

Pozastavenie hry



Účastníci sa odvezú autom na miesto, ktoré veľmi nepoznajú. Z tohto miesta musia účastníci nájsť cestu späť do východiskového bodu.

Bezpečnosť

- Keďže účastníci cestujú sami (bez vedúceho), je vhodné vybrať si terén, kde nehrozí žiadne väčšie nebezpečenstvo.
- Skupiny by mali byť organizované tak, aby všade boli skúsení účastníci.
- Keďže účastníci počas cesty autom nevidia z okna, niektorí sa môžu cítiť zle.
- Každá skupina by mala dostať mobilný telefón (bez GPS) pre prípad núdze.
- Ako pohotovostné auto by malo byť k dispozícii auto s vodičom.

Učebný efekt pre účastníkov

- Podporuje nezávislosť účastníkov.
- Účastníci sú ponechaní sami sebe.
- Starší účastníci sa učia preberať zodpovednosť za mladších účastníkov.

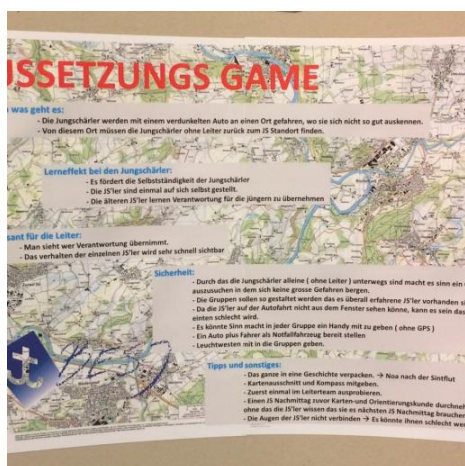
Zaujímavé pre lídrov

- Vedúci môžu rozpoznať, ktorí účastníci preberajú zodpovednosť.
- Správanie účastníkov bez vedúceho sa rýchlo zviditeľní.

Tipy a rôzne

- Hra môže byť zabalená do príbehu (napr. Noe).
- Účastníci by mali dostať mapy (úryvky) a kompas.
- Hra by sa mala najprv vyskúšať s vedúcim tímom.
- Jedno popoludnie pred touto hrou sa môžu s účastníkmi precvičiť zručnosti s mapou a kompasom.

Plagát na vernisáži



Odkaz na zdroj

- **Obrázok na obálke:** heinz dahlmanns / pixelio.de
- **Plagát:** BESJ Team Weekend 2017, www.besj.ch
- **Nápad:** Tento nápad pochádza z "verniséže nápadov" na BESJ Teamweekend 2017. Ďalšie nápady z tejto verniséže nájdete v článku [BESJ Teamweekend 2017](#).