

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	5
Theorieteil.....	8
GERD-BODO VON CARLSBURG/HELMUT WEHR: Einführung	8
ROLF GÖPPEL: Der Bildungsanspruch der Erlebnispädagogik	11
HELMUT WEHR/GERD-BODO VON CARLSBURG: Perspektiven des Erfahrungslernens – Anmerkungen zur Theorie der Erlebnispädagogik	25
BERNWARD LANGE: Erlebnisse im Kopf? Innere Vorstellungsbilder im Unterricht.....	48
KIRSTEN LEHMKUHL/ISOLDE REHM: „Die Kletterwand war die beste Investition überhaupt!“ Mit erlebnispädagogischen Angeboten auf dem Weg zur geschlechterbewussten Schule	52
URSULA HANKE: Vom Zirkusprojekt zum zirkuspädagogischen Konzept: Ein Spiel-, Sport- und Bewegungsunterricht	58
ARNOLD HINZ: Erlebnis Kanu: Spannungsfelder zwischen Thrill Seeking und Risikoreduktion, Selbstinszenierung und Naturliebe, Wildheit und Planungskompetenz.....	61
JANINE KAIRIES/ARNOLD HINZ: Naturerleben	70
Praxisteil	74
HELMUT WEHR/GERD-BODO VON CARLSBURG: Materialien zur Erlebnispädagogik.....	74
1. Spielesammlung.....	75
1.1 Das Ansichtskartenspiel	75
1.2 Bist du Goofy?	75
1.3 Eingehängt	75
1.4 Familie Meier.....	75
1.5 Der Geheime Freund.....	76
1.6 Gemeinsamkeiten.....	76
1.7 Kartoffel-Schäl-Wettbewerb	77
1.8 Rauslassen.....	77
1.9 Schlangestehen.....	77
2. Kimspiele	78
2.1 Theorie	78
2.2 Sehen – Sehkim.....	79
2.3 Hören – Hörkim	80
2.4 Tasten – Tastkim	81
2.5 Riechen – Riechkim.....	81
2.6 Schmecken – Schmeckkim	81
2.7 Denken – Denkkim	82
2.8 Wege in die Stille	85
2.9 Kim-Spielesammlung	87

3. Koordination, Kooperation und Konstruktion	88
3.1 Baumstamm-Sortierung (Amazonas).....	88
3.2 Blindenführen (Partnerarbeit)	89
3.3 Blinzeln	89
3.4 Blitzturnier	89
3.5 Buchstabenlegen	89
3.6 Dschungeljagd.....	90
3.7 Eine Orange geht auf Reisen.....	90
3.8 Eng verbunden	90
3.9 Herr der Burg	90
3.10 Knotenspiele (Wir-Spiel)	90
3.11 Komm her	91
3.12 Menschenkette	91
3.13 Menschlicher Dartpfeil	91
3.14 Menschliches „Schiffe Versenken“/Teichüberquerung.....	92
3.15 Metermaß	92
3.16 Mühlespiel.....	92
3.17 Parlament	92
3.18 Ping-Pong-Ball-Transport.....	93
3.19 Die Raupe.....	93
3.20 Roboter.....	93
3.21 Rohrleitung	93
3.22 Das Spinnennetz.....	93
3.23 Spirale	93
3.24 Streichholznest.....	94
3.25 Stumm, taub oder blind?	94
3.26 Tausendfüßler-Rennen	94
3.27 Tütenlauf.....	94
3.28 Der Transportring.....	94
3.29 Über den Balken (Gefängnisausbruch).....	95
3.30 Über die Leiter	96
3.31 Die wandernden Schlingen	96
3.32 Wasserleitung	96
3.33 Wer kann mehr ausziehen?.....	96
3.34 Zeitungsordnen	96
4. Aggression & Konflikte.....	97
4.1 Dänisches Daumenringen	97
4.2 Schieben.....	97
4.3 Streit-Gewalt-Versöhnung.....	97
5. Emotionen ausdrücken und gestalten	97
5.1 Das Blatt wenden	97
5.2 Fünf-Finger-Vertrag	98
5.3 Insel.....	98
5.4 Oligo	99
5.5 Rollmops.....	99
5.6 Schlangenhaut	100

5.7	Schwebe-Balken	100
5.8	Schweben lassen	101
5.9	Seilquadrat	101
5.10	Stimmungspantomime	102
5.11	Vertrauensfall	102
5.12	Vertrauens-Kreis.....	103
6.	Spannung & Abenteuer	103
6.1	Abenteuerspiel: Das Millionengeschäft	103
6.2	Das Burgenspiel	104
6.3	Der Moorpfad.....	104
6.4	Mord in Palermo	104
6.5	Nacht-Geländespiel.....	105
6.6	Nachtpfeifer	106
6.7	Pyramide-Geländespiel	106
6.8	Sprengkommando	107
6.9	Das Tauschspiel.....	107
6.10	Der Turm von Amiens.....	107
7.	Fantasie & Kreativität	108
7.1	Geschichte von merkwürdigen Waldgeistern.....	108
7.2	Fantasiebauten.....	108
7.3	Der Säureteich 1.....	109
7.4	Der Säureteich 2.....	109
7.5	Seilknoten	109
7.6	Sumpfüberquerung.....	109
7.7	Der Zahlencode	110
7.8	Die Zaubersteine	110
8.	Erlebnispädagogische Projekte.....	111
8.1	Das Abseilen	111
8.2	Die Seilbrücke.....	112
8.3	Die Fahrradtour	113
8.4	Die Nachtwanderung	113
8.5	Die Morgendämmerungswanderung.....	113
8.6	Die Orientierungstour	114
8.7	Kanufahren.....	114
8.8	Wandern/Biwak.....	115
9.	Kooperative Projekte.....	116
9.1	Das Kistenspiel	116
9.2	Eiersturz	117
9.3	Nasa-Spiel	117
10.	Denk-Pause	120
11.	Literatur.....	121
Herausgeber.....		122