



Ökologisches
Bildungszentrum München

Dr. Simone Gerhardt

Vom Guten Erleben als Werkzeug des Wandels

Wie Veränderung möglich wird

Dossier zum Impulstag im ÖBZ mit
Gerhard Frank am 8. November 2024

Impulse für die BNE

Inhalt

| | |
|--|----|
| Impressum | 2 |
| Wie Veränderung möglich wird | 3 |
| Was ist „Erleben“? | 4 |
| Erste Aufgabe: Sich verbinden | 4 |
| Zweite Aufgabe: Ausgelöstes Gefühl benennen | 5 |
| Dritte Aufgabe: Welche Gefühle bestimmen mein Leben? | 6 |
| Vierte Aufgabe: Leitgefühl auswählen | 7 |
| Fünfte Aufgabe: Kultur formen | 7 |
| Sechste Übung: Wovon träumen wir als Gesellschaft? | 8 |
| Siebte Aufgabe: Wovon werden wir in Zukunft träumen? | 8 |
| Was also ist gutes Erleben? | 9 |
| Gutes Erleben ermöglichen | 11 |
| Literaturquellen | 12 |

Impressum

Dr. Simone Gerhardt:

*Vom Guten Erleben als Werkzeug des Wandels –
Wie Veränderung möglich wird.*

*Dossier zum Impulstag im ÖBZ mit Gerhard Frank
am 8. November 2024 im Rahmen des Modellprojekts
„Erleben. Erzählen. Zukunftsbilder entwerfen“*

*Hsg. Elisabeth Öschay, Marc Haug
Münchner Umwelt-Zentrum e.V. / ÖBZ
Engschalkinger Straße 166
81927 München*



gefördert durch
Bayerisches Staatsministerium für
Umwelt und Verbraucherschutz



Der Impulstag **„Vom Guten Erleben als Werkzeug des Wandels – eine andere Zukunft ist machbar“** mit Gerhard Frank aus Wien (promovierter Naturwissenschaftler und Philosoph, Erlebnisdramaturg und Begründer der interdisziplinären Erlebniswissenschaft) ist eine Veranstaltung des Münchner Umwelt-Zentrum e.V. in Kooperation mit Akteursplattform BNE und ANU Bayern e.V. im Rahmen des Modellprojekts „Erleben. Erzählen. Zukunftsbilder entwerfen“. Der Impulstag fand am 8. November 2024 im ÖBZ statt.

Wie Veränderung möglich wird

Gutes Erleben als Auslöser nutzen, um gemeinsam ins Tun zu kommen – Impulse aus der Veranstaltung „Vom Guten Erleben als Werkzeug des Wandels“ mit Gerhard Frank, bei der er sein Erlebensmodell präsentiert und anhand einander aufbauender Aufgaben mit den Teilnehmenden durchspielt.

Autorin: Dr. Simone Gerhardt

Umweltbildung zielt darauf ab, Menschen Wissen über Natur und Umwelt zu vermitteln und zu deren Schutz und nachhaltigem Umgang zu befähigen, ausgerichtet an der Bildung für nachhaltige Entwicklung ermöglicht sie zukunftsfähiges Denken und Handeln. Entscheidend ist allerdings die Umsetzung: Was genau wird getan, welche Maßnahmen werden tatsächlich ergriffen? Die Umsetzung gelingt im Einzelnen, aber große, gesellschaftsübergreifende Transformationsschritte bleiben häufig aus. Und es stellt sich die Frage, warum wir uns - als Menschen und als Gesellschaft - angesichts der drängenden Probleme mit wirklichen Veränderungen so schwertun.

Gerhardt Frank bietet darauf eine Antwort, die das „Gute Erleben“ in den Mittelpunkt des Bildungsprozesses stellt: Wie Menschen die Welt, sich Selbst und ihre jetzigen und zukünftigen Möglichkeiten erleben, was sie sich vorstellen und wie sie darüber denken und sprechen, bedingt, ob und welcher Wandel stattfindet. Gutes Erleben ist die Voraussetzung, um mit Zuversicht eine gute Zukunft im Sinne der sozial-ökologischen Transformation zu wagen und Wege dorthin zu gestalten.

Während des Impulstages hat er uns diese Antwort erläutert. Und Ansätze aufgezeigt, wie wir als Akteure und Akteurinnen in der Bildung für nachhaltige Entwicklung unsere Aktivitäten gestalten können, damit ein positiver Wandel, eine Veränderung zum Besseren möglich wird.

Denn im Umkehrschluss bedeutet Gerhard Franks Lösungsansatz: Unterstützt man Menschen dabei, ihr Erleben zu einem Guten zu machen, besteht die Möglichkeit, dass sie eine positive Weltsicht entwickeln und die Umsetzung dieser Vision aktiv gestalten. Gutes Erleben befördert also schöpferische Kraft und Zuversicht, die Handlungsfähigkeit ermöglichen.

Was ist „Erleben“?

Gerhard Franks Grundannahme ist: Erleben ist nicht passiv, es ist nicht etwas, das uns von außen widerfährt. Ganz im Gegenteil formt sich unser Erleben aktiv, aus unserem Innersten heraus.

Um es in seinen Worten zu sagen: „In stetem Zusammenspiel von Fühlen, inneren Bildern, sinnlichem Erfahren, gedanklichen Prozessen und Dialogen formt sich das Erleben stets aufs Neue und lässt Gewohnheiten entstehen, die den Alltag prägen und vorhersehbar machen.“

Unsere Emotionen spielen dabei eine zentrale Rolle: Wie wir uns fühlen, bestimmt, wie wir etwas erleben und welche Erinnerung daran wir behalten. An diesen inneren Bildern und Vorstellungen richten wir unser Verhalten aus und unsere Gestaltung des Alltags. Ebenso beeinflusst unser Fühlen, was wir denken und wie wir sprechen. Die Art und Weise, wie wir denken, sprechen und handeln, wird uns zur Gewohnheit. Schlussendlich formen sich aus dieser Gewohnheit gemeinschaftliche Regeln, Normen, Gesetze und Routinen bzw. werden von diesen geformt.

Positive Gefühle ermöglichen ein gutes Erleben, sie befeuern und bestärken uns. Negative Gefühle dagegen hemmen und schwächen uns und bewirken kein gutes Erleben. Um also unsere Vorstellungen und inneren Bilder zu verändern, sowie die Art und Weise, wie wir denken, sprechen und handeln, bedarf es eines anderen, mit positiven Gefühlen besetzten Erlebens.

Ein gutes Erleben bewirkt, dass Menschen neugierig und offen für neue Sichtweisen sind, dass sie im Austausch mit anderen selbstorganisiert dazulernen und sich handlungswirksam fühlen, das Gelernte selbst und aktiv umzusetzen. Gutes Erleben erzeugt positive Gefühle, hoffnungsvolle Vorstellungen und unterstützende innere Bilder.

Die gute Nachricht ist: Es gibt einfache Werkzeuge dafür, wie wir unser Erleben verändern können. Ausprobiert haben die Teilnehmenden dies gleich selbst entlang von sieben Aufgaben, die Gerhard Frank im Verlauf des Impulstages gestellt hat.

Erste Aufgabe: Sich verbinden

Als erste Aufgabe halten sich die Teilnehmenden für etwa 20 Minuten in der Natur auf, in unserem Fall den Gärten des Ökologischen Bildungszentrums und dem umgebenden Park und bringen etwas mit, das ihnen gefällt, das sie berührt oder ihnen „ins Auge fällt“. Zurückgekommen in den Seminarraum wird das Fundstück auf einem Papier mit dem eigenen Namen beschriftet und in die Mitte des Kreises gelegt.

Mitgebracht werden unter anderem: ein von weißem Pilzmyzel überzogenes Totholz, ein Löwenzahnblatt, abgenagte Fichtenzapfen, vertrocknete Samenstände von Wilder Karde und Brandkraut, Kapuzinerblüten, Laubblätter, ein Apfel, ein Salbeiblatt mit Wassertropfen bedeckt, die Früchte des Pfaffenhütchens und ein Chinaschilfstängel.

An dieser Aktion, die in der Umweltbildung häufig eingesetzt wird, lassen sich einige Grundsätze guten Erlebens erläutern:

- Ein anderes Erleben wird möglich, wenn man **alle Sinne** einsetzt, zum Beispiel indem man bei Nacht unterwegs ist und damit den Sehsinn als Hauptsinn zurücknimmt. Oder indem man gezielt

neue Eindrücke sammelt bzw. die Möglichkeit dazu gibt. Und nicht zuletzt unterstützt man ein gutes Erleben, indem man **offen** ist **für neue Erfahrungen** bzw. die Freiheit dafür schafft. Diese Werkzeuge sind bereits Bestandteil der Umweltbildung, lassen sich aber gegebenenfalls noch verstärken.

- Hilfreich für Umweltbildungsansätze ist auch die Grundidee, dass Gutes Erleben passende Räume braucht. Räume nicht nur im wörtlichen, sondern auch im übertragenen Sinn. Will man Menschen für eine Sache begeistern, ist die **Art der Vermittlung** entscheidend. Denn man kann Menschen nicht ein bestimmtes Erleben verordnen, sondern nur das passende Umfeld schaffen, in dem ein Erleben möglich wird. Innerhalb dieses Umfelds entscheidet jeder Mensch selbst, was er erlebt und wieviel davon er annimmt und aufnimmt.

„Erlebnisse lassen sich nicht verordnen. Wir können nur ein passendes Umfeld schaffen, in dem ein Erleben möglich wird. Jeder Mensch entscheidet selbst, was, wieviel und wie intensiv er etwas erlebt.“

Zweite Aufgabe: Ausgelöstes Gefühl benennen

In der sich anschließenden Gesprächsrunde erzählen einige Personen, was sie an ihrem Fundstück angezogen hat und mit was daran sie sich verbinden. Dabei wird klar: Verbindung entsteht auf vielerlei Weise: Indem man nach innen schaut, auf die mit dem Fundstück verknüpften inneren Bilder oder Erinnerungen oder mit allen Sinnen von außen auf das Fundstück blickt, seine Farbigkeit, Gestalt oder Symbolik schätzt. Die Natur bzw. das Naturfundstück, mit dem man sich verbunden hat, dient hier als Spiegel des Selbst: Ich entdecke mich beziehungsweise etwas von mir selbst darin. Entscheidend ist das Gefühl, das man damit assoziiert.

Von den Teilnehmenden werden viele unterschiedliche Emotionen benannt, die sie mit dem Naturfundstück verbinden: Neugier, Freude, Hoffnung, Abenteuer ...

In der Diskussion werden einige Schwierigkeiten besprochen, die sich in der konkreten Umsetzung im Umweltbildungsalltag ergeben:

Problem: Es ist schwer, sich auf etwas einzulassen und mit etwas in Verbindung zu treten, das nicht mehr verfügbar ist! Der Zugang zur Natur ist heute vielen Kindern nicht selbstbestimmt möglich.

Lösungsansatz: Hier können wir in der Bildungsarbeit Räume schaffen, in denen dieser Kontakt zur Natur möglich ist.

Problem: Es gibt Kinder und Erwachsene, denen zunächst „nichts ins Auge fällt“, denen es nicht gelingt, sich mit etwas zu verbinden. Sei es aus Mangel an Gelegenheit oder weil ihnen negative Empfindungen wie z.B. Furcht oder Ekel den Kontakt erschweren.

Lösungsansatz: Um diese Schwierigkeit zu überwinden, hilft es, sich bewusst zu machen, dass auch „Erkennen“ ein Können ist, das erlernt werden muss. Als Umweltbildner und Umweltbildnerinnen können wir dafür passende Gelegenheiten schaffen, um gegebenenfalls hemmende Empfindungen aufzulösen.

Aus dieser Aufgabe und den besprochenen Herausforderungen lassen sich weitere Grundlagen Guten Erlebens ableiten:

- Da man das Erleben selbst nicht gestalten kann, bleibt es einem, **Erlebnissräume** zu **gestalten**. Hierbei ist eine **Inszenierung** durchaus erwünscht, allerdings nicht im manipulierenden Sinn: Entscheidend ist es, das Umfeld so zu gestalten, dass Menschen mit ihm in Kontakt kommen. In Kontakt kommen können sie dabei mit völlig unterschiedlichen Themen, Aufgabenstellungen, Problemen oder Produkten. Ob daraus tatsächlich eine Verbindung entsteht, also sich die Menschen zu dem Thema in Beziehung setzen, liegt allein bei den Teilnehmenden, nicht in der Hand der Veranstalterin oder des Umweltbildners.
 - » Verweis: Kükelhaus Hugo, Rudolf zur Lippe (1982). *Entfaltung der Sinne. Ein „Erfahrungsfeld“ zur Bewegung und Besinnung*. Fischer alternativ: Frankfurt am Main.
 - » Verweis: Cole, K.C. (2009). *Something incredible wonderful happens. Frank Oppenheimer and the World He Made Up*. Houghton Mifflin Harcourt: Boston, New York.
- Auch innerhalb gestalteter Erlebnissräume sind die Teilnehmenden nicht frei in dem, wie sie etwas erleben und was davon sie aufnehmen. Normen, Regeln, Gesetze und Routinen umgeben uns wie ein Korsett und lenken unsere Wahrnehmung. Oft verhindern oder erschweren sie ein anderes und positives Erleben. Um Lernen zu ermöglichen, muss man daher unter Umständen **Regeln neu definieren**. Hierin übernehmen gerade außerschulische Lern- und Erlebnisorte eine wichtige Aufgabe, in dem die Teilnehmenden dort ein anderes Setting mit anderen Regeln vorfinden, als sie es woanders (z.B. im Schulunterricht) gewohnt sind.

Dritte Aufgabe: Welche Gefühle bestimmen mein Leben?

Die Teilnehmenden überlegen, welches die drei Emotionen sind, die sie am ehesten charakterisieren. Diese Emotionen beschreiben unsere innere Haltung, die uns antreibt und alles befeuert, was wir tun, sie bestimmen unser Handeln.

Jede Person überlegt kurz für sich selbst. Anschließend werden die Emotionen zusammengetragen. Genannt werden unter anderem:

*Neugier, Angst, Zuneigung
Liebe, Verbundenheit, Pflichtbewusstsein
Empathie, Verantwortung, Schüchternheit
...*

Offenbar wird, dass alle Beteiligten eine unterschiedliche und jeweils sehr persönliche Kombination aus Emotionen haben, die sie durchs Leben leiten! Es ist hilfreich, dies bei der Gestaltung von Projekten in Erinnerung zu behalten:

- Für die Vermittlung in der Umweltbildung grundlegend wichtig ist, bei der Arbeit mit Menschen auf deren Emotionen zu achten. Man sollte sich die Frage stellen: Welches **handlungsleitende Gefühl** will ich auslösen? Um Lernen zu ermöglichen, sind **Freude** und **Neugier – Forschungsdrang** - als handlungsleitende Emotionen am besten geeignet. Angst zum Beispiel wäre durchaus auch eine zum Lernen anleitende Motivation, aber sicher nicht die, die an das positive Erleben anknüpft.

- Emotionen also sind der Antrieb des Lernens, Grundlage allerdings ist die **echte sensomotorische Erfahrung**, das tatsächliche Erleben im Tun. Virtuelle Erlebnisse sind dafür kein geeigneter Ersatz. Man muss etwas tun, um die Welt zu entdecken! Zu beachten ist dabei: Unsere Sinne sind auf zeitliche und räumliche Nähe ausgelegt, zukünftige Folgen können wir nicht wahrnehmen. Man muss daher konkrete Handlungsaufforderungen verwenden, keine abstrakten. Am wirksamsten ist dieser Ansatz, wenn Menschen **beim Lernen etwas Wichtiges für sich selbst entdecken**.

» Verweis auf Jean Piaget, Entwicklungspsychologe

Vierte Aufgabe: Leitgefühl auswählen

In der Kleingruppe bespricht man die gewählten Emotionen und versucht, aus seinen drei eine als Leitemotion auszuwählen.

Solche sogenannten Leit-Emotionen kann man für einzelne Personen ausmachen, aber auch für Gemeinschaften, Gesellschaften und Kulturen. Sie organisieren das Zusammenleben, geben jedoch auch den kulturellen Rahmen vor, der uns leitet und vorgibt, wie wir uns fühlen müssen, um hineinzupassen.

» Verweis: Bateson, Gregory (1982). *Geist und Natur. Eine notwendige Einheit*. Suhrkamp Verlag: Frankfurt am Main.

Im anschließenden Austausch berichten Teilnehmende, dass es ihnen schwergefallen sei, eine Emotion als Beschreibung für im Leben gemachte Erfahrungen zu benennen. Warum fällt es vielen Menschen schwer, Erfahrungen über Emotionen zu beschreiben?

- Beschreiben betrifft das Sprecherleben, Erfahrungen dagegen haben etwas mit Aktivität, mit Sensorik und Motorik zu tun. Es muss also eine Übersetzung stattfinden, **das Erleben muss in Worte gefasst werden**. Trotz der auftretenden Schwierigkeiten ist diese Übersetzungsleistung wichtig und notwendig, um in Kontakt und Austausch mit anderen Menschen zu kommen.
- Das Handlungserleben verbindet uns mit der Welt, das Sprecherleben verbindet uns mit den Menschen. Man muss mit Menschen sprechen, um **in Kontakt zu kommen!** Dafür braucht es keine Vorbereitung, wir sind ohnehin in permanenter Kommunikation. Für die Bildungsarbeit ergibt sich dennoch daraus die Vorgabe, Aufgaben so zu stellen, dass Menschen aufgefordert sind, etwas gemeinsam zu tun, dass sie **zusammenarbeiten** müssen.

Fünfte Aufgabe: Kultur formen

Die Leitgefühle der Teilnehmenden in der Kleingruppe werden als Grundlage einer identitätsschaffenden Erzählung genommen, die für ihre Gemeinschaft geltende Normen vorgeben soll. Als Titel der Erzählung soll jede Kleingruppe für sich einen Clannamen erfinden. Die Einteilung der Kleingruppen erfolgte zufällig, indem nah beieinanderliegende Fundstücke aus der Natur zu Dreiergruppen zusammengefasst wurden.

Die Handlungen der Erzählungen tauchten ein in das Reich der Utopien oder bedienten sich der Beschreibung eines utopischen Orts. Oftmals wurde ein fiktiver Protagonist in Szene gesetzt. Erfunden

„Geschichten wecken Emotionen in uns und erzeugen Bilder im Kopf. Beide verbinden sich zu unserer Vorstellung von der Welt und bestimmen, was wir erleben wollen.“

wurden Geschichten mit Drachen, die übers ÖBZ fliegen, Eichhörnchen, die von einem starken Baum aus dem Wasser gerettet werden, ein Theaterstück über das Zusammenleben in einer Bio-WG, ein neugieriges Insel-Volk und über eine Raupe, die beim Träumen die Faszination vom Fliegen erlebt und daraus jene Energie zieht, um sich in einen Schmetterling zu verwandeln.

Geschichten wecken Emotionen in uns und erzeugen Bilder im Kopf. Beide verbinden sich zu unserer Vorstellung von der Welt und bestimmen, was wir erleben wollen. Der Königsweg zum imaginativen Erleben ist das Erzählen von (positiven) Stories. Gemeinschaftsprägende Geschichten prägen die Fantasie der Menschen. Fantasie hat auf alles andere einen starken Einfluss und – Fantasie ist der Raum, in dem wir grenzenlos denken und alles möglich machen können.

Für die Bildungspraxis gilt daher:

- **Menschen berührt man eher durch das Erzählen, nicht durch vortragen oder erklären!** Positive Geschichten erschaffen Bilder, die uns guttun. Die damit verknüpften guten Gefühle ermöglichen es, eine Handlung auszuführen bzw. gestatten uns, etwas Neues auszuprobieren.

Sechste Übung: Wovon träumen wir als Gesellschaft?

In der Runde aller Teilnehmenden überlegen wir, wovon wir als Gesellschaft träumen. Genannt werden unter anderem Zuversicht, Weltfrieden, Leben und Leben lassen, Sicherheit. Diese Träume verbinden sich zu einem (neuen) Bild unserer Welt, in das all unsere Gefühle mit einfließen. Unsere Emotionen sind der Kompass, der uns zeigt, wo uns unsere Sehnsucht hinzieht.

- Unsere gemeinsamen Träume verbinden sich zu einer gemeinsamen Erzählung, die zuerst in unserem imaginativen Erleben Wirklichkeit wird. Wir sind, was wir träumen! Unser imaginatives Erleben erlaubt uns, **Neues** zu **denken**, so werden Erfindungen und Entdeckungen gemacht.
- Transformation ist also eine **Veränderung der Vorstellungswelt**, sie erzeugt kulturelle Veränderungen. Kultureller Wandel heißt, Träume zu verändern.

Siebte Aufgabe: Wovon werden wir in Zukunft träumen?

Mit diesem Wissen überlegen die Teilnehmenden gemeinsam, wovon eine zukünftige Gesellschaft träumen könnte: Gesundheit (im Sinne von Health, körperlich, mental, Umwelt), Glücklich sein, Wohlstand (Reichtum, Geld -> als Ausgangspunkt), Liebe (Familie, Freundschaft, Beziehung), Individuelle Freiheit (innere und äußere), Anerkennung, Sicherheit, Weltfrieden (Leben und Leben lassen), Zuversicht, Schönheit (Attraktivität), Einfluss (Macht, Ermächtigung, Partizipation), Unabhängigkeit, Gemeinschaft.

Diese geteilten Vorstellungen deuten den Weg in die Zukunft. Auf diese Weise lassen sich Veränderungen anstoßen:

- Geteilte Geschichten und **gemeinsame Träume schaffen die Rahmenbedingungen für eine Veränderung** und auch große Transformationen: Die Traumvorstellung oder Vision, unser imaginatives Erleben, ruft positive Emotionen (Fühlen) hervor, man redet darüber mit Freunden (Sprecherleben) und arbeitet gemeinsam an der Verwirklichung der Vorstellung (sensomotorisches Erleben).

Was also ist gutes Erleben?

Gutes Erleben bedeutet Stimmigkeit! Gutes Erleben hebt die Spaltung zwischen Gefühl, Vorstellung, Handeln und Denken auf.

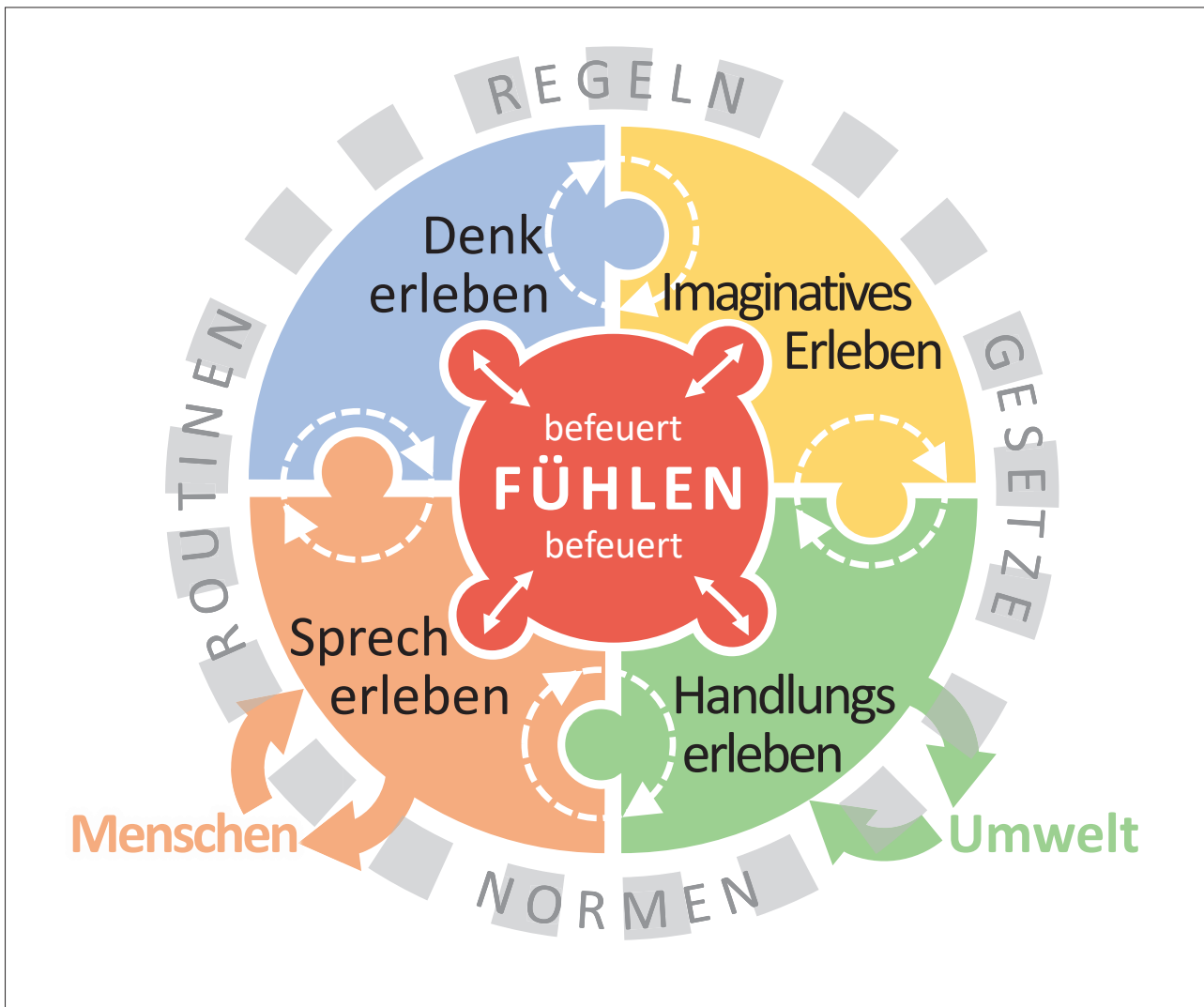


Abb. 1 Erlebnismodell von Gerhard Frank

Die komprimierte Antwort von Gerhard Frank auf die Frage, was Gutes Erleben ist, lautet so:

„Beim Guten Erleben treten keine Systembrüche zwischen den „Erlebnisdomeänen“ als den einzelnen Elementen des Erlebens auf. Das Erleben organisiert sich als harmonisches Ganzes, mit einem positiven Fühlen im Zentrum. Zugleich befindet es sich mit seiner physischen Umwelt sowie dem Erleben der Mitmenschen in Einklang.“

Ausgehend vom Erlebnismodell entwickelt Gerhard Frank ein Interventionsmodell, bei dem er aufzeigt, wie sich die vier Erlebnisdomänen adressieren lassen. Fühlen kann man nicht befehlen, aber beeinflussen durch ...

- Imaginatives Erleben: Geschichten erzählen
- Denkerleben: Rätsel stellen
- Sprecherleben: etwas gemeinsam tun
- Handlungserleben: spielerisches Erleben



Abb. 2 Interventionsmodell von Gerhard Frank

Für die Bildungsarbeit ergeben sich daraus konkrete Handlungsleitlinien:

Gutes Erleben ermöglichen

- Rausgehen aus bekanntem (und womöglich einschränkendem Schul-) Setting und andere Räume als Lernumfeld schaffen.
- Andere Regeln aufstellen. Draußen z.B. sind andere Absprachen nötig und andere Regeln werden automatisch wirksam.
- Freiraum für Entfaltung schaffen. Passendes Umfeld wählen, um ein anderes und neues Erleben zu ermöglichen.
- Beziehung gestalten: zu einem Thema, einer Aufgabenstellung, aber auch untereinander in Kontakt mit allen Teilnehmenden
- Spielen und Entdecken lassen. Durch freie Wahl der Beschäftigung, offene Aufgabenstellungen und „enträtseln“ von Versuchsaufbauten. Damit die Neugierde erwacht und Offenheit entsteht und es möglich wird, selbstbestimmt etwas Neues zu lernen.
- Die Menschen annehmen, wie sie sind. Nicht vorverurteilen oder klassifizieren. Fragen: „Wer bist Du? Was willst Du? Was brauchst Du?“
- Eine Umgebung erzeugen, die ermöglicht, dass Menschen anders sein können, als sie sonst sind.
- Um Menschen zu berühren, erzählen, nicht vortragen oder erklären!
- Sich fragen: Welches handlungsleitende Gefühl löse ich aus? Mit welchem Erleben gelingt mir das?

Eine gute Lernkultur muss Freude und Neugier zulassen!

Literaturquellen

Gerhard Frank hat für den Impulstag folgende Liste ausgewählter Literaturquellen geordnet nach erlebniswissenschaftlichen Themenfeldern zusammengestellt:

Emotionales Erleben

Ciampi, Luc (1997). Die emotionalen Grundlagen des Denkens. Entwurf einer fraktalen Affektlogik. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Damasio, Antonio R. (2001). Descartes Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn. DTV: München.

Imaginatives Erleben – Transformation

Eisler, Riane (2005). Der Kelch und das Schwert. Unsere Geschichte und Zukunft. Weibliches und männliches Prinzip in der Geschichte. Arbor-Verlag: Freiburg.

Rifkin, Jeremy (1985). Entropie. Ein neues Weltbild. Ullstein Sachbuch: Frankfurt / Main.

Sensomotorisches / Handlungserleben – Erfahrungsstationen

Cole, K.C. (2009). Something incredible wonderful happens. Frank Oppenheimer and the World He Made Up. Houghton Mifflin Harcourt: Boston, New York.

Kükelhaus Hugo, Rudolf zur Lippe (1982). Entfaltung der Sinne. Ein „Erfahrungsfeld“ zur Bewegung und Besinnung. Fischer alternativ: Frankfurt am Main.

Erlebniswissenschaft

Frank, Gerhard (2011). Erlebniswissenschaft. Über die Kunst Menschen zu begeistern. LIT Verlag: Berlin, Münster, London, Wien.

Frank, Gerhard (2012). The Experience Science. A New Discipline on the Rise. LIT Verlag: Berlin, Münster, London, Wien.

Transformation Praxis

Frank, Gerhard (2018). Zukunft schaffen. Vom guten Erleben als Werkzeug des Wandels. oekom Verlag: München.

Frank, Gerhard (2021). Zukunftskönnen. Make your handprint bigger than your footprint. Das PUPARIUM-Modell. oekom Verlag: München.

Erlebniswissenschaftliche Grundlagen

Bateson, Gregory (1982). Geist und Natur. Eine notwendige Einheit. Suhrkamp Verlag: Frankfurt/Main.

Maturana Humberto R. und Francisco J. Varela (1987). Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln der menschlichen Erkenntnis. Scherz Verlag: Bern, München, Wien.

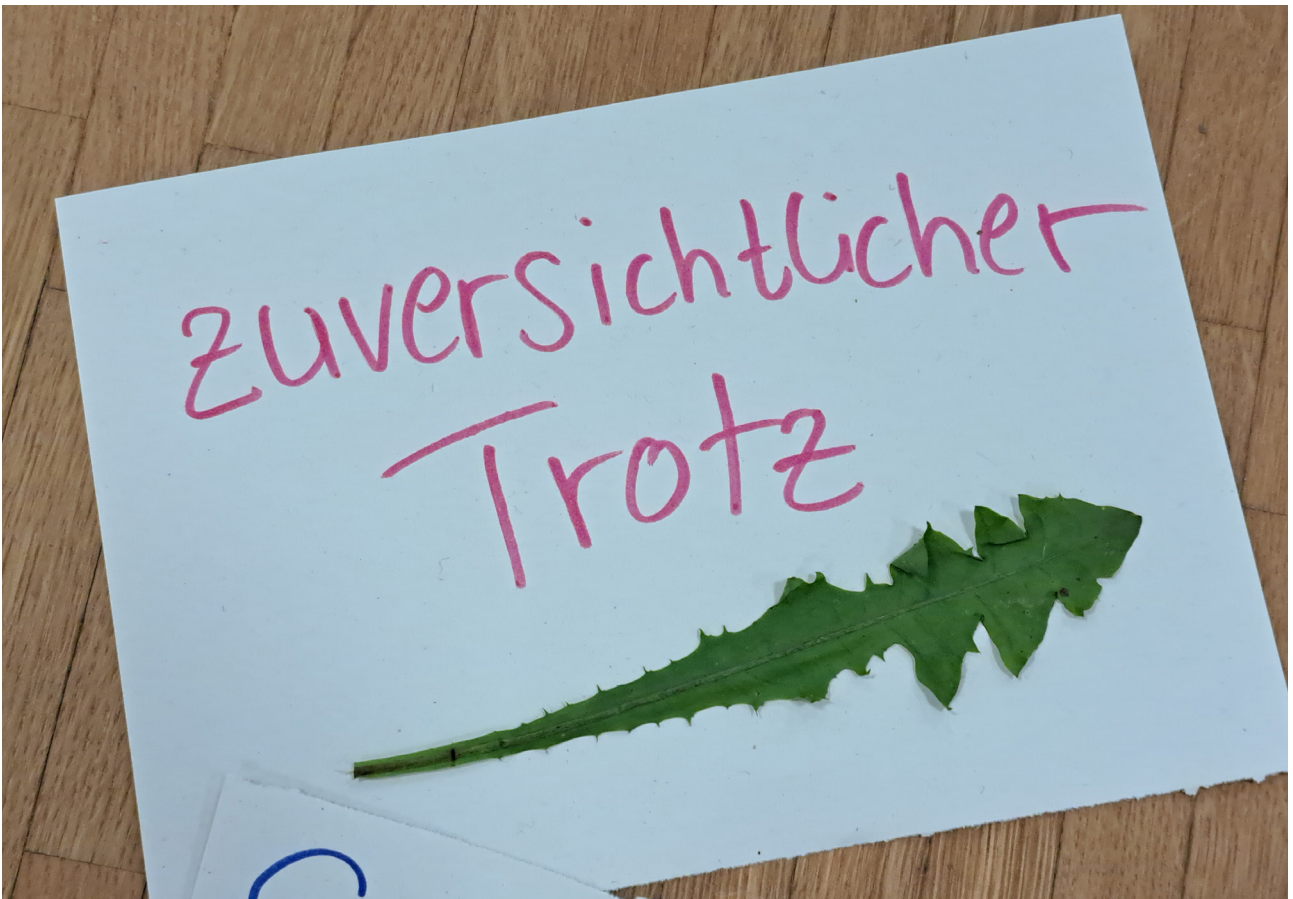
Internetadressen

Erlebniswissenschaft: <https://erlebniswissenschaft.com/essenz/>

Transformation Praxis: <https://puparium.org/>

Mehrere TeilnehmerInnen haben mich auf meine Vergangenheit am internationalen Erlebnismarkt angesprochen. Siehe: <https://www.transitionexperts.at/>. Nicht mehr ganz aktuell, aber wer sich dafür interessiert, bekommt einen Eindruck davon, woher meine vielfältigen Erfahrungen stammen.

Weitere Detailfragen beantworte ich sehr gerne. Am besten per Mail. Ich bin erreichbar unter: gerhard@frank-erlebnis.com.





Man

Begeisterung
Liebe
Neugier
Begeisterung

TRAUDE

Handlung



Handlung

ENV

