

# Inhalt Events & Erleben- Das 5 Wheel Drive Konzept

Johan Rippen und Marcella Bos

Vorwort

## 1 Zum Thema Events

- 1.1 Was spielt sich ab – zum Thema Events?
- 1.2 Was steht auf dem Spiel? – Bedeutung und Impact von Events
- 1.3 Einspielen auf die Eventqualität
- 1.4 Der Sinn dieses Buches

## 2 Spielcharakter und Konstruktion eines Events

- 2.1 Parallelen zwischen Spiel und Events
  - 2.1.1. Spielmerkmale
- 2.2 Konstruktion eines Events
- 2.3 Zusammenfassung

## 3 Das 5 Wheel Drive-Konzept

- 3.1 Der Kontext eines Events – der High Five
- 3.2 Der 5 Wheel-Drive
- 3.3 Status des Konzepts
- 3.4 Weshalb besteht das Konzept aus zwei Teilen?
  - 3.4.1. Die Wirklichkeit des Arrangeurs
  - 3.4.2 Ihr Fotobuch
- 3.5 Arbeiten mit dem Konzept

## 4 Der Kontext des Events – der High Five

- 4.1 Sinn und Zweck des Events
  - 4.1.1. Unterschied zwischen Erleben und Erfahrung
  - 4.1.2 Das Zustandekommen von Erfahrung
  - 4.1.3. Events und Life-Events
- 4.2 Bedeutung und Interesse des Events
  - 4.2.1 Bedeutung und Interesse für die Teilnehmer
  - 4.2.2 Bedeutung und Interesse für die Auftraggeber
  - 4.2.3 Bedeutung und Interesse für die Umgebung
  - 4.2.4 Bedeutung und Interesse aus historischem Blickwinkel
  - 4.2.5 Bedeutung und Interesse für Sie persönlich
- 4.3 Das Vertrauensverhältnis
- 4.4 Das Event als Dienstleistung
- 4.5 Positionen und Bedingungen
  - 4.5.1 Profilierung und Positionierung
  - 4.5.2 Macht und Einfluss
  - 4.5.3 Bedingungen
  - 4.5.4 Matches
- 4.6 Vom High Five zum 5 Wheel Drive

## 5 Das Rad der Frage

- 5.1 Wünsche, Erwartungen, Anforderungen und Bedürfnisse
- 5.2 Vier Bedürfnisbereiche
  - Sich mit anderen verbinden, zusammenleben und zusammenarbeiten, Netzwerke unterhalten, Beziehungen und soziale Verbindungen eingehen.
  - Sinnggebung, Bedeutungsgebung und Gestaltung realisieren
  - Sich für die Kompetenz einsetzen, sie entwickeln und pflegen
  - Sich entspannen, Spaß haben und genießen.

- 5.3 Erfahrungswerte
- 5.4 Bedürfnisfeststellung
- 5.5 Das Rad der Frage in der Praxis

## **6 Das Rad des Spiels**

- 6.1. Events formen und gestalten
- 6.2. Was bewegt Menschen zum Spielen?
  - 6.2.1 Die zwei Arten der Spielsteuerung
  - 6.2.2 Die vier Grundarten des Spiels
    - Agon Wettkampf
    - Alea Zufall
    - Mimicry Maskierung
    - Ilinx Rausch
- 6.3 Das Arrangieren des Spiels und der Spielarten
- 6.4 Das Rad des Spiels in der Praxis

## **7 Das Rad der Qualität und der Intensität**

- 7.1 Der Fokus der (Teil-)Aktivität
- 7.2 Der Appell an die Teilnehmer
- 7.3 Der (erfahrene) Realitätsgehalt
- 7.4 Interesse
- 7.5 Das Rads der Qualität und Intensität in der Praxis
- 7.6 Flow

## **8 Das Rad der Animation**

- 8.1 Wahrnehmen und reagieren
- 8.2 Die Abstimmung und das Finetuning während des Events
- 8.3 Das Rad der Animation in der Praxis

## **9 Das Rad der Steuerung**

- 9.1 Vereinbarungen zum Mitbestimmungsrecht und zur Regie
- 9.2 Transparenz und Vertrauen
- 9.3. Das Rad der Steuerung in der Praxis

## **10 Das Drehen der fünf Räder**

- 10.1 Bilder und Begriffe
- 10.2 Zum Abschluss

## **11 Gebrauchsanleitung und Richtungsfragen**

- 11.1 Allgemeines
- 11.2 Richtungsfragen beim High Five
- 11.3 Richtungsfragen beim 5 Wheel Drive

Nachwort

Nachweis der Abbildungsquellen

Anregung zur Vertiefung

Über die Autoren

Stichwortverzeichnis