

GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

Go green

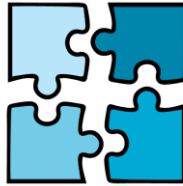
GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

1. All participants will receive a link to the quiz platform.
2. They can answer separately for the questions
3. If someone gives a wrong answer then the platform drops them back to beginning and they can restart the quiz.
4. When participants finish they can discuss how long it took for them to answer the questions
5. If they have a possibility with the group leader they can speak about the questions one by one, what was new for them, which methods they use already, and they can give extra tips to each other.

POLISH

1. Wszyscy uczestnicy otrzymają link do platformy quizowej.
2. Gracze mogą osobno odpowiedzieć na pytania
3. Jeśli ktoś poda błędną odpowiedź, platforma przeczuci go z powrotem do początku i może ponownie uruchomić quiz
4. Kiedy uczestnicy skończą, mogą opowiedzieć ile czasu zajęło im udzielenie odpowiedzi na pytania



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

5. Jeśli mają taką możliwość, z liderem grupy mogą po kolei opowiedzieć o swoich odpowiedziach - co było dla nich nowe, jakich metod już używają i czy mogą udzielić sobie nawzajem dodatkowych wskazówek.

MACEDONIAN

1. Сите учесници ќе добијат линк до платформата за квиз.
2. На прашањата можат да одговараат индивидуално
3. Ако некој даде погрешен одговор, тогаш платформата го враќа на почеток и тој може да го рестартира квизот.
4. Кога учесниците ќе завршат, можат да разговараат за тоа колку време им било потребно да одговорат на прашањата
5. Ако имаат можност со водачот на групата, можат да зборуваат за прашањата едно по едно, што е ново за нив, кои методи веќе ги користат и можат да си дадат дополнителни совети еден на друг.

HUNGARIAN

1. Minden résztvevő kap egy linket a kvízplatformra.
2. Külön-külön válaszolhatnak a kérdésekre
3. Ha valaki rossz választ ad, akkor a platform visszalöki a kezdetekhez, és újratezheti a kvízt.
4. Amikor a résztvevők befejezik, megbeszélhetik, mennyi időbe telt megválaszolni a kérdéseket.
5. Ha van lehetőségük a csoportvezetővel egyenként megbeszélhetik a kérdéseket, mi volt számukra újdonság, milyen módszereket használnak már, és adhatnak egymásnak extra tippeket.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

ESTONIAN

1. Kõik osalejad saavad lingi viktoriini platvormile ligi pääsemiseks.
2. Küsimustele vastatakse kas individuaalselt või grupis, olenevalt osalejate arvust.
3. Kui keegi vastab valesti, saadab mäng ta algusesse tagasi ja nad alustavad viktoriini uuesti.
4. Kui osalejad lõpetavad, siis saavad nad arutada kui kaua neil vastuste leidmiseks aega läks.
5. Võimalusel saavad osalejad grupi juhiga küsimused ükshaaval läbi arutada, et välja selgitada, mis nende jaoks uus info oli, milliseid meetodeid nad juba kasutavad ning anda üksteisele nõu kuidas oma igapäevases käitumises rohelisem olla.