



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**

1. SZINT



60 s

5 lépés

60 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. 60 másodperced van, hogy gondolkodj egy megoldáson. Majd van 2 perced, hogy megbeszéljétek a csoportban, és felvázoljátok a legjobb megoldást a Játékvezető számára.

Képzeld el, hogy egy csapat tagja vagy, amely segít megoldást találni egy nagy, nyüzsgő város számára. A város buszai és vonatai rendkívül zsúfoltak, és túl sok az autó az úton, ami szennyezi a levegőt. Milyen ötletek jutnak eszetekbe, amelyekkel mindenki könnyebben közlekedhet a városban, és tisztán tartja a levegőt?



60 s

5 lépés

60 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. 60 másodperced van, hogy gondolkodj egy megoldáson. Majd van 2 perced, hogy megbeszéljétek a csoportban, és felvázoljátok a legjobb megoldást a Játékvezető számára.

Képzeld el, hogy a városod vezetője vagy! Hogyan tehetnéd a városodat élhetőbbé, ahol jobb élni, játszani és a környezetet kímélni? Mit tudsz kitalálni, hogy a városod egyszerű és környezetbarát legyen?



60 s

5 lépés

60 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. 60 másodperced van, hogy gondolkodj egy megoldáson. Majd van 2 perced, hogy megbeszéljétek a csoportban, és felvázoljátok a legjobb megoldást a Játékvezető számára.

Egy vadonatúj bolygó vezetője vagy, és az a feladatod, hogy eldöntsd, hogyan tanuljon itt mindenki. Képzeld el, hogy van egy varázspálcád, amivel a bolygón élők számára élvezhetővé teheted az oktatást. Ki tudod találni a legjobb ötletet, ami biztosítja, hogy a bolygón mindenki tanulhasson és fejlődhessen, függetlenül attól, hogy honnan jön, vagy mit szeret?



60 s

5 lépés

60 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. 60 másodperced van, hogy gondolkodj egy megoldáson. Majd van 2 perced, hogy megbeszéljétek a csoportban, és felvázoljátok a legjobb megoldást a Játékvezető számára.

Az iskolai büfében, szünetben mindig óriási a sor. Hogyan tudnád megoldani ezt a problémát?



60 s

5 lépés

60 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. 60 másodperced van, hogy gondolkodj egy megoldáson. Majd van 2 perced, hogy megbeszéljétek a csoportban, és kiválasszátok a legjobb megoldást a Játékvezető számára.

Az osztályodnak van egy háziállata. Hogyan fogtok a lehető legjobban gondoskodni erről a háziállatról?



30 s

10 lépés

Egyedi válasz

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Melyik állat kisebb, mint a macska?"



30 s

10 lépés

Egyedi válasz

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Mi lehet sárga?"



30 s

10 lépés

Egyedi válasz

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Melyek a Fenntartható Fejlődési Célok (FFC-k)?"



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Milyen egy jó tanár?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Milyen tárgyak vannak a fürdőszobában?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Melyik állat nagyobb a kutyánál?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Mi lehet zöld?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Mit tehetsz a fenntarthatóság érdekében?"
(pl. kevesebb ideig zuhanyozni)



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Milyen iskolai tantárgyak léteznek?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Milyen tárgyak vannak a konyhában?"



30 s

Egyedi válasz

10 lépés

Olvasd el az alábbi kérdést. Minden játékosnak 30 másodperce van, hogy leírjon 5 választ a kérdésre. Ha mind az 5 választ leírtad, meg kell oszdnod a többiekkel is, amit leírtál. Ha 2 vagy több játékos ugyanazt a választ adja, törölni kell azt a választ. Csak az egyedi válaszok számítanak. Minden egyedi válasz egy lépést jelent, max. 10 lépést lehet haladni ezzel a feladattal.

"Mit tarthatunk műanyag palackban?"



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



60 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

60 másodperc alatt vitassátok meg a csoportban az alábbi termék lehetséges újrahasznosítási módját. A megoldást mutassátok be a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet/bemutató, annál többet léphettek előre.

Újság vagy szórólap



60 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

60 másodperc alatt vitassátok meg a csoportban az alábbi termék lehetséges újrahasznosítási módját. A megoldást mutassátok be a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet/bemutató, annál többet léphettek előre.

Pulóver



60 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

60 másodperc alatt vitassátok meg a csoportban az alábbi termék lehetséges újrahasznosítási módját. A megoldást mutassátok be a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet/bemutató, annál többet léphettek előre.

Konzervdobozok



60 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

60 másodperc alatt vitassátok meg a csoportban az alábbi termék lehetséges újrahasznosítási módját. A megoldást mutassátok be a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet/bemutató, annál többet léphettek előre.

Törülköző



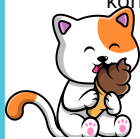
30 s

Rajzolj

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

3 lépés

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a gyakorlatot. Üljetek egymásnak háttal. 30 másodperc alatt írd körül a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy konkrétan megneveznéd, hogy mit látsz.



Ezeket nem mondhatod: macska, fagyalt, eszik



30 s

Rajzolj

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

3 lépés

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a gyakorlatot. Üljetek egymásnak háttal. 30 másodperc alatt írd körül a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy konkrétan megneveznéd, hogy mit látsz.



Ezeket nem mondhatod: nyuszi/nyúl, focizik/futballozik



30 s

Rajzolj

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

3 lépés

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a gyakorlatot. Üljetek egymásnak háttal. 30 másodperc alatt írd körül a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy konkrétan megneveznéd, hogy mit látsz.



Ezeket nem mondhatod: kutya, könyv, olvas



30 s

Rajzolj

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

3 lépés

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a gyakorlatot. Üljetek egymásnak háttal. 30 másodperc alatt írd körül a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy konkrétan megneveznéd, hogy mit látsz.



Ezeket nem mondhatod: medve, zongorázik



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT




LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**




1. SZINT


 **30 s**

Rajzolj **3 lépés**

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a gyakorlatot. Üljetek egymásnak háttal. 30 másodperc alatt írd körül a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy konkrétan megneveznéd, hogy mit látsz.

 Ezeket nem mondhatod: „tehén, gitározik”

 **30 s**


Firkálj tovább **3 lépés**

Válassz ki egy személyt a többi játékos közül, akivel együtt szeretnéd végezni ezt a feladatot.

A társad 30 másodperc alatt kell készítsen egy többé-kévesbé bonyolult firkát egy darab (hulladék)papírra.

Ne olvasd tovább, amíg a társad rajzol!

30 másodperced van, hogy a társad által készített firkából egy értelmes rajzot készíts.

 **30 s**


Empátia növelő **5 lépés**

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

30 másodperc alatt különböző érzelmeket kell kimutass. A csapat többi tagja ki kell találja, hogy milyen érzelmeket mutatsz.

Íme az érzelmek:

- magabiztos
- frusztrált
- rémült
- békés
- boldog

 **30 s**


Empátia növelő **5 lépés**

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

30 másodperc alatt különböző érzelmeket kell kimutass. A csapat többi tagja ki kell találja, hogy milyen érzelmeket mutatsz.

Íme az érzelmek:

- mérges
- unott
- meglepődött
- izgatott
- csodálkozó

 **30 s**


Empátia növelő **5 lépés**

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

30 másodperc alatt különböző érzelmeket kell kimutatnia. A többieknek ki kell találniuk, milyen érzelmeket mutatsz.

Íme az érzelmek:


- bolondos
- félnék
- hálás
- kíváncsi
- stresszes

 **30 s**

Szó kereső **6 lépés**

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.


“A szegénység felszámolása”

 **30 s**

Szó kereső **6 lépés**

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

“Az éhezés megszüntetése”

 **30 s**

Szó kereső **6 lépés**

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Egészség és jóllét”



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Minőségi oktatás”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Nemek közötti egyenlőség”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Tiszta víz és alapvető köztisztaság”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Megfizethető és tiszta energia”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Tisztességes munka és gazdasági növekedés”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Ipar, információ és infrastruktúra”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Egyenlőtlenségek csökkentése”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Fenntartható városok és közösségek”



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER




**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Felelős fogyasztás és termelés”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Fellépés az éghajlat változás ellen”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Óceánok és tengerek védelme”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Szárazföldi ökoszisztémák védelme”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Béke, igazság és erős intézmények”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Partnerség a célok eléréséért”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Felkészülés a szakmai gyakorlatra”



30 s

6 lépés

Szó kereső

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Bemutakozás”



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



30 s

Szó kereső

6 lépés

30 másodperc alatt keress minél több három/négy betűs szót az alábbi mondatban. Minden három/négy betűs szó egy lépést jelent, de max. 6 lépést mehetsz előre.

„Kapcsolatépítés és vállalkozói készség”



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

A bal oldali oszlopban található szavakat meg kell magyarázni a jobb oldali szavak használata nélkül. Minden helyes megoldás egy lépés előre. A csoport eloszthatja a lépéseket egymás között.

- Klímaváltozás
- Készségek
- Oktatás
- Kommunikáció
- Globális felmelegedés, hőmérséklet, probléma, fenntartható fejlesztési célok
- Fejlődés, tehetség, munka, vezetés
- Iskola, tanulás, tanárok, diákok
- Ügyesség, beszéd, írás, non-verbális



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

A bal oldali oszlopban található szavakat meg kell magyarázni a jobb oldali szavak használata nélkül. Minden helyes megoldás egy lépés előre. A csoport eloszthatja a lépéseket egymás között.

- Vezetés
- Fenntarthatóság
- Csapatmunka
- Javulás
- Lágy készség, döntések, felelősség, útmutatás
- Környezetvédelem, fenntartható fejlesztési célok
- Együttműködés, csoport, lágy készség
- Innováció, fejlesztés, jobb, növekvő



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ne mutasd meg a kártyád másoknak!

A bal oldali oszlopban található szavakat meg kell magyarázni a jobb oldali szavak használata nélkül. Minden helyes megoldás egy lépés előre. A csoport eloszthatja a lépéseket egymás között.

- Globális partnerség
- Alkalmazkodóképesség
- Egyenlőség
- Problémamegoldás
- Csapatmunka, nemzetközi, világ, együtt
- Rugalmasság, változás, lágy készség, alkalmazkodás
- Méltányosság, érték, azonos jogok, fenntartható fejlesztési célok
- Megoldások, innováció

Akár 5 lépés

Hihetetlen történet

A játékvezető felolvassa az A történetet. Próbálj meg emlékezni a történet minden részletére anélkül, hogy felvételt vagy jegyzetet készítenél.

Ezt követően válaszolj a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre a táblán.

Akár 5 lépés

Hihetetlen történet

A játékvezető felolvassa a B történetet. Próbálj meg emlékezni a történet minden részletére anélkül, hogy felvételt vagy jegyzetet készítenél.

Ezt követően válaszolj a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre a táblán.

Akár 5 lépés

Hihetetlen történet

A játékvezető felolvassa a C történetet. Próbálj meg emlékezni a történet minden részletére anélkül, hogy felvételt vagy jegyzetet készítenél.

Ezt követően válaszolj a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre a táblán.

Akár 5 lépés

Hihetetlen történet

A játékvezető felolvassa a D történetet. Próbálj meg emlékezni a történet minden részletére anélkül, hogy felvételt vagy jegyzetet készítenél.

Ezt követően válaszolj a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre a táblán.



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT



LEADER



**FELADAT
KÁRTYA**



1. SZINT

Akár 5 lépés

Hihetetlen történet

A játékező felolvassa az E történetet. Próbál meg emlékezni a történet minden részletére anélkül, hogy felvételt vagy jegyzetet készítenél.

Ezt követően válaszolj a Játékező által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre a táblán.



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Állampolgárság”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Gyakornok”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Vállalkozói szellem”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Fenntartható Fejlesztési Célok”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Hálózatépítés”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Fenntarthatóság”



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdődnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Személyes fejlődés”



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA




1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



1. SZINT



30 s

6 lépés

Szavak

Az egyik játékos véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig együtt ötletelhet olyan szavakon, amelyek a kiválasztott betűvel kezdőnek, és amelyek kapcsolódnak alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet.

„Társas készségek”

Mozdulatsor

10 lépés

Egyik játékos legalább három mozdulattal elindít egy mozdulatsort, ezek lehetnek apró mozdulatok, mint pl. mint 3 ujj mozgatása, vagy akár egy táncmozdulat. A többi játékosnak csukva van a szeme, csak a soron következő játékos láthatja az előző játékos mozdulatait, újrátáncolja a mozdulatsort, majd hozzá ad még egyet.

Az utolsó játékos a teljes mozgássort mutatja. Ha a mozdulatok helyesek, akkor sikerült a feladat.

Találós kérdés

Mi a megoldás a következő rejtvényre?

1. rejtvény: Egy nyúl, egy káposzta, egy róka és a gazda a folyónál van. A gazdának van egy csónakja, amelybe befér egy tárgy és ő maga. Ha elveszi a rókát, a nyúl megeszi a káposztát. Ha elviszi a káposztát, a róka megeszi a nyulat; a róka azonban nem eszi meg a káposztát. Hogyan szállítja őket biztonságosan?

Minden rossz válasz egy lépés vissza. Ha helyesen válaszoltál, két lépést mehetsz előre.

Találós kérdés

Mi a megoldás a következő rejtvényre?

2. rejtvény: Egy férfi csapdába esett, egy üres szobában, amelynek csak két kijárata van. Nincs semmi eszköz amivel megvédegetné magát. Az első ajtó egy nagyítóüvegből készült alagúthoz vezet. A tűző, forró nap azonnal megpirít mindent vagy bárkit, aki belép abba az alagútba. A második ajtó egy tüzet okádó sárkányhoz vezet. Hogyan szökök meg a férfi?

Minden rossz válasz egy lépés vissza. Ha helyesen válaszoltál, két lépést mehetsz előre.

Találós kérdés

Mi a megoldás a következő rejtvényre?

3. rejtvény: Van egy kalappal teli kosár. Három fehér és kettő fekete. Három férfi, Tom, Tim és Jim, mindegyik kivesz egy-egy kalapot a kosárból, és a fejére teszi anélkül, hogy látná az általuk kiválasztott kalapot vagy a többi férfi kalapját. A férfiak úgy rendezik be magukat, hogy Tom lássa Tim és Jim kalapját, Tim lássa Jim kalapját, Jim pedig ne lássa senki kalapját. Tomot megkérdezik, milyen színű a kalapja, és azt mondja, nem tudja. Timnek ugyanezt a kérdést teszik fel, és ő sem tudja. Végül Jimnek felteszik a kérdést, és ő tudja. Milyen színű Jim kalapja?

Minden rossz válasz egy lépés vissza. Ha helyesen válaszoltál, két lépést mehetsz előre.



30 s

Használd ki az időt

5 lépés

A játékosoknak nem szabad látniuk az órát, az óra a játékvezetőnél van, ő figyel.

Csapatban ki kell találnotok egy módszert arra, hogy mennyi a 30 másodperc, anélkül, hogy órát vagy időzítőt, vagy más időmérőt használnátok.

Ezután minden játékosnak 30 másodperc alatt egyenként be kell mutatkozni, kihangsúlyozva képességeit és a tehetségét. Időmérő használata nélkül, de egymás segítségével a játékosoknak addig kell bemutatkozniuk, amíg a 30 másodperc el nem telik. Ha befejezték, és még nem telt el a 30 másodperc, akkor elvesztették az előre lépés lehetőségét.



60 s

6 lépés

Fenntartható Kincs vadászat

30 másodperce van a csapatnak, hogy a helységben ahol vagytok, megtaláljátok a lehető legorganikusabb, legtermészetesebb vagy fenntarthatóbb terméket.

Minden bio, nyers, természetes vagy fenntartható termék esetén egy lépést lehet előre menni, de legfeljebb max. 6 lépést.