

# Aussetzungs Spiel



## **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.

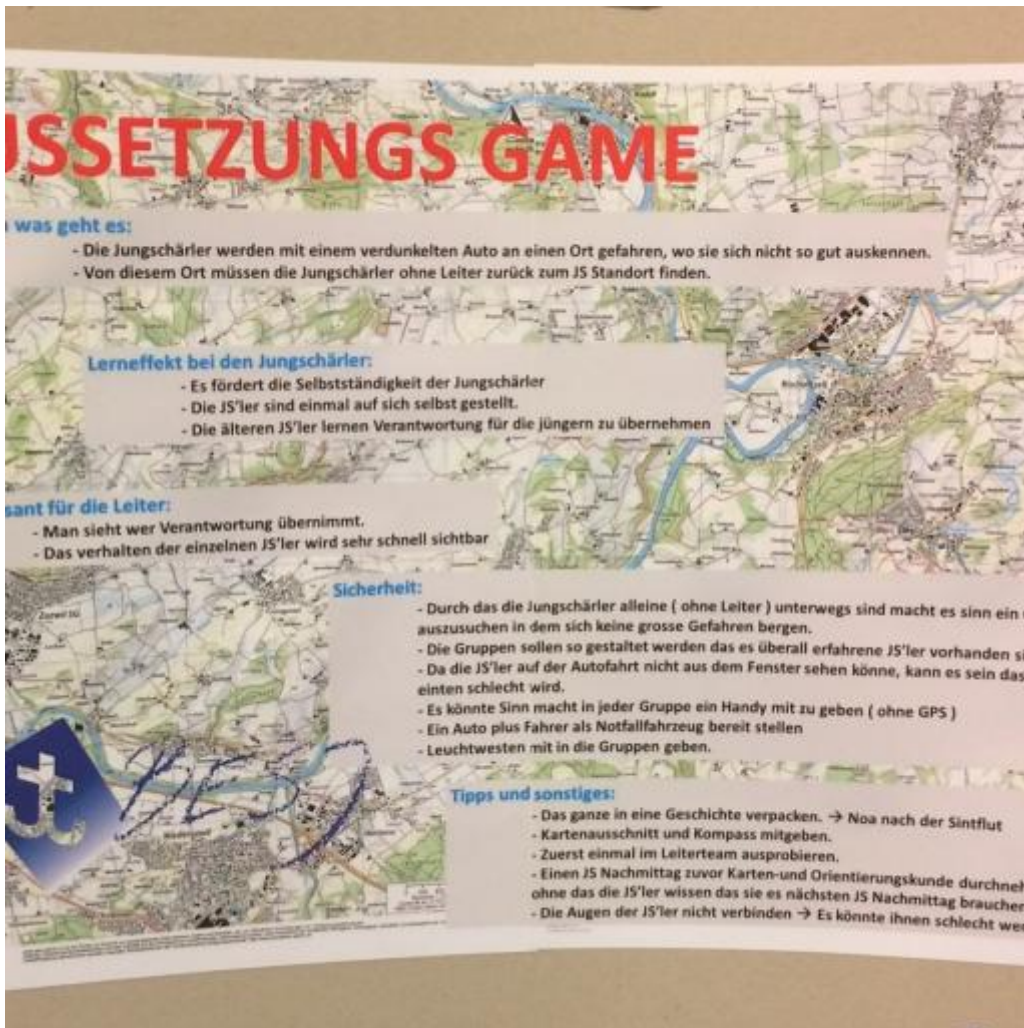
## **Interessant für die Leiter**

- 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](http://pixelio.de)
- **Plakat:** BESJ Teamweekend 2017, [www.besj.ch](http://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](#).