

Sustabdymo žaidimas



Dalyviai automobiliu nuvežami į jiems mažai pažįstamą vietą. Iš šios vietos dalyviai turi rasti kelią atgal į pradinį tašką.

Sauga

- Kadangi dalyviai keliauja vieni (be vadovo), tikslinga pasirinkti vietovę, kurioje nėra didelių pavojų.
- Grupės turėtų būti sudarytos taip, kad visur būtų patyrusių dalyvių.
- Kadangi keliaudami automobiliu dalyviai nemato pro langą, kai kurie gali pasijusti blogai.
- Kiekvienai grupei reikėtų duoti po mobilųjį telefoną (be GPS) nenumatytiems atvejams.
- Turėtų būti parūpintas automobilis su vairuotoju kaip avarinis automobilis.

Mokymosi poveikis dalyviams

- Tai skatina dalyvių savarankiškumą.
- Dalyviai paliekami patys sau.
- Vyresnieji dalyviai išmoka priimti atsakomybę už jaunesnius dalyvius.

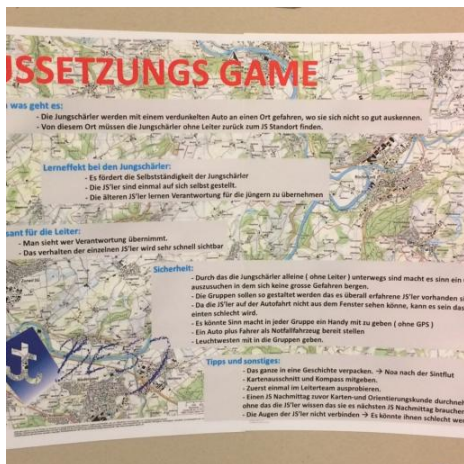
Įdomu vadovams

- Vadovai gali atpažinti, kurie dalyviai priima atsakomybę.
- Dalyvių, neturinčių lyderio, elgesys greitai tampa matomas.

Patarimai ir įvairūs dalykai

- Žaidimas gali būti supakuotas į istoriją (pvz., Nojaus).
- Dalyviams reikėtų duoti žemėlapių (ištraukų) ir kompasą.
- Žaidimą pirmiausia reikėtų išbandyti su vadovų komanda.
- Vieną popietę prieš šį žaidimą su dalyviais galima pasipraktikuoti žemėlapių ir kompasų naudojimo įgūdžius.

Plakatas vernisažo metu



Šaltinio nuoroda

- **Viršelio nuotrauka:** heinz dahlmanns / pixelio.de
- **Plakatas:** BESJ Team Weekend 2017, www.besj.ch
- **Idėja:** Ši idėja kilusi iš "Idėjų vernisažo", vykusio BESJ komandinio savaitgalio 2017 m. Daugiau idėjų iš šio vernisažo rasite straipsnyje " [BESJ komandinis savaitgalis 2017](#)".