

Heißer Draht

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Heißer Draht

Art der Methode	Programmidée
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Zusammenhalt, Patroulle
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	30 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Free Life J'M BOREE '03-GuSp-Abenteuerteam
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Variation

Bemerkungen

Kurzbeschreibung

Zusammenarbeit in der Patroulle fördern

Material

Umlenkrollen Kletterseil Brustgeschirr Haken &
Karabiner Autobatterie Warnsummer Drahtseil

Detailbeschreibung

Heißer Draht ist eine Programmidee zur Stärkung der Zusammenarbeit in der Patroulle.

Beschreibung

Heißer Draht: Ein Patrullenmitglied wird von den anderen auf eine Plattform gezogen (LeiterIn sichert!) und dabei eine Drahtschleife in der Hand, die an eine Autobatterie angeschlossen ist und die nicht an einem Draht, der parallel hinauf zur Plattform verläuft, ankommen darf. Berührt es mit der Schleife den Draht, dann schließt sich der Kontakt und ein Alarmsignal ertönt.

Variation

Anzahl variieren, wie oft der Alarm leuten darf / Einbau in eine Rahmengeschichte: Wenn Alarm, dann...

Bemerkungen

Oben sollte irgendein Anreiz warten (Belohnung, Hinweis,...) / Mit anderen Stationen verknüpfen: GuSp brauchen einen Schlüssel, müssen oben irgendwo hinleuchten...

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen 10 und 13 Jahren heißen Guides (Mädchen) und Späher (Buben)

Zusammenarbeit in der Patroulle fördern