



GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

Three Ideas To

GAME INSTRUCTIONS

ENGLISH

1. All participants of the game introduce themselves
2. The person whose name begins with the earliest letter of the alphabet chooses a card between 1 and 20.
3. The moderator reads the question and the player has 60 seconds to come up with three solutions to the problem on the card (e.g. 3 ideas to encourage people in your neighborhood to walk more often).
4. After 60 seconds, the moderator awards between 0 and 3 points (1 point for each idea).
5. Then the participants discuss their own experiences and ideas.
6. After the discussion is over, the person with the next letter in the alphabet chooses a card.
7. The game continues until all cards are revealed.
8. The moderator evaluates the participants and distributes prizes.

POLISH

1. Wszyscy uczestnicy gry przedstawiają się
2. Osoba, której imię zaczyna się od najwcześniejszej litery alfabetu, wybiera kartę od 1 do 20.



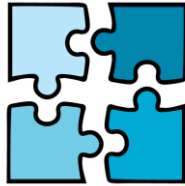
GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

3. Moderator odczytuje pytanie, a gracz ma 60 sekund na wymyślenie trzech rozwiązań problemu na karcie (np. 3 pomysły, które zachęcą osoby z Twojej okolicy do częstszego chodzenia).
4. Po 60 sekundach moderator przyznaje od 0 do 3 punktów (1 punkt za każdy pomysł).
5. Następnie uczestnicy omawiają własne doświadczenia i pomysły.
6. Po zakończeniu dyskusji osoba z kolejną literą alfabetu wybiera kartę.
7. Gra trwa do momentu odkrycia wszystkich kart.
8. Moderator ocenia uczestników i rozdziela nagrody.

MACEDONIAN

1. Сите учесници во играта се претставуваат
2. Лицето чие име започнува со најраната буква од азбуката избира картичка помеѓу 1 и 20.
3. Модераторот го чита прашањето и играчот има 60 секунди да дојде до три решенија за проблемот на картичката (на пр. 3 идеи за да ги поттикнете луѓето во вашето соседство да шетаат почесто).
4. По 60 секунди, модераторот доделува помеѓу 0 и 3 поени (1 поен за секоја идеја).
5. Потоа учесниците разговараат за сопствените искуства и идеи.
6. Откако ќе заврши дискусијата, лицето чие име започнува на следната буква од азбуката избира картичка.
7. Играта продолжува додека не се откријат сите карти.
8. Модераторот ги оценува учесниците и ги дели наградите.



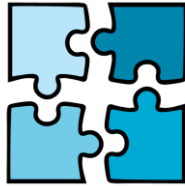
GAMIFICATION TOOLS
for youth learning

HUNGARIAN

1. A játék minden résztvevője bemutatkozik
2. Az a személy, akinek a neve az ábécé legkorábbi betűjével kezdődik, választ egy kártyát 1 és 20 között.
3. A moderátor felolvassa a kérdést, és a játékosnak 60 másodperce van arra, hogy három megoldást találjon a kártyán szereplő problémára (pl. 3 ötlet arra, hogyan lehetne a környékbelieket arra ösztönözni, hogy gyakrabban sétáljanak).
4. A 60 másodperc elteltével a moderátor 0 és 3 pont között osztja ki a pontokat (minden ötletért 1 pont jár).
5. Ezután a résztvevők megvitatják saját tapasztalataikat és ötleteiket.
6. A vita végeztével az ábécé következő betűjével rendelkező személy választ egy kártyát.
7. A játék addig folytatódik, amíg az összes kártyát fel nem fedik.
8. A moderátor értékeli a résztvevők pontjait és kiosztja a díjakat.

ESTONIAN

1. Kõik mängu osalejad tutvustavad ennast.
2. Isik, kelle nimi algab tähestiku eespool oleva tähega, valib kaardi vahemikus 1-20.
3. Moderaator loeb küsimuse ja mängijal on 60 sekundit, et leida kaardil olevale probleemile kolm lahendust (nt. 3 ideed, kuidas julgustada oma naabruskonna inimesi sagedamini kõndima).
4. 60 sekundi pärast annab moderaator 0-3 punkti (1 punkt iga idee eest).
5. Seejärel arutavad osalejad oma kogemusi ja ideid.
6. Pärast arutelu lõppu valib tähestiku järgmise tähega inimene kaardi.



GAMIFICATION TOOLS

for youth learning

7. Mäng jätkub, kuni kõik kaardid on avatud.
8. Moderaator hindab osalejaid ja jagab auhindu.