



GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

This is Europe

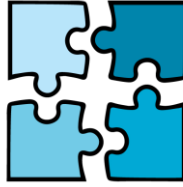
GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

1. Show the platform to the group, every one login and see the same starting screen.
2. Tell everyone how many questions are coming, how many times they have to choose the correct answer, how many correct answers are for the questions.
3. When they are finished the participants can tell how many good answers they had, who is the first, second, third.
4. For the end the leader shows the correct answers if they have the possibility to speak about the answers.

POLISH

1. Pokaż platformę grupie aby każdy mógł się zalogować i zobaczyć ten sam ekran startowy.
2. Powiedz wszystkim, ile pytań pojawi się w grze, ile razy muszą wybrać poprawną odpowiedź, ile jest poprawnych odpowiedzi na pytania.
3. Po skończeniu uczestnicy mogą porównać ilość dobrych odpowiedzi i stworzyć ranking.
4. Na koniec prowadzący pokazuje poprawne odpowiedzi i porozmawiać o nich



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

MACEDONIAN

1. Споделете ја платформата со групата, приклучете се сите на истиот почетен екран.
2. Кажете им на играчите колку прашања ќе има, колку пати треба да го изберат точниот одговор, колку точни одговори има за прашањата.
3. Кога ќе завршат, учесниците можат да кажат колку добри одговори имале, кој е прв, втор, трет.
4. За крај, лидерот ги покажува точните одговори и доколку имаат можност зборуваат за одговорите.

HUNGARIAN

1. Mutassuk meg a csoportnak a platformot, mindenki jelentkezzen be, és ugyanazt a kezdőképernyőt látja.
2. Mondjátok el mindenkinek, hogy hány kérdés jön, hányszor kell kiválasztani a helyes választ, hány helyes válasz van a kérdésekre.
3. Amikor végeztek, a résztvevők elmondhatják, hány jó válaszuk volt, ki az első, második, harmadik.
4. A végére a vezető megmutatja a helyes válaszokat, ha van lehetőségük beszélni a válaszokról.

ESTONIAN

1. Mängijatele tutvustatakse platvormi, kõik logivad sisse ja alustavad ühest punktist.
2. Kõiki teavitatakse eelseisvate küsimuste arvust, mitu katset neil on õigesti pakkumiseks ning kui mitu õiget vastust küsimustel on.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

3. Kui mängijad lõpetavad, saavad nad teistega jagada kui mitu õiget vastust nad said ning välja selgitada, kes jäi esimeseks, kes teiseks, kes kolmandaks jne.
4. Lõpus saab mängu läbiviija näidata kõiki õigeid vastuseid ja neist lähemalt rääkida.