Verbindende wird betont. Und man stimmt sich vorsichtig darauf ein, auch einmal etwas „Verrücktes“ zu machen – Hände gemeinsam hochstrecken und dabei eine Zahl rufen.

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10 – 20 Minuten

Gruppe:
12 – 30 Spieler

Hilfsmittel:
Keine

Ich sehe wen, den du nicht siehst!

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
5 – 10 Minuten

Gruppe:
6 – 18 Spieler

Hilfsmittel:
Keine

Spielbeschreibung:
Alle Spieler sitzen mit dem Gesicht nach außen im Kreis. Die Spielleitung steht außerhalb des Kreises und beschreibt der Gruppe eine Person aus der Runde. Die unauffälligen Merkmale nennt sie zuerst, die auffälligen am Schluss. Die Spieler müssen raten, welche Person gemeint ist.

Der Spieler, der zuerst den richtigen Namen nennt, tauscht mit der Spielleitung den Platz und beschreibt der Gruppe eine andere Person aus der Runde.

Kommentar:
Durch die Beschreibung der Äußerlichkeiten werden die Spieler angeregt, die einzelnen Gruppenmitglieder bewusster wahrzunehmen.

Bei Gruppen, die sich schon ein wenig besser kennen, können auch Eigenschaften, Fähigkeiten oder Marotten als Beschreibung genannt werden.

Runde der Einzigartigkeit

Spielbeschreibung:
Jeder Mensch ist einzigartig! In diesem Spiel ist jeder Spieler aufgefordert, sich eine Eigenschaft, Fähigkeit, Vorliebe oder ein Erlebnis zu überlegen, von dem er glaubt, dass ihn dies einzigartig in der Gruppe macht. Nach einer kurzen Bedenkzeit reicht die Spielleitung einen animierenden Gegenstand (z. B. ein kurioses Stofftier oder ein Königszepter) herum und die jeweiligen Spieler nennen ihren Namen und das Merkmal, das sie in dieser Runde einzigartig macht. Sobald ein anderer Spieler der Meinung ist, dass auch er über dieses Merkmal verfügt, ruft er laut „Einspruch" und der Spieler muss sich eine andere Einzigartigkeit überlegen.

Kommentar:
Vielen Menschen fällt es zunächst schwer, etwas zu finden, dass sie von anderen unterscheidet. Die einfachsten, aber auch langweiligsten Unterscheidungsmerkmale sind Daten und Fakten wie Geburtsort, Größe oder Gewicht. Deshalb ist es wichtig, sich in der Anleitung explizit auf Eigenschaften, Fähigkeiten, Vorlieben oder Erlebnisse zu beziehen.

Der Reiz an dieser Runde ist, dass die Spieler Dinge erzählen, die sie sonst nicht in der Anfangsrunde gesagt hätten, und z. B. von ihrem Tick, alle Geldscheine im Geldbeutel sortieren zu müssen, einer Reise durch Westafrika oder der alten Radiergummisammlung berichten.

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10 – 20 Minuten

Gruppe:
6 – 18 Spieler

Hilfsmittel:
Animierender Gegenstand als Redestab (z. B. kurioses Stofftier oder Königszepter)

Schneller als der eigene Name!

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
5 – 10 Minuten

Gruppe:
6 – 18 Spieler

Hilfsmittel:
Keine

Spielbeschreibung:
Die Gruppe steht im Kreis. Nacheinander laufen alle Spieler ein Rennen gegen ihren eigenen Namen. Den Startschuss gibt jeder Spieler selbst, indem er seinen Namen laut an den linken Nachbarn weitergibt. Dieser gibt den Namen wiederum laut nach links weiter, während die namentliche Person in entgegengesetzter Richtung außen um die Gruppe läuft und versucht, wieder an ihrem Platz anzukommen, bevor die letzte Person ihren Namen nennen konnte. In diesem Fall hat sie gewonnen. Ansonsten wird sie entweder direkt mit ihrem Namen begrüßt oder laut gerufen, wenn sie noch unterwegs ist.

Kommentar:
Ein schönes, schnelles Namensspiel, das sich gut eignet, wenn sich die meisten in der Runde schon ein wenig kennen und die Namen nur noch einmal ins Gedächtnis gerufen werden sollen.

Small Talk

Spielbeschreibung:
Auf einem Plakat stehen für alle gut sichtbar sieben Überschriften, z. B. „Unglaublich, aber wahr“, „Mein persönliches Highlight des Jahres“, „Kunst, Kultur und ich“, „Mein Traumurlaub“, „Pleiten, Pech und Pannen“, „Fernsehtipp der Woche“, „Spiel des Jahres“.

Jeder Spieler wählt nun fünf dieser Themen für sich aus, schreibt diese auf verschiedene Post-its und heftet sie gut sichtbar an seine Kleidung. Nun beginnt der Small Talk: Alle Spieler gehen durch den Raum und finden sich zu zweit zusammen. Dann kann sich jeder ein Post-it bei seinem Gegenüber wegnehmen und dessen persönliche Meinung zu diesem Thema erfragen. Nach einem kurzen Gespräch wechseln die Gesprächspartner. Wenn niemand mehr ein Post-it an sich hat, endet das Spiel.

Kommentar:
Der „Small Talk“ kann auch gut zu seminarspezifischen Themen geführt werden bzw. zu Themen, die im Vorfeld gemeinsam mit der Gruppe gesammelt wurden.

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
10 – 20 Minuten

Gruppe:
12 – 30 Spieler

Hilfsmittel:
Plakat, Post-its, Stifte

Vorbereitung:
Mehrere Gesprächsthemen auf ein Plakat schreiben.

Wer ist wer?

Ort:
Raum, Wiese

Dauer:
20–30 Minuten

Gruppe:
6–18 Spieler

Hilfsmittel:
Blätter, Stifte

Spielbeschreibung:
Die Gruppe teilt sich in mehrere Kleingruppen von drei bis sechs Personen auf. In diesen Kleingruppen wird für jeden Spieler anonym ein Steckbrief ausgefüllt. Wenn alle Kleingruppen ihre Steckbriefe ausgefüllt haben, kommt die gesamte Gruppe wieder zusammen. Nun werden alle Steckbriefe einer Kleingruppe den anderen Spielern vorgestellt, die nun raten müssen, welche Person sich hinter welchem Steckbrief verbirgt.

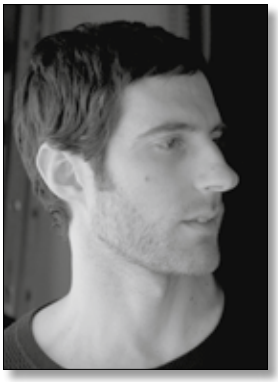
Steckbrief
1. Mein Lieblingsbuch
2. Mein Lieblingsfach in der Schule
3. Wenn ich eine Filmfigur sein könnte, wäre ich gern
4. Dahin würde ich gern einmal reisen
5. Mit dieser Person würde ich gern einen Abend verbringen

Variante:
Die Spieler raten nicht einzeln, sondern in Teams bzw. in den Kleingruppen. Nachdem eine Kleingruppe ihre Steckbriefe vorgestellt hat, ordnen die anderen Kleingruppen intern die vorgestellten Steckbriefe den möglichen Personen aus der jeweiligen Kleingruppe zu. Anschließend werden die Ergebnisse gesammelt und mit der richtigen Zuordnung verglichen. Das Team mit den meisten Übereinstimmungen gewinnt.

Kommentar:
Um nicht durch die Schrift auf eine Person schließen zu können, sollten alle Blätter innerhalb einer Kleingruppe von der gleichen Person beschrieben werden.

Christoph Sonntag

Wurde 1975 in Brühl geboren und ist als Diplom-Sozialpädagoge seit 2000 in der Kinder- und Jugendarbeit tätig.
Neben seiner Anstellung als Bildungsreferent der Katholischen jungen Gemeinde im Diözesanverband Köln leitet er Fortbildungen im Bereich „Spielerische Erlebnispädagogik“ und gestaltet regelmäßig erlebnis- und spielorientierte Trainings für Teams und Gremien.
Er ist Autor des Buches „Abenteuer Spiel – Handbuch zu Anleitung kooperativer Abenteuerspiele“, das 2001 im ZIEL-Verlag erschienen ist.
E-Mail: c.sunday@gmx.de



Jochen Plogsties

Wurde 1974 in Cochem an der Mosel geboren.
Er ist Meisterschüler der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig.
Seine Arbeit wird in nationalen und internationalen Ausstellungen gezeigt.
Er wird vertreten durch die Galerie ASPN, Leipzig.
Internet: www.ASPN-Galerie.de

Beim Titelbild wurde er unterstützt von Smilla Sonntag (*2005).

Abenteuer Spiel 2

Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele

Nach langer Arbeit und unendlichen Mühen ist es dem Expeditionsteam gelungen, zu der Schatzkammer vorzudringen. Vor ihnen liegt das lang ersehnte Ziel, das goldene Zepter! Leider ist das Zepter mit einer Falle gesichert und ein Abenteurer muss von außen über die Falle gehoben werden. Für diese knifflige Aufgabe hat die Gruppe aber nur vier Rollen Toilettenpapier als Hilfsmittel …

„Abenteuer Spiel 2“ ist eine Entdeckungsreise: Erlebnispädagoge Christoph Sonntag stellt 89 unkomplizierte Spiele, spannende Kooperationsaufgaben und ereignisreiche Reflexionsmethoden für Gruppen vor. Mit Materialien wie Gummihühnern, Schlumpffiguren, Kletterseilen, Toilettenpapier oder Holzklötzen schafft er eine faszinierende Welt voller Abenteuer.

Besondere Schätze sind die sechs Spielketten, in denen Christoph Sonntag mit zusammenhängenden Geschichten verschiedene Spiele miteinander verknüpft: So reisen die Spielerinnen und Spieler als Piraten auf der Suche nach dem Schatz über die Meere oder versuchen als Einbrechergang eine wertvolle Edelsteinsammlung aus dem Museum zu stehlen.

Alle Anleitungen sind mit praxiserprobten Hinweisen zur Umsetzung und einem anschaulichen Foto zur Erklärung versehen. Zusätzlich bietet das Buch Einführungen in den Aufbau und die Möglichkeiten von Spaß- und Abenteuerspielen sowie ein Extrakapitel zur Anleitung und Gestaltung von Reflexionen.

Christoph Sonntag spielt seit über zehn Jahren mit großen und kleinen Gruppen. Kooperative Abenteuerspiele sind für ihn die ideale Verknüpfung von Spannung, Spielfreude und persönlich bedeutsamen Lernprozessen. So können intensive Gruppenprozesse spielerisch erlebt und thematisiert werden.

Christoph Sonntag ist Autor des Buches „Abenteuer Spiel – Handbuch zur Anleitung kooperativer Abenteuerspiele“.

9 783940 562456

ISBN 978-3-940 562-45-6

ziel
Gelbe Reihe