Aussetzungs Spiel

Die Teilnehmer werden mit einem Auto an einen Ort gefahren, an welchem sie sich nicht so gut auskennen. Von diesem Ort aus müssen die Teilnehmer zurück zum Ausgangsort finden.

Sicherheit

- Da die Teilnehmer alleine (ohne Leiter) unterwegs sind, macht es Sinn ein Gelände auszusuchen, in welchem sich keine grossen Gefahren bergen.
- Die Gruppen sollten so gestaltet werden, dass überall erfahrene Teilnehmer dabei sind.
- Da die Teilnehmer während der Autofahrt nicht aus dem Fenster sehen können, kann es sein, dass einigen schlecht wird.
- Jeder Gruppe sollte ein Handy (ohne GPS) für Notfälle mitgegeben werden.
- Ein Auto mit Fahrer sollte als Notfallauto bereit stehen.

Lerneffekt bei den Teilnehmern

- Es fördert die Selbstständigkeit der Teilnehmer.
- Die Teilnehmer sind auf sich alleine gestellt.
- Die älteren Teilnehmer lernen Verantwortung für die jüngeren Teilnehmer zu übernehmen.

Interessant für die Leiter

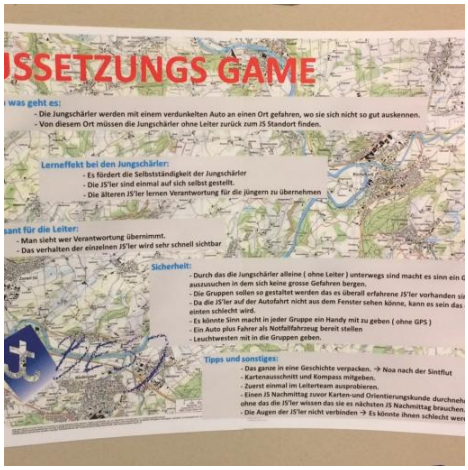
- Die Leiter können erkennen, welche Teilnehmer Verantwortung übernehmen.
- Das Verhalten der Teilnehmer ohne Leiter wird schnell sichtbar.

Tipps und Sonstiges

- Das Spiel kann in eine Geschichte verpackt werden (z. B. Noah).
- Karten (Ausschnitte) und Kompass sollten den Teilnehmern mitgegeben werden.
- Das Spiel sollte zuerst einmal mit dem Leiterteam ausprobiert werden.

- Ein Nachmittag vor diesem Spiel, kann mit den Teilnehmer Karten- und Kompasskunde geübt werden.

Plakat an der Vernissage



Quellennachweis

- **Titelbild:** heinz dahlmanns / pixelio.de
- **Plakat:** BESJ Teamweekend 2017, www.besj.ch
- **Idee:** Diese Idee stammt von der "Ideen Vernissage" am BESJ Teamweekend 2017. Weitere Ideen dieser Vernissage findest du im Artikel BESJ Teamweekend 2017.