

Inhalt

Übersicht der Übungen	8
Einleitung	9

TEIL I

Erlebnispädagogische Grundlagen für *simple things*

1	Was genau sind <i>simple things</i> ?	12
1.1	Sprache schafft Bewusstsein	13
1.2	Alltagsmaterial	13
1.3	Hintergründe zum Konzept	14
2	Lernziele	15
2.1	Allgemeine Lernziele in der Erlebnispädagogik	15
2.2	Spezielle Lernziele bei <i>simple things</i>	16
2.3	Erlebnispädagogik wirkt. Aber wie?	17
3	Wie werden einzelne Personen zu einem Team?	18
3.1	Entwicklungsphasen von Gruppen zum Team	18
3.2	Struktur einer erlebnispädagogischen Maßnahme	22
4	Risiko, Sicherheit und Wachstum	25
4.1	Sichern wir uns zu Tode?	25
4.2	Zentrale Faktoren für die Begleitung von Lernprozessen	25
4.3	Einflussmöglichkeiten der Trainer	28
5	Was sollte ein Trainer können?	30

TEIL II

Simple things in der Praxis

6	Zum Vorgehen	34
7	Einstiege gestalten	35
7.1	Sich kennenlernen	35

7.2	Zielbestimmung	37
7.3	Organisatorisches	39
8	Einteilen von Gruppen	41
8.1	Einteilen einer Gruppe in zwei Teilgruppen.....	41
8.2	Einteilung einer Gruppe in mehrere Kleingruppen.....	43
8.3	Einteilung einer Gruppe in Zweier-Paare	44
9	Kooperationsaufgaben	45
10	<i>Simple things</i> in der Natur	52
10.1	Ursprüngliche Sinneswahrnehmung	52
10.2	LandArt – Kunst in und mit der Natur	54
10.3	Metaphorische Naturbetrachtung	57
10.4	Natur kennen und verstehen	59
10.5	Solo.....	61
10.6	Problemlöseaufgaben in und mit der Natur	63
11	Ganz- und mehrtägige Methoden zur Förderung von Wachstumsprozessen.....	64
12	Morgenrunden	68
13	Abschlüsse, Abschiede und Veranstaltungsende	71
13.1	Auswertung der Veranstaltung.....	71
13.2	Abschiede gestalten.....	74

TEIL III

Prozessbegleitung im Detail

14	Mit einem klaren Auftrag arbeiten	78
14.1	Bedeutung einer sauberen Auftragsklärung	78
14.2	Der geeignete Zeitpunkt	79
15	Anmoderation und Begleitung von Aktivitäten	81
15.1	Anmoderation von Kooperationsaufgaben	81
15.2	Verhalten der Trainer	82
15.3	Umgang mit Regelverstößen	85
15.4	Durch Scheitern gewinnen	86

16	Aktivitäten selbst entwickeln	88
16.1	Am Anfang steht das (Lern-)Ziel!	88
16.2	Vom Spiel zur Kooperationsaufgabe	89
16.3	Anleitung zum Entwickeln neuer Übungen	89
16.4	Umwandlung alltäglicher Handlungen in erlebnisorientierte Übungen	96
16.5	<i>Simple security</i> – ein einfaches Konzept zur Unfallvermeidung	97
17	Übungen zielgruppenorientiert abwandeln	99
17.1	Anzeichen von Überforderung	99
17.2	Anzeichen von Unterforderung	100
17.3	Möglichkeiten, eine Übung einfacher zu gestalten	101
17.4	Möglichkeiten, eine Übung komplexer zu gestalten	103
18	Nutzung bildlicher Sprache	106
18.1	Rahmengeschichten	106
18.2	Spieleketten	107
19	Aktivitäten zielführend auswerten	111
19.1	Praktische Tipps zur Auswertung von Übungen	111
19.2	„Klassische“ Auswertungsthemen	113
20	Lerntransfer – das Gelernte in den Alltag übertragen	115
20.1	Transfer ist nicht gleich Reflexion	115
20.2	Transfer lässt sich nicht garantieren	115
20.3	Transferhindernisse	116
20.4	Praktische Möglichkeiten zur Transferunterstützung	118
	Literatur	122
	Sachregister	128