



Marcus Weber

Erlebnispädagogik in der Grundschule

89 Aktionen und Spiele
(erleben & lernen; 17)

2. Auflage 2019. 141 Seiten. 55 Abb.

(978-3-497-02863-4) kt

€ [D] 19,90 / € [A] 20,50

(alle Preise inkl. gesetzlicher MwSt.)

- [Kurztext](#)
- [Inhalt](#)
- [Zielgruppe](#)
- [Autoreninfo](#)
- [Leseprobe](#)

Kurztext

Aktionen aus der Erlebnispädagogik können leicht in den Grundschulalltag eingebaut werden und einen wichtigen Beitrag zur Team- und Kooperationsförderung leisten. Wie LehrerInnen Raum und Zeit dafür finden und in nur 45 Minuten erlebnispädagogisch arbeiten können, zeigt der Autor ganz praktisch. Kinder verbringen heute oft bis zu acht Stunden pro Tag in der Grundschule. Spiele und Übungen zum Kennenlernen, zur Förderung von Zusammenhalt, gegenseitiger Unterstützung und Vertrauen verbessern das soziale Klima in der Klassen- und Schulgemeinschaft.

Inhalt

Das vollständige und ausführliche [Inhaltsverzeichnis](#) können Sie sich als PDF-Datei herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader, neueste Version, zu öffnen).

Zielgruppe

GrundschullehrerInnen, SozialarbeiterInnen, ErzieherInnen und ErlebnispädagogInnen an Grundschulen, u. a. auch an Ganztagschulen

Autoreninformation

Marcus Weber, Dipl.-Sozialpädagoge mit dem Schwerpunkt Freizeitpädagogik, arbeitet als pädagogische Leitung an einer Grundschule in Düsseldorf. Außerdem bietet er Workshops und

Seminare zum Thema Erlebnispädagogik in
Grundschulen an.

Leseprobe

Eine [Leseprobe](#) können Sie sich als PDF-Datei
herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader, neueste
Version, zu öffnen).

Das könnte Sie auch interessieren



Bach, Hajo / Bach, Tobias

Erlebnispädagogik im Wald (2016)



Einwanger, Jürgen (Hrsg.)

Mut zum Risiko (2007)



Fürst, Walter

Gruppe erleben (2009)



Muff, Albin / Engelhardt, Horst

Erlebnispädagogik und Spiritualität (2013)



Simek, Jochen / Sirch, Simon

Das Mountainbike erlebnispädagogisch einsetzen (2014)



Streicher, Bernhard / Harder, Heidi / Netzer, Hajo

Erlebnispädagogik in den Bergen (2015)



Winter, Andrea (Hrsg.)

Spielen und Erleben mit digitalen Medien

(2011)

-
-