# YoungstarsWiki.org

## **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.

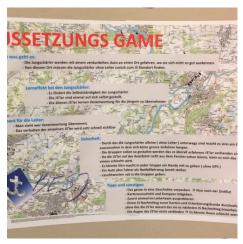
### **Tipps und Sonstiges**

- 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.