



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

5 lépés

30 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. Minden játékos 30 másodpercig gondolkodhat a megoldáson. Ezután 2 perc áll a rendelkezésekre megbeszélni a lehetséges megoldásokat. A Piros figura (a Vezető) kiválasztja a legjobb megoldást, majd közli a Játékvezetővel.

Egy gyorsan növekvő város vezetői tanácsának tagjaként a túlterhelt tömegközlekedési rendszer kihívásával kell szembenéz, ami forgalmi torlódásokat és környezetszennyezést eredményez. Milyen fenntartható és elérhető megoldást javasolnál a város közlekedési rendszerének fejlesztésére?



30 s

5 lépés

30 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. Minden játékos 30 másodpercig gondolkodhat a megoldáson. Ezután 2 perc áll a rendelkezésekre megbeszélni a lehetséges megoldásokat. A Piros figura (a Vezető) kiválasztja a legjobb megoldást, majd közli a Játékvezetővel.

Te vagy a város újonnan megválasztott polgármestere. Az első kihívás az, hogy olyan módszereket alkalmazz, amelyek fenntarthatóbbá és élhetőbbé teszik a várost és összhangban van a 11. FFC-vel. Milyen módszert javasolsz, miért?



30 s

5 lépés

30 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. Minden játékos 30 másodpercig gondolkodhat a megoldáson. Ezután 2 perc áll a rendelkezésekre megbeszélni a lehetséges megoldásokat. A Piros figura (a Vezető) kiválasztja a legjobb megoldást, majd közli a Játékvezetővel.

Képzeld el, hogy egy új bolygó vezetője vagy, és hatalmában áll megváltoztatni az oktatási rendszert. A 4. FFC alapján mi lenne a legfőbb prioritás, hogy minőségi oktatást biztosíts a bolygó minden lakója számára?



30 s

5 lépés

30 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. Minden játékos 30 másodpercig gondolkodhat a megoldáson. Ezután 2 perc áll a rendelkezésekre megbeszélni a lehetséges megoldásokat. A Piros figura (a Vezető) kiválasztja a legjobb megoldást, majd közli a Játékvezetővel.

Egy helyi könyvesbolt tulajdonosa vagy, de nehezen tudod felvenni a versenyt az online kereskedőkkel. Mi a megoldás?



30 s

5 lépés

30 másodperces kihívás

Ez a feladat egy problémát ismertet. Minden játékos 30 másodpercig gondolkodhat a megoldáson. Ezután 2 perc áll a rendelkezésekre megbeszélni a lehetséges megoldásokat. A Piros figura (a Vezető) kiválasztja a legjobb megoldást, majd közli a Játékvezetővel.

Egy helyi pékség tulajdonosa vagy, de jelenleg alapanyaghiányt tapasztalsz. Mit tehetsz ennek leküzdésére?



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Állampolgárság



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Szakmai gyakorlat



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Vállalkozói szellem



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt. A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Fenntartható Fejlesztési Célok



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt.

A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Hálózatépítés



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt. A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Fenntarthatóság



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt. A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Személyes fejlődés



30 s

6 lépés

Szavak

A Piros játékos (a Vezető) véletlenszerűen választ egy betűt. A csoport 30 másodpercig gondolkodhat a kiválasztott betűvel kezdődő szavakon, amelyeknek köze van az alábbi szóhoz. Minden helyes szó egy lépés előre, de max. 6 lépés lehet előre menni.

Lágy készségek



30 s

5 lépés

Empátia növelő

Ezt a feladatot a Kék játékosal fogod végrehajtani (Együttérző &Alkalmazkodó). Ha te vagy a kék játékos, válassz magad helyett egy másik játékost.

A Kék játékos (vagy akit maga helyett választott) 30 másodperc alatt az alábbi érzelmeket kell kimutassa. A többi játékos ki kell találja, hogy milyen érzelmeket mutatsz. Minden kitalált helyes érzelemért kapsz egy lépést.

- magabiztos
- frusztrált
- rémült
- békés
- boldog



30 s

5 lépés

Empátia növelő

Ezt a feladatot a Kék játékosal fogod végrehajtani (Együttérző &Alkalmazkodó). Ha te vagy a Kék játékos, válassz magad helyett egy másik játékost.

A Kék játékos (vagy akit maga helyett választott) 30 másodperc alatt az alábbi érzelmeket kell kimutassa. A többi játékos ki kell találja, hogy milyen érzelmeket mutatsz. Minden kitalált helyes érzelemért kapsz egy lépést.

- mérges
- unott
- meglepődött
- izgatott
- csodált



30 s

5 lépés

Empátia növelő

Ezt a feladatot a Kék játékosal fogod végrehajtani (Együttérző &Alkalmazkodó). Ha te vagy a Kék játékos, válassz magad helyett egy másik játékost.

A Kék játékos (vagy akit maga helyett választott) 30 másodperc alatt az alábbi érzelmeket kell kimutassa. A többi játékos ki kell találja, hogy milyen érzelmeket mutatsz. Minden kitalált helyes érzelemért kapsz egy lépést.

- bolondos
- féltékeny
- hálás
- kíváncsi
- stresszes



FELADAT KÁRTYA



2. SZINT



30 s

Firkálj tovább

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Zöld játékkal (Kreatív& Problémamegoldó) vagy a Kék játékkal (Együttérző& Alkalmazkodó) fogod végezni. Ha valamelyik játékos vagy a kettő közül, válaszd a másik játékost.

Annak a játékosnak, aki nem olvassa ezt a kártyát, 30 másodpercen belül el kell kezdjen rajzolni egy többé-kevésbé összetett firkát egy papírlapra.

Most az ezt a kártyát felolvasó játékosnak 30 másodperce van arra, hogy az első lépésben készített firkából valami értelmeset rajzoljon.



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) hajtod végre, ha te vagy ez a játékos, válaszd ki a másik játékost.

Gondolkodj 30 másodpercig a következő termék/cikk új felhasználási módján, majd mond el az ötleted a csoportnak és a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet, annál többet léphetsz előre. lépés.

Műanyag palack



30 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) hajtod végre, ha te vagy ez a játékos, válaszd ki a másik játékost.

Gondolkodj 30 másodpercig a következő termék/cikk új felhasználási módján, majd mond el az ötleted a csoportnak és a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet, annál többet léphetsz előre. lépés.

Újság és/vagy szórólap



30 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) hajtod végre, ha te vagy ez a játékos, válaszd ki a másik játékost.

Gondolkodj 30 másodpercig a következő termék/cikk új felhasználási módján, majd mond el az ötleted a csoportnak és a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet, annál többet léphetsz előre. lépés.

Pulóver



30 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) hajtod végre, ha te vagy ez a játékos, válaszd ki a másik játékost.

Gondolkodj 30 másodpercig a következő termék/cikk új felhasználási módján, majd mond el az ötleted a csoportnak és a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet, annál többet léphetsz előre. lépés.

Konzervdobozok



30 s

5 lépés

Változtasd meg a környezetet

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) hajtod végre, ha te vagy ez a játékos, válaszd ki a másik játékost.

Gondolkodj 30 másodpercig a következő termék/cikk új felhasználási módján, majd mond el az ötleted a csoportnak és a Játékvezetőnek. Minél jobb az ötlet, annál többet léphetsz előre. lépés.

Törülköző



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei.

Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

"A szegénység felszámolása"



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Az éhezés megszüntetése”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Egészség és jóllét”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Minőségi oktatás”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Nemek közötti egyenlőség”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Tiszta víz és alapvető köztisztaság”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

“Megfizethető és tiszta energia”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Tisztességes munka és gazdasági növekedés”



30 s

Szó kereső

6 lépés

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos.

Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Ipar, innováció és infrastruktúra”



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

"Egyenlőtlenségek csökkentése"



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Fenntartható városok és közösségek”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a zöld játékkal (aki Kreatív és Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Felelős fogyasztás és termelés”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a zöld játékkal (aki Kreatív és Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Fellépés az éghajlat változás ellen”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Óceánok és tengerek védelme”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

"Szárazföldi ökoszisztémák védelme"



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Béke, igazság és erős intézmények”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékost. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Partnerség a célok eléréséért”



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Felkészülés a gyakorlatra”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Bemutatja magát”



30 s

6 lépés

Szó kereső

Ezt a feladatot a Zöld játékkal (Kreatív&Problémamegoldó) fogod elvégezni, ha te vagy a zöld játékos, válassz egy másik játékos. Találjatok 30 másodperc alatt minél több 4 betűs szót az alábbi mondatban. Vigyázz, a szavak nem lehetnek a leírt mondat részei. Minden helyes megoldás esetén léphetsz előre egyet, de maximum csak 6-ot! A a lépések eloszthatóak a két játékos között.

„Hálózatépítés és vállalkozói szellem”

Lehetetlen történet

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Narancssárga színű játékkal (Figyelő&Időmérő) fogod végezni, ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

A Játékvezető felolvassa az A történetet. Próbáljátok megjegyezni a történet minden részletét anélkül, hogy felvételt vagy jegyzeteket készítenétek. Ezután kell válaszoljatok a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre.

Lehetetlen történet

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Narancssárga színű játékkal (Figyelő&Időmérő) fogod végezni, ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

A Játékvezető felolvassa a B történetet. Próbáljátok megjegyezni a történet minden részletét anélkül, hogy felvételt vagy jegyzeteket készítenétek. Ezután kell válaszoljatok a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre.

Lehetetlen történet

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Narancssárga színű játékkal (Figyelő&Időmérő) fogod végezni, ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

A Játékvezető felolvassa a C történetet. Próbáljátok megjegyezni a történet minden részletét anélkül, hogy felvételt vagy jegyzeteket készítenétek. Ezután kell válaszoljatok a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre.

Lehetetlen történet

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Narancssárga színű játékkal (Figyelő&Időmérő) fogod végezni, ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

A Játékvezető felolvassa a D történetet. Próbáljátok megjegyezni a történet minden részletét anélkül, hogy felvételt vagy jegyzeteket készítenétek. Ezután kell válaszoljatok a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre.

Lehetetlen történet

5 lépés

Ezt a tevékenységet a Narancssárga színű játékkal (Figyelő&Időmérő) fogod végezni, ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

A Játékvezető felolvassa az E történetet. Próbáljátok megjegyezni a történet minden részletét anélkül, hogy felvételt vagy jegyzeteket készítenétek. Ezután kell válaszoljatok a Játékvezető által feltett 5 kérdésre. Minden helyes válasz egy lépés előre.



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

Használd ki az időt

5 lépés

A játékosok nem szabad lássák az órát, az óra a játékvezetőnél van, ő figyeli.

A Narancssárga színű játékosal (Figyelő&Időmérő) ki kell találni egy módszert arra, hogy mennyi a 30 másodperc, anélkül, hogy órát vagy időzítőt, vagy más időmérőt használna.

Minden játékosnak, beleértve a narancssárga játékos is, 30 másodperc alatt be kell mutatkozni, kihangsúlyozva képességeit és tehetségét. Időmérő használata nélkül, a narancssárga játékos segítségével, a játékosoknak addig kell bemutatkozniuk, amíg el nem telik a 30 másodperc. Ha a bemutatkozások kevesebb mint 30 másodperc alatt ér véget, a játékosok elveszítik a lépéseket.



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ezt a tevékenységet a Kommunikátorral és a Csapatjátékosal együtt végzed. Ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

Az alábbi 4 szót (bal oldali oszlop) kell elmagyarázni, a jobb oldalon lévő szavakat használata nélkül. Annyi lépést mehetsz előre, ahány helyes szót kitalált az általad választott játékos. Ha akarod a lépéseket el oszthatod kettőtök között.

- Klímaváltozás
 - Lány készségek
 - Minőségi oktatás
 - Kommunikáció
- Globális felmelegedés, fenntartható fejlesztési célok, jég
Fejlesztés, kompetenciák, vezetés
FFC-k, iskolák, mennyiség
Lány készség, beszéd, írás, interakció



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ezt a tevékenységet a Kommunikátorral és a Csapatjátékosal együtt végzed. Ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

Az alábbi 4 szót (bal oldali oszlop) kell elmagyarázni, a jobb oldalon lévő szavakat használata nélkül. Annyi lépést mehetsz előre, ahány helyes szót kitalált az általad választott játékos. Ha akarod a lépéseket el oszthatod kettőtök között.

- Vezetés
 - Fenntarthatóság
 - Együttműködés
 - Előrehalad
- Lány készség, tulajdonjog, döntéshozó, piros
Környezet, FFC-k, természetvédelem, zöld
Együttműködés, partnerség, lány készség, együtt
Innováció, fejlesztés, fejlesztés, előrelépés



30 s

Tiltott szavak

4 lépés

Ezt a tevékenységet a Kommunikátorral és a Csapatjátékosal együtt végzed. Ha te vagy ez a játékos, válassz egy másik játékos.

Az alábbi 4 szót (bal oldali oszlop) kell elmagyarázni, a jobb oldalon lévő szavakat használata nélkül. Annyi lépést mehetsz előre, ahány helyes szót kitalált az általad választott játékos. Ha akarod a lépéseket el oszthatod kettőtök között.

- Globális partnerség
 - Alkalmazkodóképesség
 - Egyenlőség
 - Problémamegoldás
- Együttműködés, szövetség, nemzetközi
Rugalmasság, változás, lány készség
Méltányosság, érték, azonos jogok, FFC-k
Megoldások, innováció, lány készség

Mozdulatsor

10 lépést kell elosztani

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

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



30 s

Rajzolj

3 lépés

Ha nem vagy a piros, lila vagy zöld játékos, akkor válaszd a piros vagy a lila színű játékos a feladat elvégzéséhez. A kiválasztott játékosnak (hulladék) papírra és tollra van szüksége.

Üljetek le egymásnak háttal, és magyarázzátok el max. 30 másodperc alatt a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy megneveznétek konkrétan, hogy mit láttok:



Így nem mondhatod: „Egy macska fagyilaltot eszik”



30 s

Rajzolj

3 lépés

Ha nem vagy a piros, lila vagy zöld játékos, akkor válaszd a piros vagy a lila színű játékos a feladat elvégzéséhez. A kiválasztott játékosnak (hulladék) papírra és tollra van szüksége.

Üljetek le egymásnak háttal, és magyarázzátok el max. 30 másodperc alatt a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy megneveznétek konkrétan, hogy mit láttok:



Így nem mondhatod: „Egy nyuszifocizik”



30 s

Rajzolj

3 lépés

Ha nem vagy a piros, lila vagy zöld játékos, akkor válaszd a piros vagy a lila színű játékos a feladat elvégzéséhez. A kiválasztott játékosnak (hulladék) papírra és tollra van szüksége.

Üljetek le egymásnak háttal, és magyarázzátok el max. 30 másodperc alatt a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy megneveznétek konkrétan, hogy mit láttok:



Így nem mondhatod: „Egy kutya könyvet olvas”



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

Rajzolj

3 lépés

Ha nem vagy a piros, lila vagy zöld játékos, akkor válaszd a piros vagy a lila színű játékost a feladat elvégzéséhez. A kiválasztott játékosnak (hulladék) papírra és tollra van szüksége.

Üljetek le egymásnak háttal, és magyarázzátok el max. 30 másodperc alatt a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy megneveznétek konkrétan, hogy mit láttok:



Így nem mondhatod: „Egy medve zongorázik egy billentyűzeten”



30 s

Rajzolj

3 lépés

Ha nem vagy a piros, lila vagy zöld játékos, akkor válaszd a piros vagy a lila színű játékost a feladat elvégzéséhez. A kiválasztott játékosnak (hulladék) papírra és tollra van szüksége.

Üljetek le egymásnak háttal, és magyarázzátok el max. 30 másodperc alatt a másik játékosnak az alábbi képet, anélkül, hogy megneveznétek konkrétan, hogy mit láttok:



Így nem mondhatod: „Egy tehén gitározik”



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a VEZETŐRŐL, kizárólag mellékneveket használva.

Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak!

Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a DÖNTÉSHOZÓRÓL, kizárólag mellékneveket használva.

Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak!

Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot az EGYÜTTÉRZŐRŐL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot az ALKALMAZKODÓRÓL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a PROBLÉMAMEGOLDÓRÓL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a KREATÍVRÓL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



LEADER



FELADAT
KÁRTYA



2. SZINT



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a FIGYELŐRŐL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorold fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot az IDŐMÉRŐRŐL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorolja fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a KOMMUNIKÁTORRÓL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.



30 s

Sorolja fel a tulajdonságokat

Teljesítmény szerint

Minden játékosnak szüksége van egy (hulladék) papírra és egy tollra. 30 másodperc van arra, hogy leírjatok minél több tulajdonságot a CSAPATJÁTÉKOSRÓL, kizárólag mellékneveket használva. Amikor az idő megáll, minden játékos felolvassa a jelzőket, és a csoport eldönti, hogy egyetértenek-e azokkal vagy sem. Mindenkinek vétőjoga van. Minden olyan szót, amelyet nem fogad el minden játékos, törölni kell. Továbbá minden olyan szót, amelyet 2 vagy több játékos írt le, szintén törölni kell. Legyetek kreatívak! Számoljátok meg a megmaradt szavakat, és tegyetek annyi lépést, ahány elfogadott melléknév van.

Találós kérdés

Mi a rejtvény megoldása?

1. rejtvény: Egy nyúl, egy káposzta, egy róka és egy 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 elveszi 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 választál, két lépést mehetsz előre.**

Találós kérdés

Mi a rejtvény megoldása?

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

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

Találós kérdés

Mi a rejtvény megoldása?

3. rejtvény: Van egy kalappal teli kosár. Ebből három fehér és kettő fekete. Három férfi, Tom, Tim és Jim, kivesz egy-egy kalapot a kosárból, és a fejére teszi anélkül, hogy látná az általuk kiválasztott kalapok színét, vagy a többi férfi kalapját. A férfiak úgy rendeződnek, hogy Tom lássa Tim és Jim kalapját, Tim lássa Jim kalapját, Jim pedig ne lássa egyikük kalapját se. Tomot megkérdezik, milyen színű a kalapja, és azt mondja, nem tudja. Timnek ugyanezt a kérdést teszik fel, de ő sem tudja a választ. Végül Jimnek is felteszik a kérdést, ő viszont tudja a választ. Milyen színű Jim kalapja?

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



30 s

Fenntartható Kincsvadászat

6 lépés

30 másodperce van a csapatnak, hogy a helysében 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.