

## Gra w zawieszenie



Uczestnicy są przewożeni samochodem do miejsca, którego nie znają. Z tego miejsca uczestnicy muszą znaleźć drogę powrotną do punktu wyjścia.

## Bezpieczeństwo

- Ponieważ uczestnicy podróżują samotnie (bez lidera), warto wybrać teren, w którym nie ma większych niebezpieczeństw.
- Grupy powinny być zorganizowane w taki sposób, aby wszędzie byli doświadczeni uczestnicy.
- Ponieważ uczestnicy nie widzą przez okno podczas podróży samochodem, niektórzy mogą czuć się chorzy.
- Każda grupa powinna otrzymać telefon komórkowy (bez GPS) na wypadek sytuacji awaryjnych.
- Samochód z kierowcą powinien być dostępny jako samochód awaryjny.

## Efekt uczenia się dla uczestników

- Promuje niezależność uczestników.
- Uczestnicy są pozostawieni sami sobie.
- Starsi uczestnicy uczą się brać odpowiedzialność za młodszych.

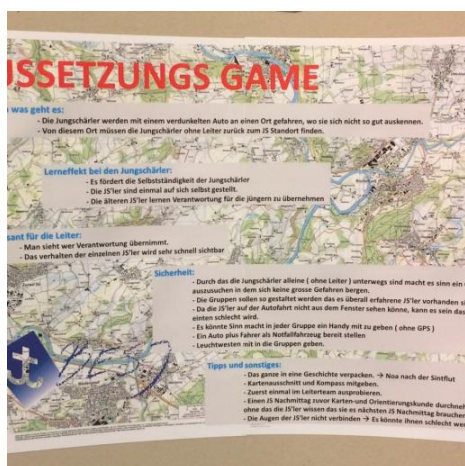
## Interesujące dla liderów

- Prowadzący mogą rozpoznać, którzy uczestnicy biorą na siebie odpowiedzialność.
- Zachowanie uczestników bez lidera szybko staje się widoczne.

## Wskazówki i inne

- Gra może być opakowana w historię (np. Noe).
- Uczestnicy powinni otrzymać mapy (fragmenty) i kompas.
- Grę należy najpierw wypróbować z zespołem kierowniczym.
- Jednego popołudnia przed grą można poćwiczyć z uczestnikami umiejętności posługiwania się mapą i kompasem.

## Plakat na wernisażu



## Źródło odniesienia

- **Zdjęcie na okładce:** heinz dahlmanns / [pixelio.de](http://pixelio.de)
- **Plakat:** BESJ Team Weekend 2017, [www.besj.ch](http://www.besj.ch)
- **Pomysł:** Ten pomysł pochodzi z "Wernisażu pomysłów" podczas BESJ Teamweekend 2017. Więcej pomysłów z tego wernisażu można znaleźć w artykule [BESJ Teamweekend 2017](#).