



GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

On a ride to managing emotions

GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

Game is created as a pdf file. It is a simple game where the user follows a path depending on the option he/she chooses. Users read a statement which has two possible outcomes. The outcomes are presented under the statement and two different arrows lead to them. User follows an arrow which leads to the outcome which he/she relates to most. Depending on the outcome, another statement is presented. Again there are two different outcomes. At the end of the file, as there are not any more options to choose from, an arrow will lead the user to different stages of emotions, followed by explanation about the stage the user is at and useful tips on managing emotions.

POLISH

Gra jest tworzona jako plik pdf. Jest to prosta gra, w której użytkownik podąża ścieżką w zależności od wybranej przez siebie opcji. Użytkownicy czytają oświadczenie, które ma dwa możliwe wyniki. Wyniki przedstawiono pod oświadczeniem i prowadzą do nich dwie różne strzałki. Użytkownik podąża za strzałką, która prowadzi do wyniku, do którego najbardziej się odnosi. W zależności od wyniku prezentowane jest kolejne stwierdzenie. Znowu są dwa różne wyniki. Na końcu pliku, ponieważ nie ma więcej opcji do wyboru, strzałka poprowadzi użytkownika do różnych etapów emocji, po czym nastąpi wyjaśnienie etapu, na którym znajduje się użytkownik i przydatne wskazówki dotyczące zarządzania emocjami.



GAMIFICATION TOOLS for youth learning

MACEDONIAN

Играта е креирана како pdf-фајл. Тоа е едноставна игра каде што корисникот следи патека во зависност од опцијата што ја избира. Корисниците читаат изјава која има два можни исходи. Резултатите се претставени под изјавата и до нив водат две различни стрелки. Корисникот следи стрелка која води до исходот со кој тој/таа најмногу се однесува. Во зависност од исходот, се презентира уште една изјава. Повторно има два различни исходи. На крајот од датотеката, бидејќи нема повеќе опции за избор, стрелката ќе го одведе корисникот до различни фази на емоции, проследено со објаснување за фазата во која се наоѓа корисникот и корисни совети за управување со емоциите.

HUNGARIAN

A játék pdf-fájlként jön létre. Ez egy egyszerű játék, ahol a felhasználó az általa választott lehetőségtől függően követ egy utat. A felhasználók elolvasnak egy állítást, amelynek két lehetséges kimenetele van. A kimeneteket az állítás alatt mutatják be, és két különböző nyíl vezet hozzájuk. A felhasználó azt a nyilat követi, amelyik ahhoz az eredményhez vezet, amelyikhez a leginkább kötődik. Az eredménytől függően egy másik állítás jelenik meg. Ismét két különböző kimenetel van. A fájl végén, mivel nincs több lehetőség, amelyből választhatna, egy nyíl az érzelmek különböző szakaszaihoz vezeti a felhasználót, majd magyarázatot ad a felhasználó által elért szakasról és hasznos tanácsokat ad az érzelmek kezelésére.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

ESTONIA

Mäng luuakse pdf-failina. See on lihtne mäng, kus kasutaja järgib rada sõltuvalt valitud valikust. Kasutajad loevad väiteid, millel on kaks võimalikku tulemust. Tulemused on esitatud väidete all ja nendeni viivad kaks erinevat noolt. Kasutaja järgib noolt, mis viib tulemuseni, millega ta kõige rohkem suhestub. Sõltuvalt tulemusest esitatakse veel üks väide. Jällegi on kaks erinevat tulemust. Faili lõpus, kuna enam pole võimalusi valida, viib nool kasutaja emotsioonide erinevatesse etappidesse, millele järgneb selgitus selle kohta, millises etapis kasutaja on, ja kasulikke näpunäiteid emotsioonide juhtimiseks.