

Partido de la suspensión



Los participantes son conducidos en coche a un lugar que no conocen bien. Desde este lugar, los participantes tienen que encontrar el camino de vuelta al punto de partida.

Seguridad

- Dado que los participantes están solos (sin líder), tiene sentido elegir un terreno en el que no haya grandes peligros
- Los grupos deben estar diseñados de tal manera que los participantes con experiencia estén presentes en todas partes.
- Debido a que los participantes no pueden ver por la ventana durante el viaje en coche, algunos pueden tener náuseas.
- Cada grupo debe recibir un Natel (sin GPS) para emergencias.
- Un coche con conductor debe estar preparado como salida de emergencia.

Efecto de aprendizaje en los participantes

- Fomenta la independencia de los participantes.
- Los participantes van por su cuenta.
- Los participantes mayores aprenden a responsabilizarse de los más jóvenes.

Interesante para los líderes

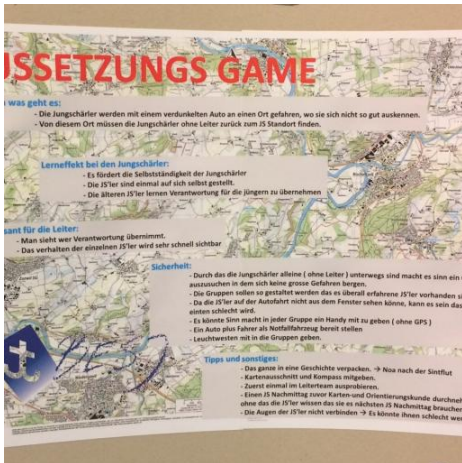
- Los líderes pueden reconocer qué participantes asumen la responsabilidad.
- El comportamiento de los participantes sin líderes se hace rápidamente visible.

Consejos y miscelánea

- El juego puede estar envuelto en una historia (por ejemplo, Noé)
- Los mapas (recortados) y la brújula deben entregarse a los participantes.
- El juego debe probarse primero con el equipo directivo.

- Una tarde antes de este juego, se pueden practicar las habilidades de mapa y brújula con los participantes.

Cartel en el vernissage



Fuentes

- **Foto de portada:** heinz dahlmanns / pixelio.de
- **Póster:** BESJ Teamweekend 2017, www.besj.ch
- **Idea:** Esta idea procede del "Vernissage de ideas" del BESJ Teamweekend 2017. Para ver más ideas de este vernissage, consulte el artículo [BESJ Teamweekend 2017](#).