



**GAMIFICATION TOOLS**  
for youth learning

## **BizAware**

### **GAME INSTRUCTIONS**

#### **ENGLISH**

1. Choose the color of the pawn
2. Place the pawn in the starting field
3. Each participant rolls some dice. The order of movements depends on the number of eyelets on the dice. The person with the fewest eyelets starts the game.
4. The participant moves the pawn by as many fields as the eyelets drawn on the dice.
5. In order to keep the pawn in position, he / she must correctly answer the question related to the field. The correctness of the answers is assessed by the Youth Worker.
6. Question answer time is 2 minutes, measured by Youth Workers
7. If the answer is correct, the player stays in place. When he / she answers incorrectly, he / she must withdraw the pawn as many fields as suggested by the command.
8. The person who finishes first is the winner.
9. Each participant who cross the finish line and made no more than four mistake receive the award.

#### **POLISH**

1. Wybierz kolor pionka
2. Umieść pionek na polu startowym



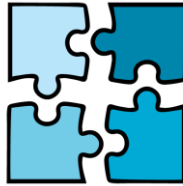
## **GAMIFICATION TOOLS**

for youth learning

3. Každy uczestnik rzuca kostką. Kolejność ruchów zależy od liczby oczek na kostce. Grę rozpoczyna osoba z najmniejszą liczbą oczek.
4. Uczestnik przesuwa pionka o tyle pól, ile oczek narysowanych na kostce.
5. Aby utrzymać pionka w pozycji, musi poprawnie odpowiedzieć na pytanie dotyczące pola. Poprawność odpowiedzi ocenia pracownik młodzieżowy.
6. Czas odpowiedzi na pytanie wynosi 2 minuty, mierzony przez pracowników młodzieżowych
7. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz pozostaje na swoim miejscu. Gdy odpowie niepoprawnie, musi wycofać pionka o tyle pól, ile sugeruje komenda.
8. Zwycięzcą zostaje osoba, która kończy jako pierwsza.
9. Každy uczestnik, który przekroczy linię mety i popełni nie więcej niż cztery błędy, otrzyma nagrodę.

## **MACEDONIAN**

1. Изберете ја бојата на пионот
2. Ставете го пионот во полето за старт
3. Секој учесник фрла коцка. Редоследот на движењата зависи од бројот на дупчиња на коцките. Лицето со најмалку дупчиња ја започнува играта.
4. Учесникот го поместува пионот за онолку полиња колку и дупчињата нацртани на коцките.
5. За да го задржи пионот во позиција, тој/таа мора точно да одговори на прашањето поврзано со полето. Точноста на одговорите ја оценува Младинскиот работник.
6. Времето на одговор на прашањето е 2 минути, мерено од Младински работници
7. Ако одговорот е точен, играчот останува на своето место. Кога тој / таа ќе одговори погрешно, тој / таа мора да го повлече пионот онолку полиња колку што е предложено од командата.
8. Личноста која ќе заврши прва е победник.



## **GAMIFICATION TOOLS**

for youth learning

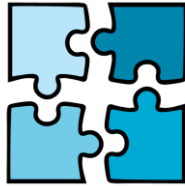
9. Секој учесник кој ќе ја помине целта и ќе направи не повеќе од четири грешки ја добива наградата.

### **HUNGARIAN**

1. Válasszatok bábút.
2. Helyezzétek a bábukat a kezdőmezőre.
3. Minden résztvevő dob a kockával. A mozgások sorrendje a kockán lévő számtól függ. Az kezd a játékot, aki a legkevesebbet dobja.
4. A résztvevő annyi mezővel mozgatja a bábuját, amennyit dobott a kockával.
5. Ahhoz, hogy a bábu a helyén maradjon, helyesen kell válaszolnia a mezőhöz kapcsolódó kérdésre. A válaszok helyességét az ifjúsági munkás értékeli.
6. A kérdés megválaszolásának ideje 2 perc, melyet az ifjúsági munkások mérnek.
7. Ha a válasz helyes, a játékos a helyén marad. Ha helytelenül válaszol, akkor annyi mezőt kell visszalépni, amennyit a kártyán lévő szöveg megad.
8. Aki elsőként ér célba, az a győztes.
9. Minden résztvevő, aki áthaladt a célvonalon és nem hibázott négynél többször, díjazásban részesül.

### **ESTONIAN**

1. Vali etturi värv
2. Pane ettur stardiväljale.
3. Iga osaleja veeretab täringut. Liikumiste järjekord sõltub täringutel olevate silmade arvust. Kõige väiksemate silmade arvuga inimene alustab mängu.



## **GAMIFICATION TOOLS**

for youth learning

4. Osaleja liigutab etturit nii paljude väljade võrra kui täringul visatud silmade arv.
5. Et ettur püsiks õigel positsioonil, peab mängija õigesti vastama valdkonnaga seotud küsimusele. Vastuste õigsust hindab noorsootöötaja.
6. Küsimustele vastamise aeg on 2 minutit, mõõdetud noorsootöötajate poolt
7. Kui vastus on õige, jääb mängija paigale. Kui ta vastab valesti, peab ta etturitagasi käima nii palju välju, kui käskluse järgi vaja.
8. Inimene, kes lõpetab esimesena, on võitja.
9. Auhinna saab iga osaleja, kes ületab finišijoone ja ei teinud rohkem kui neli viga.