

GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

DoubleDutch

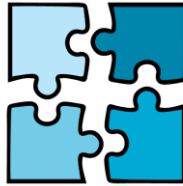
GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

1. Participants use only one mobile device that is transferred from hand to hand.
2. The game is started by person whose name starts with the earliest letter of the alphabet.
2. On a tablet, you see 16 boxes – behind each box there is a slogan and forbidden words.
3. You have to describe the slogan from the point of view of social exclusion without calling it by name and avoiding forbidden words. You have 2 minutes. The role of players is to guess the slogan.
4. A person who guess a slogan gets 1 points and a tablet for another round of guessing.
5. The game finishes when all boxes are uncovered.
6. The winner is a person with the highest number of points.
7. If you don't know how to describe the slogan, you can forfeit the queue to the person who gave you the tablet. Thus, you lose 1 point.

POLISH

1. Uczestnicy korzystają tylko z jednego urządzenia mobilnego, które jest przenoszone z ręki do ręki.
2. Grę rozpoczyna osoba, której imię zaczyna się na najwcześniejszą literę alfabetu.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

2. Na tablecie widać 16 pudełek – za każdym pudełkiem znajduje się hasło i zabronione słowa.
3. Musisz opisać hasło z punktu widzenia wykluczenia społecznego bez nazywania go po imieniu i unikania zakazanych słów. Masz 2 minuty. Rolą graczy jest odgadnięcie hasła.
4. Osoba, która odgadnie hasło, otrzymuje 1 punkt i tabliczkę na kolejną rundę zgadywania.
5. Gra kończy się, gdy wszystkie pudełka zostaną odkryte.
6. Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów.
7. Jeśli nie wiesz, jak opisać hasło, możesz przepuścić kolejkę osobie, która dała Ci tablet. W ten sposób tracisz 1 punkt.

MACEDONIAN

1. Учесниците користат само еден мобилен уред кој се пренесува од рака на рака.
2. Играта ја започнува лице чие име започнува со најраната буква од азбуката.
2. На таблетот гледате 16 кутии – зад секоја кутија има парола и забранети зборови.
3. Мора да го опишете слоганот од гледна точка на социјалната исклученост без да го нарекувате по име и да избегнувате забранети зборови. Имате 2 минути. Улогата на играчите е да го погодат слоганот.
4. Лицето што ќе погоди слоган добива 1 поен и таблет за уште една рунда погодување.
5. Играта завршува кога ќе се откријат сите кутии.
6. Победник е лице со најголем број на поени.
7. Ако не знаете како да го опишете слоганот, можете да го изгубите редот до лицето кое ви го дало таблетот. Така, губите 1 поен.

HUNGARIAN

1. A résztvevők csak egy mobil eszközt használnak, amelyet kézzől kézre adnak át.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

2. A játékot az kezdi, akinek a neve az ábécé legkorábbi betűjével kezdődik.
2. Egy táblán 16 doboz látható - minden doboz mögött egy szlogen és tiltott szavak vannak.
3. A szlogent a társadalmi kirekesztés szempontjából kell leírnod anélkül, hogy nevéen nevezned és elkerülnéd a tiltott szavakat. Erre 2 perc áll rendelkezésedre. A játékosok feladata, hogy kitalálják a szlogent.
4. Aki kitalálja a szlogent, az 1 pontot és egy táblát kap egy újabb tippelési körre.
5. A játék akkor ér véget, ha minden doboz fel van fedve.
6. Az a személy nyer, aki a legtöbb pontot kapja.
7. Ha nem tudod, hogyan kell leírni a szlogent, tovább passzolhatod a lépést annak, aki a táblát adta neked. Így 1 pontot veszítesz.

ESTONIAN

1. Osalejad kasutavad ainult ühte mobiilset seadet, mida edastatakse käest kätte.
2. Mängu alustab isik, kelle nimi algab tähestiku varaseima tähega.
2. Tahvelarvutil näed 16 kasti – iga kasti taga on loosung ja keelatud sõnad.
3. Loosungit tuleb kirjeldada sotsiaalse tõrjutuse seisukohast, nimetamata seda nimepidi ja vältides keelatud sõnu. Sul on kaks minutit. Mängijate roll on ära arvata loosung.
4. Isik, kes arvab ära loosungi, saab 1 punkti ja tahvli veel ühe arvamisingi eest.
5. Mäng lõpeb, kui kõik kastid on avatud.
6. Võitja on isik, kellel on kõige rohkem punkte.
7. Kui sa ei tea, kuidas loosungit kirjeldada, võid järjekorra loovutada isikule, kes sulle tahvelarvuti andis. Seega, sa kaotad 1 punkti.