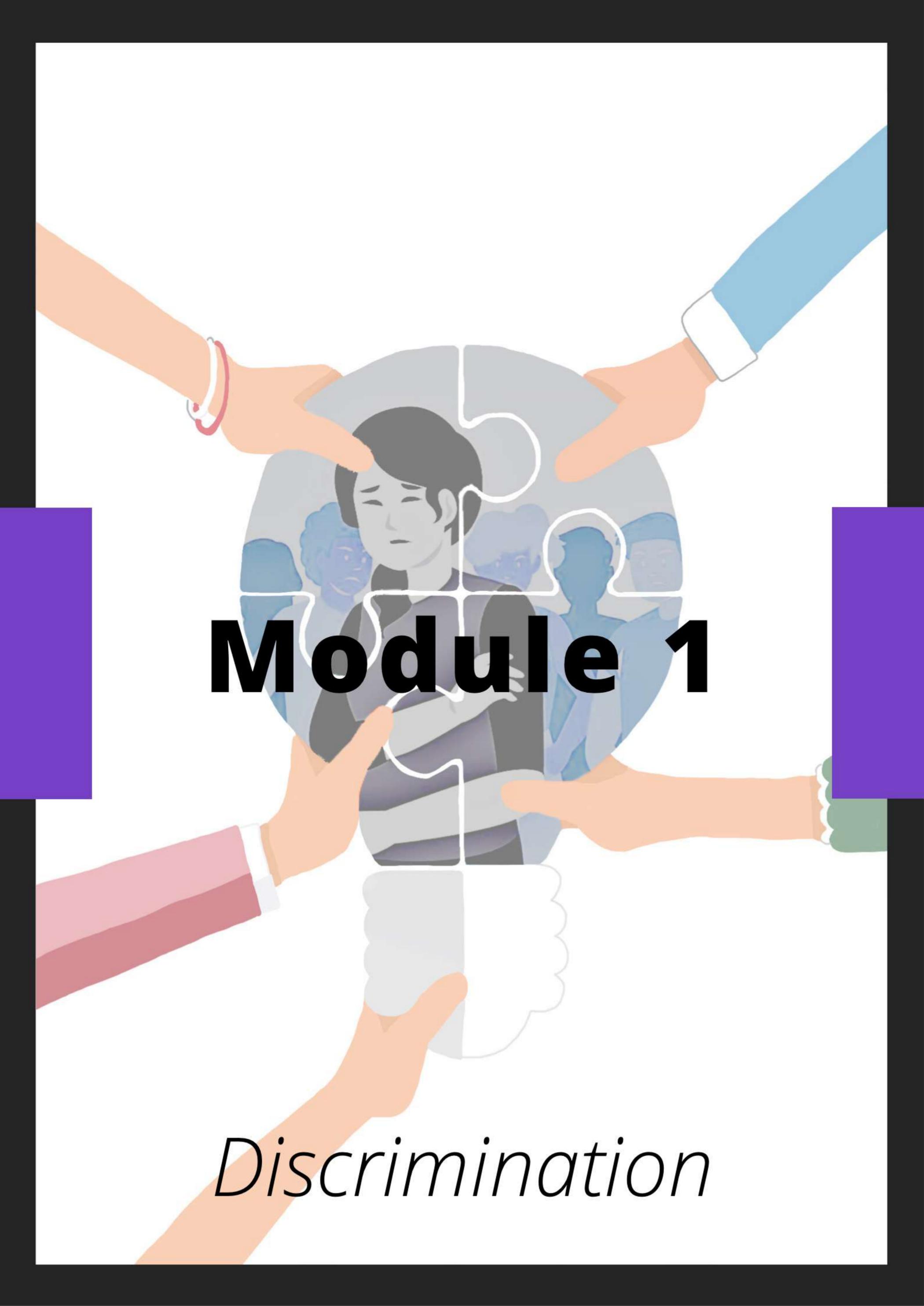


COMMON PROBLEMS



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) holding together puzzle pieces. In the center of the puzzle is a person's face with a sad expression. The puzzle pieces are grey and white. The background is white with purple rectangular accents on the left and right sides.

Module 1

Discrimination

Description

The characters face discrimination issues, but their problems have a solution. We need to understand and decide which of the participants we can help with our advantage.

Course of the game

Each participant initially draws a card with a character. The name of the character and his problem are written on it, as well as his main advantage. The participants take turns telling about their problem and waiting for someone from among the other participants to offer a solution. Each problem does not have a specific solution, participants can even offer unexpected advice. Desirable and logically suitable options are presented in the card. It is welcome if the advisors do not just read out the suggestions from the cards, but try to prove that their solution is the best fit.

Each participant has one point, which he gives to the person who solved his problem, proving his solution to the problem. There is no specific winner. All problems at the end of the game must be solved.

Characters:

Mariam

Roman

Maria

Anatoly

Max

Alina

Marina

Galina

Jim

Avdot

Anna

Lisa

Bob

Lena

Alex

Who has a problem - Who helps:

Mariam - Bob

Bob - Alex

Alex - Lena

Lena - Alina

Alina - Avdot

Avdot - Jim

Jim - Alex

Max - Galina

Galina - Max

Lisa - Anna

Anna - Marina

Marina - Maria

Maria - Anatoly

Anatoly - Roman

Roman - Mariam

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) reaching in from the sides to hold together a globe made of puzzle pieces. The globe features a central figure of a person with a sad expression, surrounded by other smaller figures. The text 'Модуль 1' is overlaid on the globe.

Модуль 1

Дискриминация

Описание

Персонажи сталкиваются с проблемами дискриминации, но их проблемы имеют решение. Нужно понять и решить, кому из участников вы можете помочь своим преимуществом.

Ход игры

Каждый участник первоначально вытягивает карточку с персонажем. На ней написаны имя персонажа и его проблема, а также его главное преимущество. Участники по очереди рассказывают о своей проблеме и ждут, пока из числа остальных участников кто-то предложит решение. У каждой проблемы нет конкретного разрешения, участники могут предлагать даже неожиданные советы. В карточке представлены желательные и логически подходящие варианты. Приветствуется, если советчики не просто зачитывают предложения с карточек, а пробуют доказать, что именно их решение подходит лучше.

У каждого участника есть один балл, который он отдаёт человеку, который решил его проблему, доказав своё решение проблемы. Конкретного победителя не выделяется. Все проблемы в конце игры должны быть решены.

Персонажи:

Мариам
Роман
Мария
Анатолий
Макс
Алина
Марина
Галина
Джим
Авдот
Анна
Лиза
Боб
Лена
Алекс

Кто кому помогает: проблема - помощник

(возможный вариант)

Мариам - Боб
Боб - Алекс
Алекс - Лена
Лена - Алина
Алина - Авдот
Авдот - Джим
Джим - Алекс
Макс - Галина
Галина - Макс
Лиза - Анна
Анна - Марина
Марина - Мария
Мария - Анатолий
Анатолий - Роман
Роман - Мариам

Mariam

Mariam from Cuba came to Moscow to study on exchange. She knows Russian well, but she is rejected at every job. Some directly said that it was because of her black skin color.

+ *Her mother works at the registry office*

Roma

Roma is a Russian student in German University. There he met Mark, who is German. But Mark's parents received Roma badly, forbidding them to communicate.

+ *Roma's parents have a big business.*

Maria

Maria is a graduate of the Railway University, who has a red diploma. Having a job in one organization, same position and working conditions, his colleague receives a salary 30% more than Maria. As it turned out, male labor in this organization is valued more.

+ *Maria has a lot of friends.*

Anatoly

Anatoly is a 65-year-old pensioner. He has been working as a security guard in a store for 35 years.

But once he was fired, because a young man of 25 came to take this position.

+ *His grandson works as a judge*

Max

Max suffers from Down Syndrome. He is attending a comprehensive school. Max looks like an ordinary teenager, though he is only slightly behind in development. The teachers do not notice and don't ask him at all, when Max prepares for every lesson.

+ *He is trainer*

Alina

Alina has several tattoos on her arms. It is hard to hide them in hot weather. Alina has a Pedagogical education and wants to teach children. However, she is denied in getting a job as a teacher, because of her tattoos.

+ She is a part of community of people with an unusual appearance

Marina

Marina is in the 9th grade.

Marina is wearing clothes of her older sister due to lack of money. One of her classmates only buys expensive things and she is jealous of that. But no one from her class wants to communicate with her.

+ *She is a
hairdresser and
makeup artist*

Galina

Galina is overweight. She goes to the gym and gets bullied. All athletic girls laugh at her, and the coaches don't want to train her.

+ *She used to work with children with different syndromes*

Jim

Jim came from Barcelona to England to find work. He was stopped by the police while he was driving his Mercedes through the streets of England. The officer wants to arrest Jim and test him for drugs and weapons in the car.

+ *He is orthodox minister*

Avdot

Avdot is Armenian. He fell in love with an Orthodox girl from Russia, Masha.

However, the Avdot religion prohibits marriage with girls of other religions. They love each other very much, but they cannot be together.

+ His parents are looking for a babysitter for the baby.

Anna

Anna gave birth at the age of 16. She lives in a small village.

Anna can't be served in supermarkets, she can't have his hair cut in beauty salons.

Everyone looks disapprovingly at her.

+ *She has four sisters*

Lisa

Lisa is a young specialist at hospital number 6. She treats children. She is a pediatrician. But young mothers do not trust young doctors and do not want to take their children to Lisa's office.

+ Her kind mother works at a registry office

Bob

Bob has black skin was suspended for stealing jewelry from a shop in London. He and Martin (who has white skin) were seen on the cameras in the store. First of all, the police paid attention to Bob and checked him, and Martin was released. A few days later, it was revealed that Martin was the thief.

+ *Bob's son needs an Russian teacher*

Lena

Lena has birthmarks on her face. Because of this, she is laughed at in class.

no one wants to communicate with her.

+ *She learns to speak sign language*

Alex

Alex has been mute since childhood. He speaks well with sign language. The teacher refused to teach this child without explaining.

+ *His brothers works as a policeman*

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



Discrimination

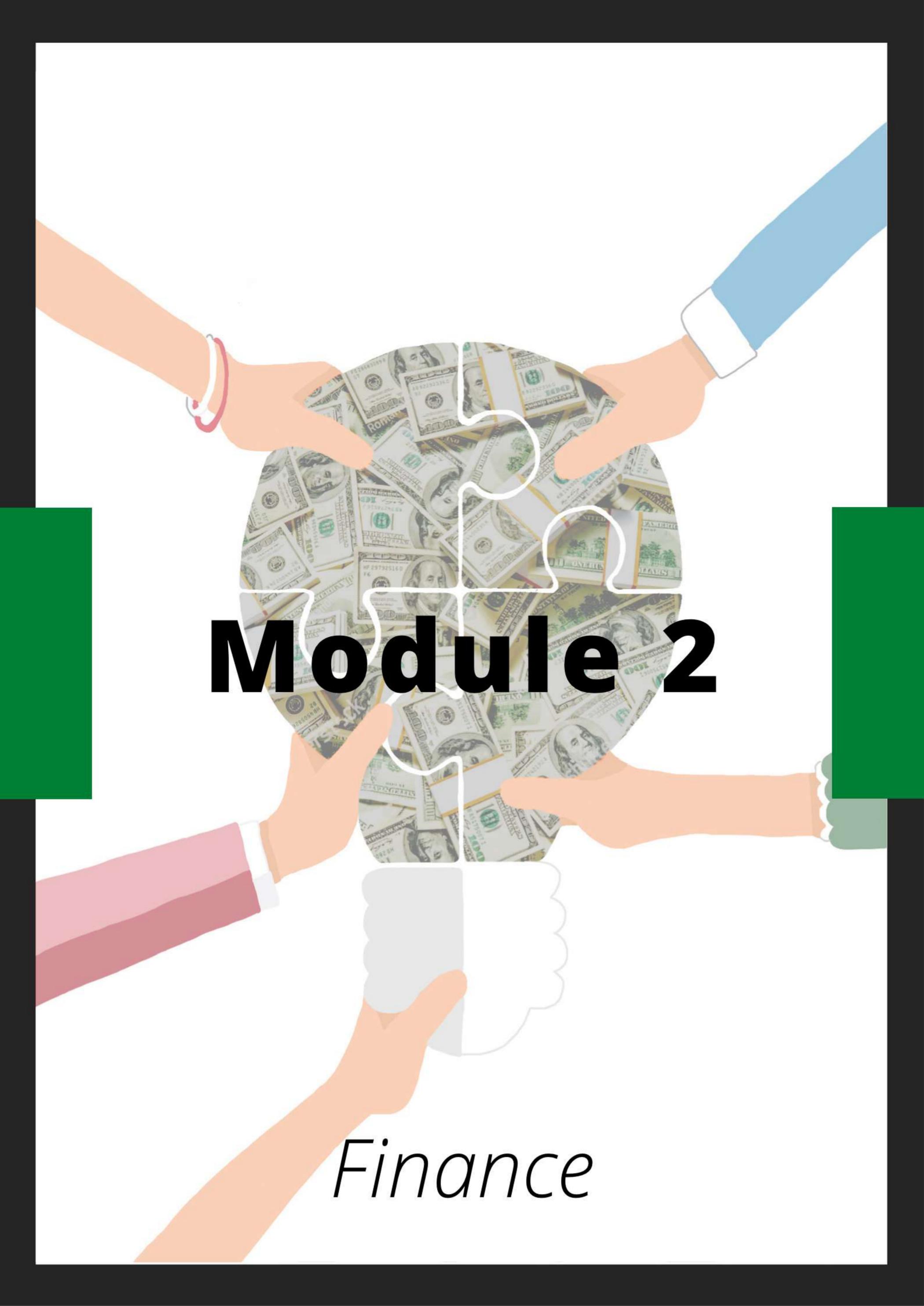
COMMON PROBLEMS



Discrimination

COMMON PROBLEMS



An illustration featuring five hands of different skin tones and sleeve colors (orange, blue, green, pink, and light orange) reaching towards the center. They are holding a globe that is composed of various US dollar bills, including \$100 and \$50 bills. The globe is divided into segments by white lines. The text 'Module 2' is overlaid on the globe in a large, bold, black font.

Module 2

Finance

Description

The game presents different situations in which people get into, one way or another connected with each other. All players have to find money for his goal, but the game ends if at least 5 participants have reached their goal. Thus, to solve the problem, you should interact with other players, the only way you can achieve your goal and save up for the thing you need.

The course of the game

Players draw cards with characters, then each player takes turns taking a card with a variant of the development of events. The game continues until one of the players reaches the goal.

Players have the opportunity to join groups to achieve a goal together. In this case, the game is considered finished if the whole team has achieved its goal.

When completing the tasks written on the cards, make a corresponding request (if any) directly to other participants of the game.

If the money remains, you have the right to give it to one of the participants.

Receiving a certain amount for the completed task, the player does not lose the money he already has.

If the player's capital is a negative number, then he continues the game.

If the card falls to the person directly targeted by the action, the player has the right to take another card, putting the previous one back, but shuffling the cards.

Pulling out the cards, you need to communicate with other players in one way or another.

The contents of the cards and all your actions must be spoken out loud.

After at least 5 players have completed the task assigned to them using the vocabulary of the lesson, the game ends.

Characters

Peter

Peter's mother

Director

English Teacher

Bank employee

Bob is an exchange student from the USA, Maryland

Head of Household.

Physical education teacher

Cook

Sveta

Librarian

Plumber

School psychologist

School doctor

School bus driver

Electrician

Cards with actions

1. Skip a move
2. you are withdrawing 10000\$
3. Peter's mom works in an atelier, and she needs an assistant in the store, find out if she can hire you. If yes, you get 15000\$
4. You have the opportunity to take 5000\$ from any of the participants (the capital of the person from whom you took the money is reduced by 5000\$.)
5. Take a loan from the bank for 20000\$
6. Give the player on the right 2000\$
7. You won a certificate for 9000\$
8. The janitor will take a week off, he needs someone to replace him, find out if you can work as a janitor. If yes, you get 3000\$
9. You won the lottery. You get 100000\$
10. You will organize a team of 4 people to collect wastepaper. You can ask other participants (not from your team) for help. It is necessary to collect 5 kg of wastepaper. After the end of the collection of paper, each team member gets 5000\$
11. You need to contact the atelier to buy a new pair of trousers. At the same time, you lose 2000\$, which go to the owner of the atelier.
12. You need to change the plumbing at home. You lose 15000\$, which go to the plumber.
13. You need to contact a school psychologist for advice regarding the mental health of your child / your personal mental health. The psychologist gets 3000\$
14. You need to go on a business trip, and for this you need to hire a driver. The driver gets 7000\$
15. Your turn goes to the next player.
16. It's your birthday, you need to order a cake. Your 6000\$ go to the cook.
17. It's your birthday. All participants give their 500\$ to you.
18. You need to replace the electrical wiring at home. Your 50000\$ go to the electrician
19. It's New Year. You need to prepare a festive dinner with the help of a cook. Your 15000\$ go to the cook.
20. You need to master computer skills. Contact Sveta. She gets 10000\$
21. You need to improve your English level. Your 2000\$ go to the English teacher.
22. There is the flu epidemic at school. Each participant gives 300\$ to the school doctor.
23. There are problems with electricity in your city. Each participant gives 400\$ to an electrician.
24. You found 1000\$
25. You wanted to get in shape. Contact your physical education teacher. He gets 5000\$
26. You need an interlocutor to improve your spoken English. Contact Bob. You lose 3000\$, which go to Bob.
27. Your friend's birthday. Peter makes crafts out of wood. In case of a deal, Peter gets 10000\$
28. You need help with your dissertation. Contact the librarian. He gets 15000\$
29. You need to do some documents, to do them, contact the director for help. He gets 5000\$
30. The children are going on a trip with the class. All adults need to pay the driver 500 \$
31. You need a bouquet of flowers for mom on March 8. Sveta collects flowers. In the case of a deal, she gets 6000\$
32. You suddenly feel bad. A school doctor was passing by. In case of help, the doctor gets 10000\$

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



An illustration showing five hands of different colors (orange, blue, green, pink, and light orange) reaching towards a central globe. The globe is composed of various US dollar bills, including \$100 and \$500 bills. The hands are positioned around the globe, suggesting a collective effort or investment. The background is white with green rectangular accents on the left and right sides.

Модуль 2

Финансы

Описание

В игре представлены различные ситуации, в которые попадают люди, так или иначе связанные друг с другом. Все игроки должны найти деньги для своей цели, но игра заканчивается, если хотя бы 5 участников достигли своей цели. Таким образом, чтобы решить проблему, вам следует взаимодействовать с другими игроками, только так вы сможете достичь своей цели и накопить на то, что вам нужно.

Ход игры

Игроки вытягивают карточки с персонажами, затем каждый игрок по очереди берет карточку с вариантом развития событий. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не достигнет поставленной цели.

У игроков есть возможность объединиться в группы для совместного достижения цели. В таком случае игра считается законченной, если поставленной цели достигла вся команда.

Выполняя задания, написанные на карточках, обращайтесь с соответствующей просьбой (если таковая имеется) непосредственно к другим участникам игры.

Если деньги останутся, у вас есть право подарить их одному из участников.

Получая определенную сумму за выполненное задание, игрок не лишается уже имеющихся у него денег.

Если у игрока капитал составляет отрицательную число, то он продолжает игру.

Если карточка выпадает человеку, непосредственно на которого направлено действие, то игрок имеет право взять другую карточку, положив предыдущую обратно, но перемешав карточки.

Вытягивая карточки, нужно тем или иным образом общаться с другими игроками.

Содержание карточек и все свои действия необходимо проговаривать вслух.

После того, как минимум 5 игроков выполнили поставленную перед ним задачу, используя лексику урока, игра заканчивается.

Персонажи

Питер

Мама Питера

Директор школы

Работник банка

Боб, ученик по обмену из США

Техслужащая

Учитель физкультуры

Повар

Света

Библиотекарь

Сантехник

Школьный психолог

Школьный врач

Водитель школьного автобуса

Электрик

Карточки с действиями

1. Пропусти ход.
2. Ты получаешь 10 000\$.
3. Мама Питера работает в ателье, и ей нужен помощник в магазине, узнайте, может ли она нанять вас. Если да, то вы получаете 15 000\$.
4. У вас есть возможность взять 5 000\$ у любого из участников (капитал человека, у которого вы взяли деньги, уменьшается на 5 000\$).
5. Возьми кредит в банке на 20 000\$.
6. Дайте игроку справа 2 000\$.
7. Вы выиграли сертификат на 9000\$.
8. Дворник берёт недельный отпуск, ему нужен кто-то на замену, узнайте, можете ли вы работать дворником. Если да, то вы получаете 3000\$.
9. Вы выиграли в лотерею. Вы получаете 100000\$
10. Вы организуете команду из 4 человек для сбора макулатуры. Вы можете обратиться за помощью к другим участникам (не из вашей команды). Необходимо собрать 5 кг макулатуры. После окончания сбора бумаги каждый член команды получает 5000\$
11. Вам необходимо обратиться в ателье, чтобы купить новую пару брюк. При этом вы теряете 2000 долларов, которые достаются владельцу ателье.
12. Вам нужно поменять сантехнику дома. Вы теряете 15000 долларов, которые идут сантехнику.
13. Вам необходимо обратиться к школьному психологу за консультацией относительно психического здоровья вашего ребенка / вашего личного психического здоровья. Психолог получает 3000 долларов.
14. Вам нужно отправиться в деловую поездку, а для этого вам нужно нанять водителя. Водитель получает 7000\$.
15. Ваша очередь переходит к следующему игроку.
16. Сегодня твой день рождения, тебе нужно заказать торт. Ваши 6000 долларов пойдут повару.
17. Сегодня твой день рождения. Все участники отдают вам свои 500 долларов.
18. Вам необходимо заменить электропроводку дома. Ваши 50000\$ пойдут электрику.
19. Это Новый год. Вам нужно приготовить праздничный ужин с помощью повара. Ваши 15000 долларов пойдут повару.
20. Вам необходимо овладеть компьютерными навыками. Свяжитесь со Светой. Она получает 10000\$.
21. Вам нужно улучшить свой уровень английского языка. Ваши 2000 долларов пойдут учителю английского языка.
22. В школе эпидемия гриппа. Каждый участник отдает 300 долларов школьному врачу.
23. В вашем городе есть проблемы с электричеством. Каждый участник отдает 400 долларов электрику.
24. Вы нашли 1000\$.
25. Вы хотели привести себя в форму. Обратитесь к своему учителю физкультуры. Он получает 5000\$
26. Вам нужен собеседник, чтобы улучшить свой разговорный английский. Свяжитесь с Бобом. Вы теряете 3000 долларов, которые переходят к Бобу.
27. День рождения вашего друга. Питер делает поделки из дерева. В случае сделки Питер получает 10000\$.
28. Вам нужна помощь с вашей диссертацией. Свяжитесь с библиотекарем. Он получает 15000\$.
29. Вам нужно сделать какие-то документы, чтобы сделать их, обратитесь за помощью к директору. Он получает 5000\$.
30. Дети собираются в путешествие вместе с классом. Все взрослые должны заплатить водителю 500 долларов.
31. Вам нужен букет цветов для мамы на 8 марта. Света собирает цветы. В случае заключения сделки она получает 6000\$.
32. Вы внезапно чувствуете себя плохо. Мимо проходил школьный врач. В случае оказания помощи врач получает 10000\$.

Peter

GOAL:
to buy a new
phone

CAPITAL: 20 000\$

NEEDS: 60 000\$

Peter's mother

GOAL:
to buy a fur coat

CAPITAL: 50 000\$

NEEDS: 70 000\$

The Headmaster

GOAL:
to make some
repairs at school

CAPITAL: 400 000\$

NEEDS: 450 000\$

The English Teacher

GOAL:
to pay for a trip to
the UK

CAPITAL: 100 000\$

NEEDS: 120 000\$

Bank Employee

GOAL:
to close the loan

CAPITAL: 15 000\$

NEEDS: 40 000\$

Bob, the exchange student from the USA

GOAL:
to pay for a ticket
home for the
holidays on your
own

CAPITAL: 35 000\$

NEEDS: 40 000\$

Head of Household

GOAL:
to compensate the
damage to the
school

CAPITAL: 3 000\$

NEEDS: 7 000\$

PE teacher

GOAL: to raise funds to pay for a trip to the competition

CAPITAL: 17 000\$

NEEDS: 30 000\$

Cook

GOAL:
to buy his own cafe

CAPITAL: 100 000\$

NEEDS: 240 000\$

Svetlana

GOAL:
to save up for
studying abroad

CAPITAL: 700 000\$

NEEDS: 1 000 000\$

Librarian

GOAL: to buy books
for his home library

CAPITAL: 500 000\$

NEEDS: 700 000\$

Plumber

GOAL: to buy a car

CAPITAL: 350 000\$

NEEDS: 500 000\$

School Psychologist

GOAL: to save up
for the trip to a
seminar in Moscow

CAPITAL: 10 000\$

NEEDS: 20 000\$

School doctor

GOAL:
to pay for advanced
training courses

CAPITAL: 18 000\$

NEEDS: 25 000\$

School bus driver

GOAL:
to buy spare parts
for his car

CAPITAL: 80 000\$

NEEDS: 120 000\$

Electrician

GOAL: to buy a
country house

CAPITAL: 1 830 000\$

NEEDS: 2 000 000\$

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

COMMON PROBLEMS



Finance

- action -

Skip a move

- action -

- action -

**10 000\$ is taken
away from you**

- action -

**Peter's mom works
in an atelier, and
she needs an
assistant in the
store, find out if
she can hire you.
If so, you'll get
15000\$**

- action -

You have the opportunity to take 5 000\$ from any of the participants. (the capital of the person you took the money from is reduced by 5 000\$).

- action -

**Take a loan for
20 000\$ from the
bank.**

- action -

**Give the player
on your right
2 000\$.**

- action -

**You're getting a
certificate of
9 000\$**

- action -

**The janitor needs
to take a week off,
he has to find
someone to
replace him.
Decide, if you can
work as a janitor.
If you can, you will
get 3 000\$.**

- action -

**You won the
lottery. You are
getting 100 000\$.**

- action -

You are organizing a team of 4 people to collect waste paper.

You can ask other participants for help (your teammates can't help you).

You must collect 5 kg of waste paper. After the work each team member will get 5 000\$.

- action -

**You need to have
your new trousers
repaired in the
atelier.**

**You will give 2 000\$
and the owner of
the atelier will
them.**

- action -

**You need to change
the plumbing at
home.**

**You lose 15 000\$,
and they go to the
plumber.**

- action -

**You need to
contact a school
psychologist for
advice regarding
the mental health
of your child / your
personal mental
health.**

**The psychologist gets
3 000\$.**

- action -

**You need to go on
a business trip,
and for this you
need to hire a
driver.**

**The driver gets 7
000\$.**

- action -

**Your card goes to
the next player.**

- action -

**It's your birthday,
you need to order
a cake.**

**Your 6 000\$ go to
the cook.**

- action -

**It's your birthday.
All participants
give their 500 \$ to
you.**

- action -

**You need to
replace the
electrical wiring at
home.**

**Your 50 000\$ go to
the electrician.**

- action -

**It's New Year's
celebration. You
need to prepare a
festive dinner with
the help of a cook.
Your 15 000\$ go to
the cook.**

- action -

**You need to
master computer
skills. Contact
Svetlana for help.
She'll get 10 000\$.**

- action -

**You need to
improve your
English skills.**

**Your 2 000\$ go to
the English
teacher.**

- action -

There is the flu epidemic at the school. Each participant gives 300\$ to the school doctor.

- action -

**There are
problems with
electricity in your
city.**

**Each participant
gives 400\$ to an
electrician.**

- action -

**You've just found
1 000\$.**

- action -

**You want to get in
shape. Contact
your physical
education teacher.
He'll get 5 000\$ for
training with you.**

- action -

**You need to have
a talk with a
native English
speaker to improve
your spoken
English. Contact
Bob.**

**You'll lose 3 000\$,
and they'll go to
Bob.**

- action -

**It's your friend's
birthday. Peter
makes crafts out
of wood.**

**In case of a deal,
Peter gets 10 000\$.**

- action -

**You need help
with your
dissertation.
Contact the
librarian.**

He gets 15 000\$.

- action -

**You need to do
some documents,
to do them,
contact the
director for help.
He'll get 5 000\$.**

- action -

**The children are
going on a trip
with the class.**

**All the adults
need to pay 500\$
to the driver.**

- action -

You need a bouquet of flowers for mother for March 8th. Sveta collects flowers and she'll help you.

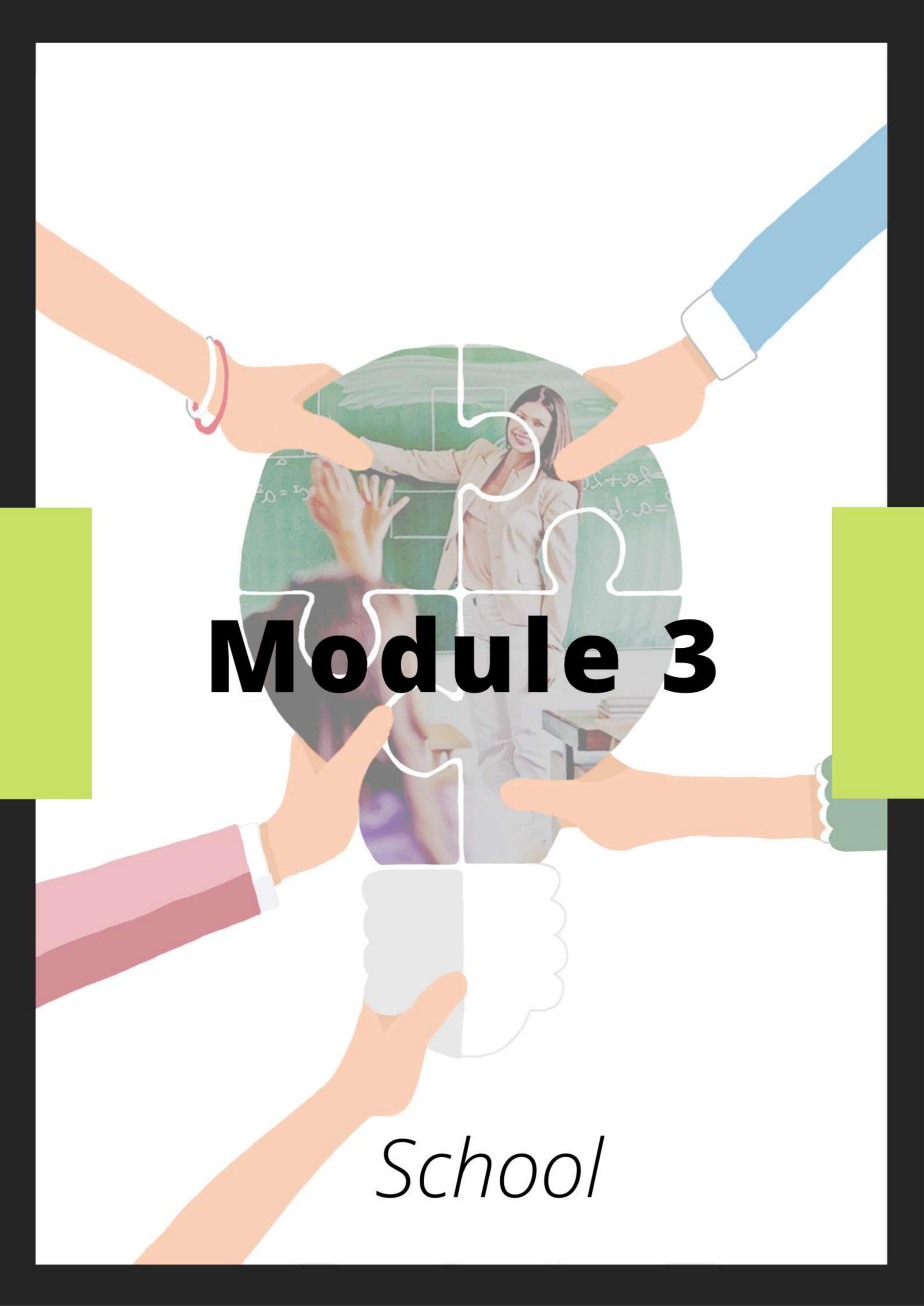
After the deal, she'll get 6 000\$.

- action -

**You suddenly start
feeling bad. A
school doctor is
passing you by.
In case of help, the
doctor will get
10 000\$.**

COMMON PROBLEMS





Module 3

School

Description

The game presents different situations in which people get into, one way or another connected with each other. All players have to find money for his goal, but the game ends if at least 5 participants have reached their goal. Thus, to solve the problem, you should interact with other players, the only way you can achieve your goal and save up for the thing you need.

The course of the game

Players draw cards with characters, then each player takes turns taking a card with a variant of the development of events. The game continues until one of the players reaches the goal.

Players have the opportunity to join groups to achieve a goal together. In this case, the game is considered finished if the whole team has achieved its goal.

When completing the tasks written on the cards, make a corresponding request (if any) directly to other participants of the game.

If the money remains, you have the right to give it to one of the participants.

Receiving a certain amount for the completed task, the player does not lose the money he already has.

If the player's capital is a negative number, then he continues the game.

If the card falls to the person directly targeted by the action, the player has the right to take another card, putting the previous one back, but shuffling the cards.

Pulling out the cards, you need to communicate with other players in one way or another.

The contents of the cards and all your actions must be spoken out loud.

After at least 5 players have completed the task assigned to them using the vocabulary of the lesson, the game ends.

PUPILS
Problem - Solution 1 [Result] - Solution 2 [Result]

1) *You get a lot of homework for tomorrow*

- Don't care, don't do your homework. [The teacher won't check it] - Write off a test from the friend. [Your friend made a lot of mistakes]

2) *You don't like old-fashioned uniforms*

- Find like-minded people create a petition and collect signatures. [School administration will change school uniforms.]

- Arrange a riot. [The director will call the parents to the school for the meeting.]

3) *You have a difficult test with the strict teacher tomorrow.*

- Try to prepare well and understand the topic. [You'll get a good mark]

- Sit with the friend who understands the subject and ask helping. [You'll get a good mark.]

4) *Parents swore at you for a bad mark on History.*

- Try to convince them you'll get it up. [The parents will trust you]

- Don't say anything about your marks next time. [It will be okay, nobody will know.]

5) *Your friend asks you to give him the answers for the test.*

- Lie and say that you are not sure of the answers and you need help yourself. [You'll get a good mark, but your friend won't, he will angry at you.]

- Give him your answers. [The teacher will notice you and you'll get a strict remark.]

6) *Your friend suggests you to prank the teacher.*

- Refuse and tell that it's not funny. [The friend will agree and forget about it.]

- Accept a suggestion and call your teacher and introduce yourself as the headmaster. Tell her that a meeting of teachers is going to be right now. [The teacher will complain to the headmaster.]

7) *You were asked to help organize a school concert, but you don't have much time for it.*

- Accept the suggestion. [Your contribution will be very significant and you will get a lot of positive emotions].

- Refuse the suggestion. You already have to do a lot. [The concert will be great and you'll regret that you didn't take part in it.]

TEACHERS
Problem - Solution 1 [Result] - Solution 2 [Result]

1) *The student asked you to help him with the difficult topic after classes today, tomorrow he is writing a test. You're very tired, you have 8 lessons today.*

- Agree to help him. [The student will quickly understand the topic and will write the test well.]

- Lie that you're having a meeting after your lessons and you can't help him. [He won't understand the topic and pass the test badly].

2) *You noticed the student cheating while writing a test.*

- Let it be and pretend like you didn't see this. [The student will get a good mark].

- Make a remark to him and keep an eye on him, make it clear that you are watching him. [The student will get a bad mark].

3) *One student's parent accuses you of publicly calling his son or daughter stupid. But you didn't do it.*

- Get angry and tell me you've never done that. It was another student who called him that.

[This mom will think you're lying and will turn her son against you.]

- Apologize and say that you were misunderstood, maybe he just heard the wrong thing.

[The conflict is over, the mother has no complaints against you.]

4) *You accidentally raised your voice in class.*

- Continue the lessons as nothing happened. [The students didn't pay attention]

- Apologize and make sure it's okay. [The students didn't pay attention.]

5) *You're a teacher of a village school.*

- The conditions here are bad. Invite the school director to make a call to the Ministry of Education and ask for funds for repairs. [The director will think and listen to your suggestion.]

- Accept it, the learning process is more important. [Nothing will change].

6) *You're a teacher of a village school. Here is a lack of teachers and you have to have a lot of classes every day, you're exhausted.*

- You can say about this problem in the Internet, share the information. [Mass media will bring the problem to the people's attention.]

- Hope that sometimes it will be over, you can't change anything. [Accept it, at least your salary is enough for you]

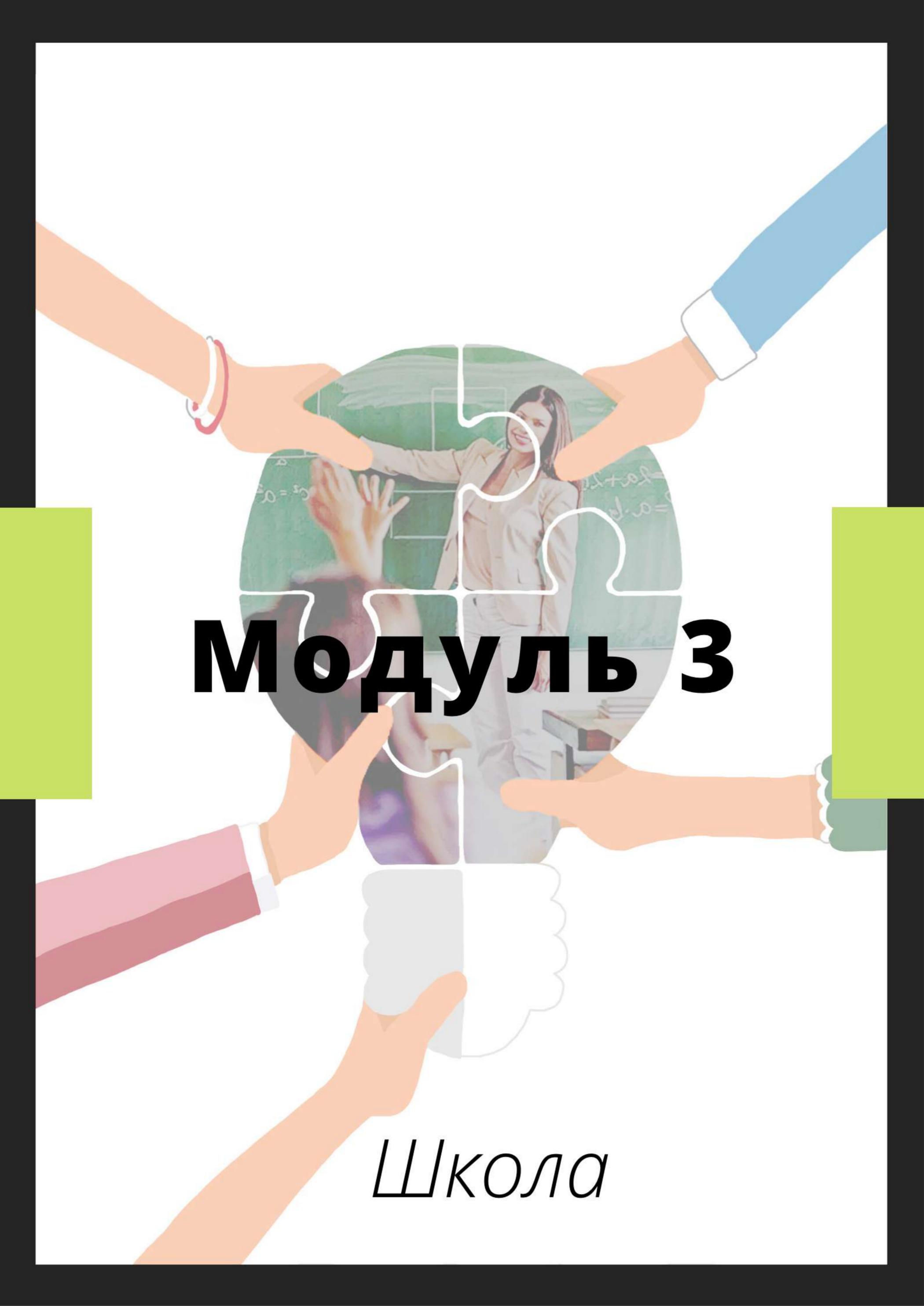
7) *One of the students came with dyed hair, but it is forbidden to wear bright hair in your school.*

- Complain about the student to the principal, send the student to write an explanatory note and call his parents. [The students will think that you are a bore]

- Approach the student and calmly explain to him the rule that he broke. Ask to return the real hair color. Also tell him that it suits him very well, he can make such a hairstyle in the summer when there is no school. [You will be even more respected].

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ





Модуль 3

Школа

Описание

В игре представлены различные ситуации, в которые попадают люди, так или иначе связанные друг с другом. Все игроки должны найти деньги для своей цели, но игра заканчивается, если хотя бы 5 участников достигли своей цели. Таким образом, чтобы решить проблему, вам следует взаимодействовать с другими игроками, только так вы сможете достичь своей цели и накопить на то, что вам нужно.

Ход игры

Игроки вытягивают карточки с персонажами, затем каждый игрок по очереди берет карточку с вариантом развития событий. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не достигнет поставленной цели.

У игроков есть возможность объединиться в группы для совместного достижения цели. В таком случае игра считается законченной, если поставленной цели достигла вся команда.

Выполняя задания, написанные на карточках, обращайтесь с соответствующей просьбой (если таковая имеется) непосредственно к другим участникам игры.

Если деньги останутся, у вас есть право подарить их одному из участников.

Получая определенную сумму за выполненное задание, игрок не лишается уже имеющихся у него денег.

Если у игрока капитал составляет отрицательную число, то он продолжает игру.

Если карточка выпадает человеку, непосредственно на которого направлено действие, то игрок имеет право взять другую карточку, положив предыдущую обратно, но перемешав карточки. Вытягивая карточки, нужно тем или иным образом общаться с другими игроками.

Содержание карточек и все свои действия необходимо проговаривать вслух.

После того, как минимум 5 игроков выполнили поставленную перед ним задачу, используя лексику урока, игра заканчивается.

УЧЕНИКИ
Проблема - Решение 1 [Результат] - Решение 2 [Результат]

1) *Вы получаете много домашней работы на завтра.*

- Плевать, не делай свою домашнюю работу. [Учитель не будет проверять это]
- Спиши её у друга. [Твой друг сделал много ошибок].

2) *Вам не нравится старомодная школьная форма.*

- Найдите единомышленников, создайте петицию и соберите подписи. [Администрация школы сменит школьную форму].
- Устроить бунт. [Директор вызовет ваших родителей в школу].

3) *Завтра у вас трудный тест со строгим учителем.*

- Постарайся хорошо подготовиться и разобраться в теме. [Ты получишь хорошую оценку].
- Нв уроке сядьте с другом, который разбирается в предмете, и попросите помощи. [Ты получишь хорошую оценку].

4) *Родители отругали тебя за плохую отметку по истории.*

- Попробуй убедить их, что ты справишься. [Родители поверят тебе].
- В следующий раз ничего не говори о своих отметках. [Все будет хорошо, никто о них не узнает].

5) *Ваш друг просит вас дать ему ответы на тест.*

- Солги и скажи, что ты не уверен в ответах и тебе самому нужна помощь. [Ты получишь хорошую оценку, а твой друг - нет, он рассердится на тебя].
- Дай ему свои ответы. [Учитель заметит вас, и вы получите строгое замечание].

6) *Ваш друг предлагает вам подшутить над учителем.*

- Откажись и скажи, что это не смешно. [Друг согласится и забудет об этом].
- Примите предложение, позвоните своему учителю и представьтесь директором школы. Скажите ей, что прямо сейчас состоится собрание учителей. [Учитель пожалуется директору школы].

7) *Вас попросили помочь организовать школьный концерт, но у вас на это не так много времени.*

- Прими это предложение. [Ваш вклад будет очень значительным, и вы получите массу положительных эмоций].
- Откажись от этого предложения. Вам уже многое предстоит сделать. [Концерт будет отличным, и вы пожалеете, что не приняли в нем участия].

УЧИТЕЛЯ
Проблема - Решение 1 [Результат] - Решение 2 [Результат]

1) *Ученик попросил вас помочь ему с трудной темой сегодня после занятий, завтра он пишет тест. Ты очень устал, у тебя сегодня 8 уроков.*

- Согласитесь помочь ему. [Студент быстро разберется в теме и хорошо напишет тест.]
- Соври, что у тебя встреча после уроков и ты не можешь ему помочь. [Он не поймет тему и плохо сдаст тест].

2) *Вы заметили, что студент списывает во время теста.*

- Оставь все как есть и притворись, что ты этого не видел. [Ученик получит хорошую оценку].
- Сделайте ему замечание и не спускайте с него глаз, дайте понять, что вы наблюдаете за ним. [Ученик получит плохую оценку].

3) *Родитель одного ученика обвиняет вас в том, что вы публично назвали его сына или дочь глупым. Но ты этого не делал.*

- Разозлись и скажи, что ты никогда этого не делал. Это был другой студент, который назвал его так. [Эта мама подумает, что ты лжешь, и настроит своего сына против тебя.]
- Извинись и скажи, что тебя неправильно поняли, может быть, он просто что-то не то услышал. [Конфликт исчерпан, у матери нет к вам претензий.]

4) *Вы случайно повысили голос в классе.*

- Продолжайте занятия, как ни в чем не бывало. [Студенты не обратят внимания]
- Извинись и убедись, что все в порядке. [Студенты не обратят внимания.]

5) *Вы учитель сельской школы.*

- Условия здесь плохие. Предложи директору школы позвонить в Министерство образования и попросить средства на ремонт. [Директор подумает и выслушает ваше предложение.]
- Прими это, процесс обучения важнее. [Ничего не изменится].

6) *Вы учитель сельской школы. Здесь не хватает учителей, и у тебя много занятий каждый день, ты устаешь.*

- Ты можешь рассказать об этой проблеме в Интернете, поделиться информацией. [Средства массовой информации доведут эту проблему до сведения людей.]
- Надеемся, что когда-то это закончится, ты ничего не можешь изменить. [Прими это, по крайней мере, твоей зарплаты тебе хватит]

7) *Один из учеников пришел с крашеными волосами, но в вашей школе запрещено носить яркие волосы.*

- Пожалуйся на ученика директору школы, отправь его писать объяснительную записку и позвонить его родителям. [Студенты будут думать, что ты зануда]
- Подойди к ученику и спокойно объясни ему правило, которое он нарушил. Попроси вернуть настоящий цвет волос. Также скажи ему, что такие волосы ему очень идут, он может сделать такую прическу летом, когда нет школы. [Тебя будут уважать еще больше].

teacher

The student asked you to help him with the difficult topic after classes today, tomorrow he is writing a test. You're very tired, you have 8 lessons today.

teacher

You noticed the student cheating while writing a test.

teacher

One student's
parent accuses you
of publicly calling
his son or
daughter stupid.
But you didn't do it.

teacher

You accidentally
raised your voice in
class

teacher

You're a teacher
of a village
school. The
conditions here
are bad.

teacher

You're a teacher of a village school.

Here is a lack of teachers and you have to have a lot of classes every day, you're exhausted.

teacher

One of the students
came with dyed
hair, but it is
forbidden to wear
bright hair in your
school.

student

You have got a
lot of
homework for
tomorrow.

student

You don't like old-fashioned uniforms in your school.

student

You have a difficult
test with a strict
teacher tomorrow.

student

Parents swore at
you for a bad mark
on History

student

Your friend asks
you to give him
the answers for
the test.

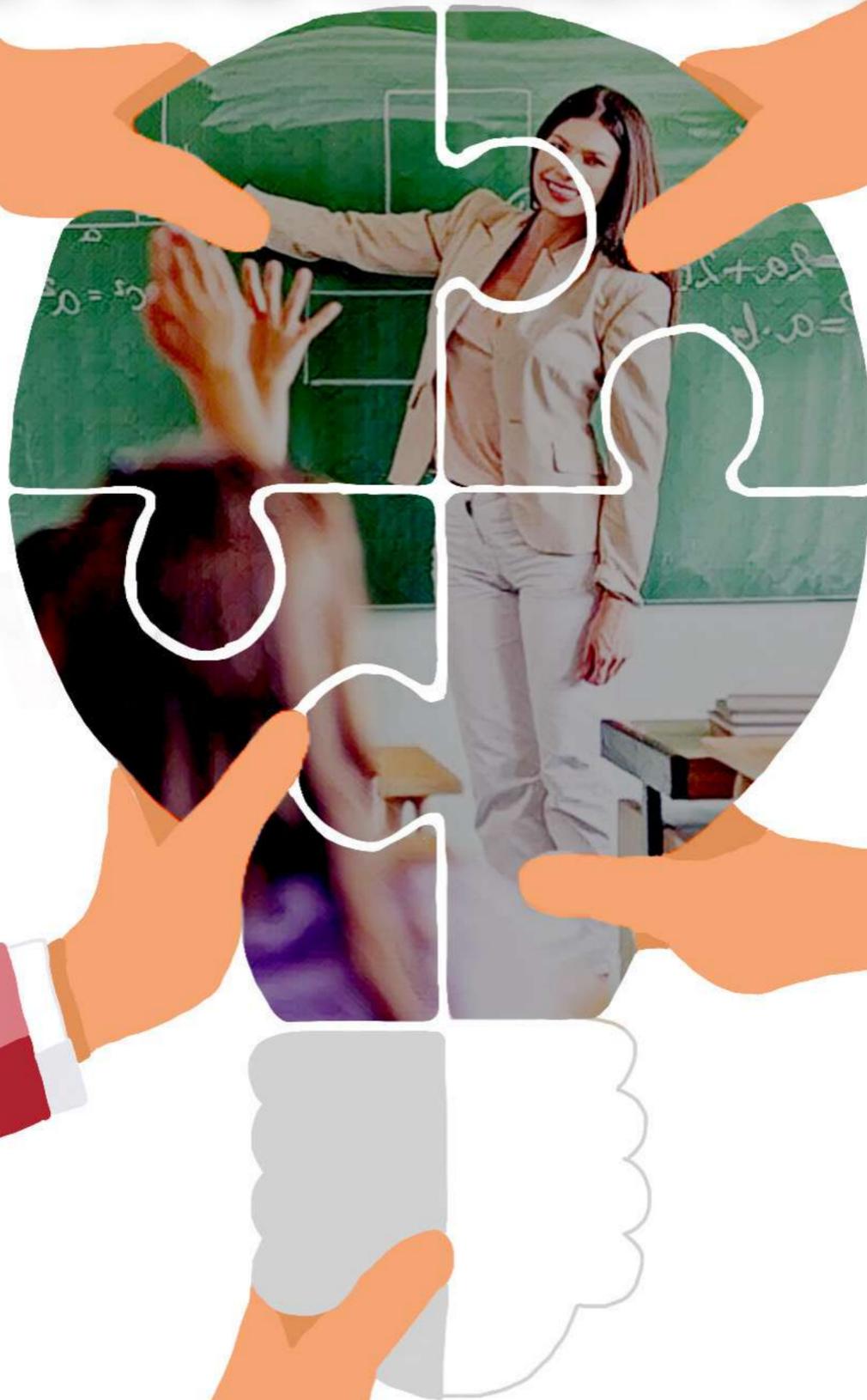
student

Your friend suggests you to prank the teacher. You need to your teacher, introduce yourself as the headmaster and tell her that a meeting of teachers is going to be right now.

student

You were asked to help organize a school concert, but you don't have much time for it.

COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



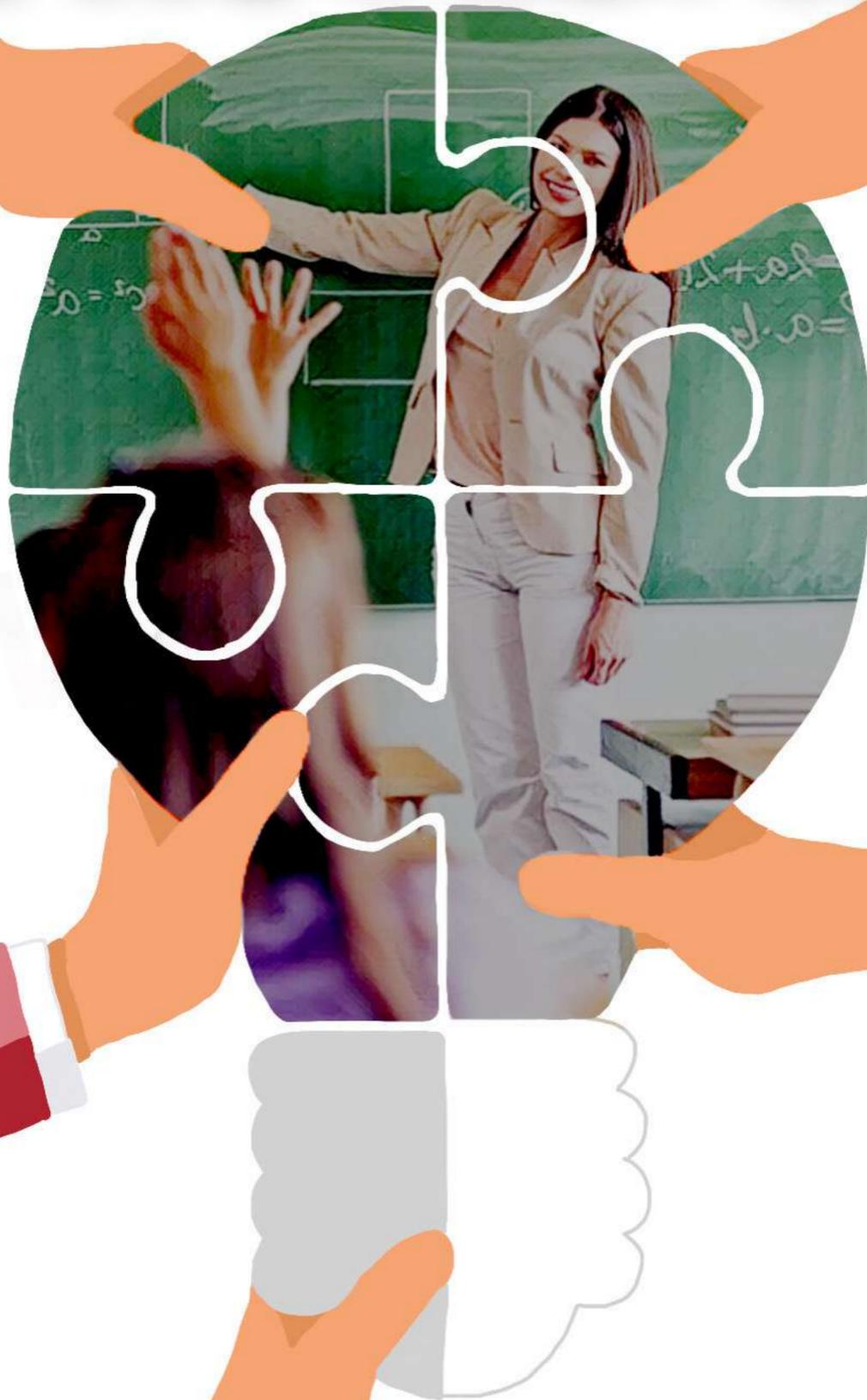
COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS



COMMON PROBLEMS





ADVICE

Write it off
from your
friend.





ADVICE



Don't care,
don't do your
homework.

ADVICE

Find like-minded people, create a petition and collect signatures.

ADVICE

Arrange a riot
(a rebellion).

ADVICE

Try to prepare
well and
understand the
topic.

ADVICE

In class sit with the friend who understands the subject and ask helping.

ADVICE

Try to convince
them you'll get it
up.

ADVICE

Don't say anything
about your marks
next time.

ADVICE

Lie and say that you are not sure of the answers and you need help yourself.



ADVICE

Give him your
answers.



ADVICE

Refuse to do it
and say that it's
not funny.



ADVICE

Accept the
suggestion.





ADVICE

Accept the
suggestion.



ADVICE

Refuse the suggestion.
You already have to do
a lot.

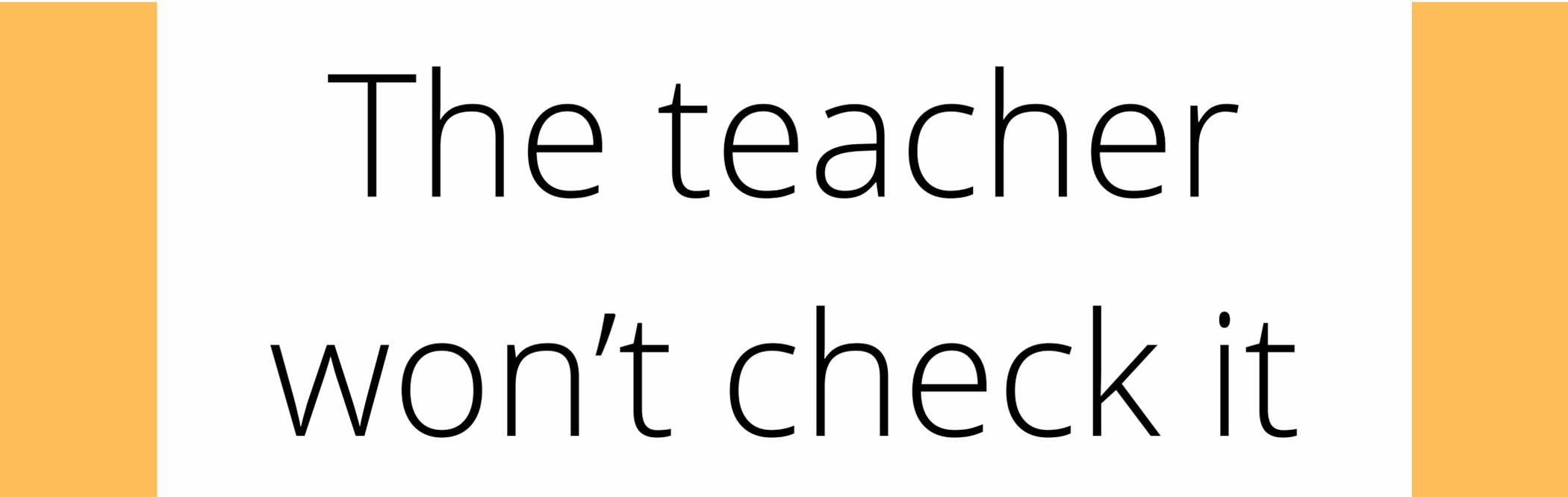
ADVICE

Complain about the student to the principal, send the student to write an explanatory note and call his parents.

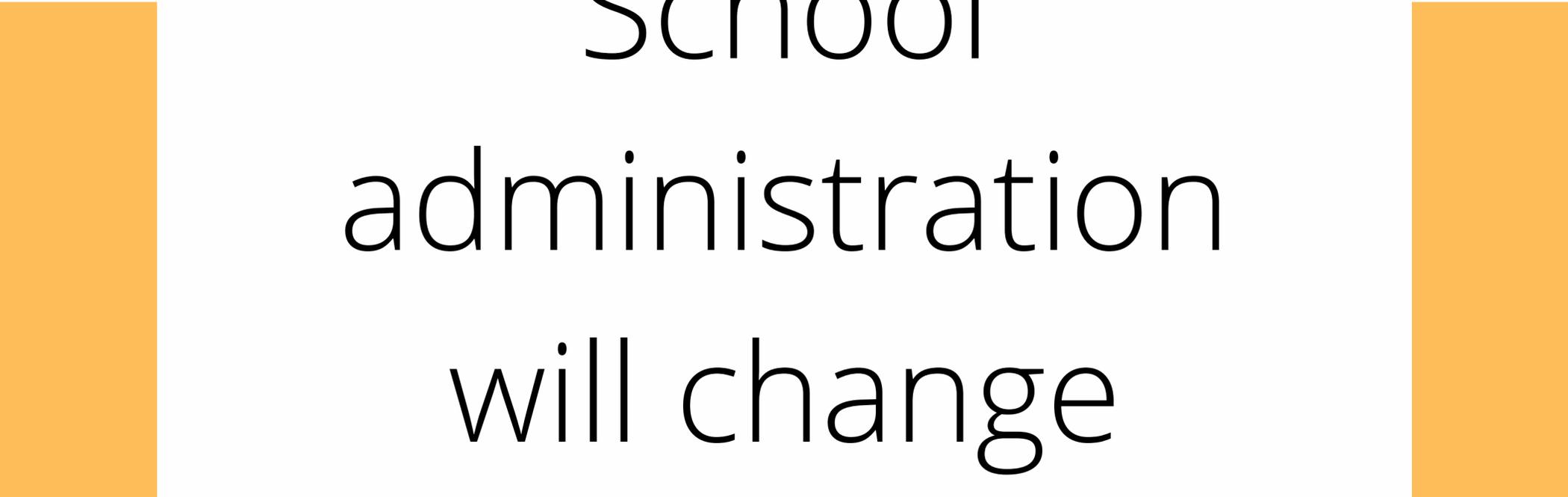
ADVICE

Approach the student and calmly explain to him the rule that he broke. Ask to return the real hair color. Also tell him that it suits him very well, he can make such a hairstyle in the summer when there is no school.

Your friend made a
lot of mistakes.
You'll get a bad
mark.



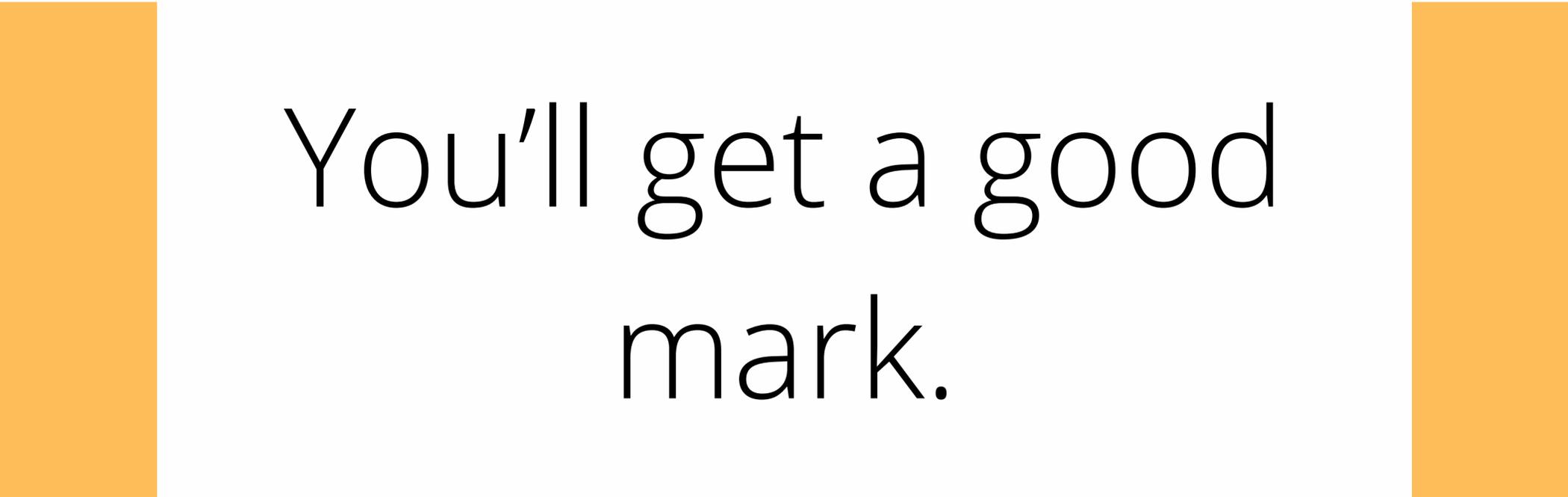
The teacher
won't check it



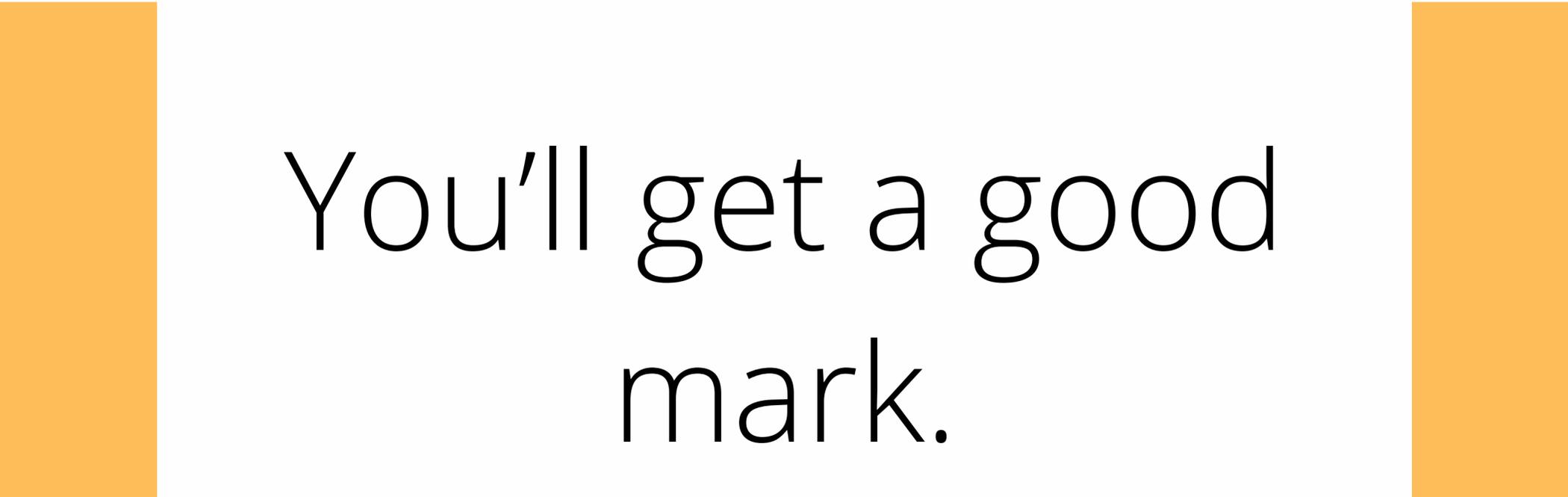
School
administration
will change
school uniforms.



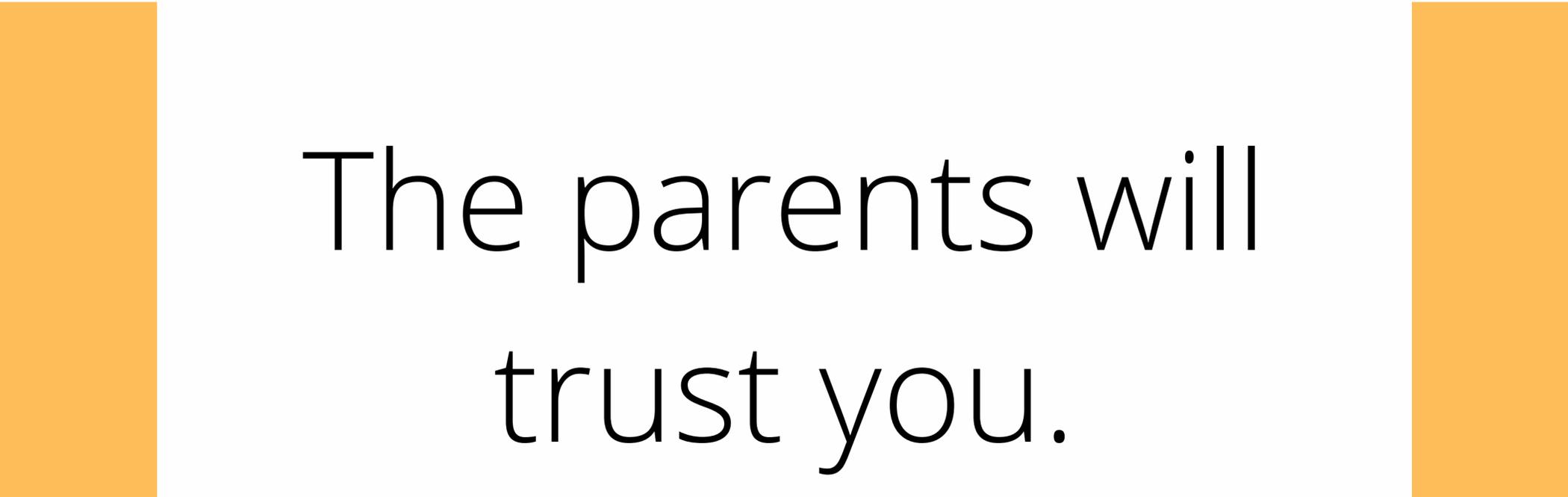
The director will
call the parents
to the school for
the meeting.



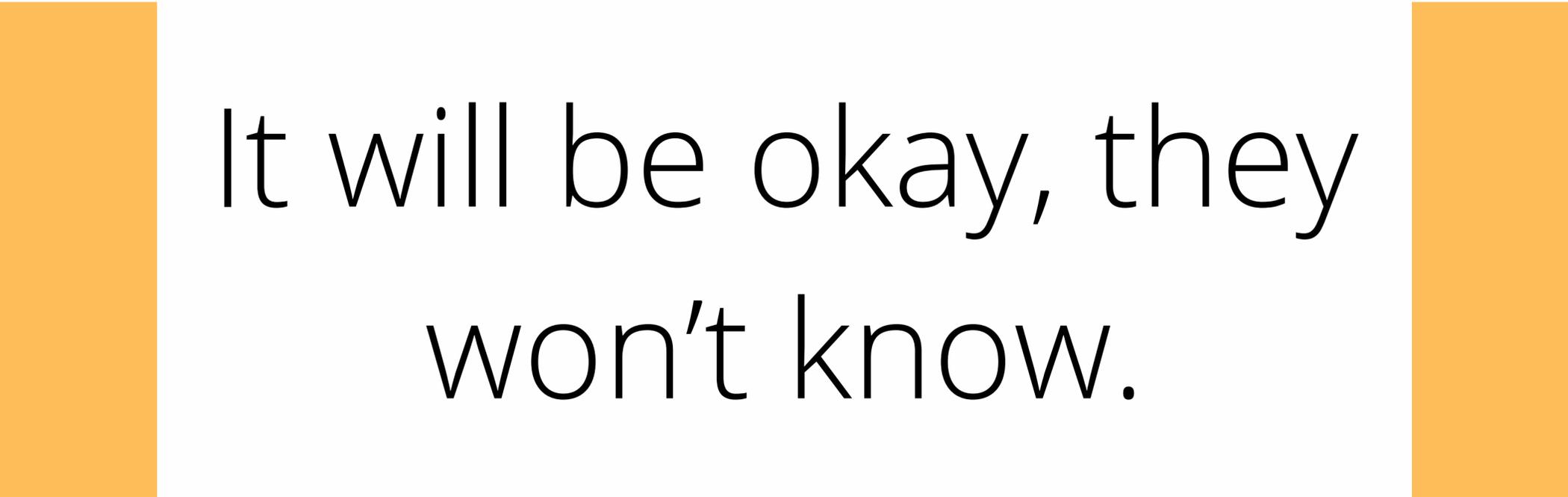
You'll get a good
mark.



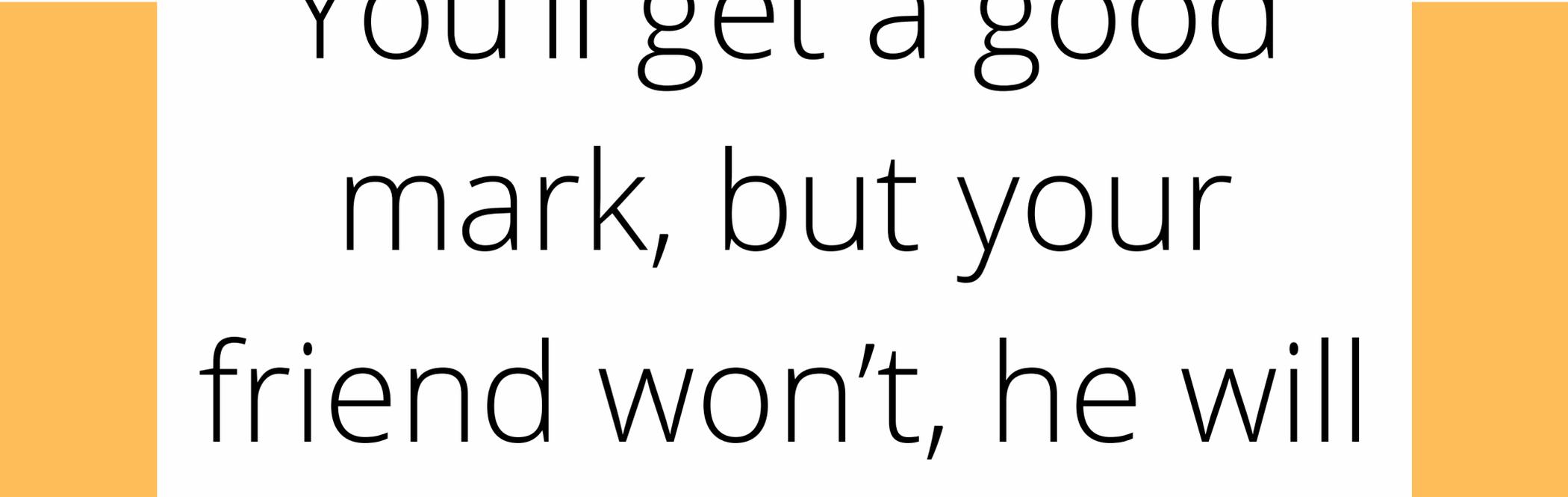
You'll get a good
mark.



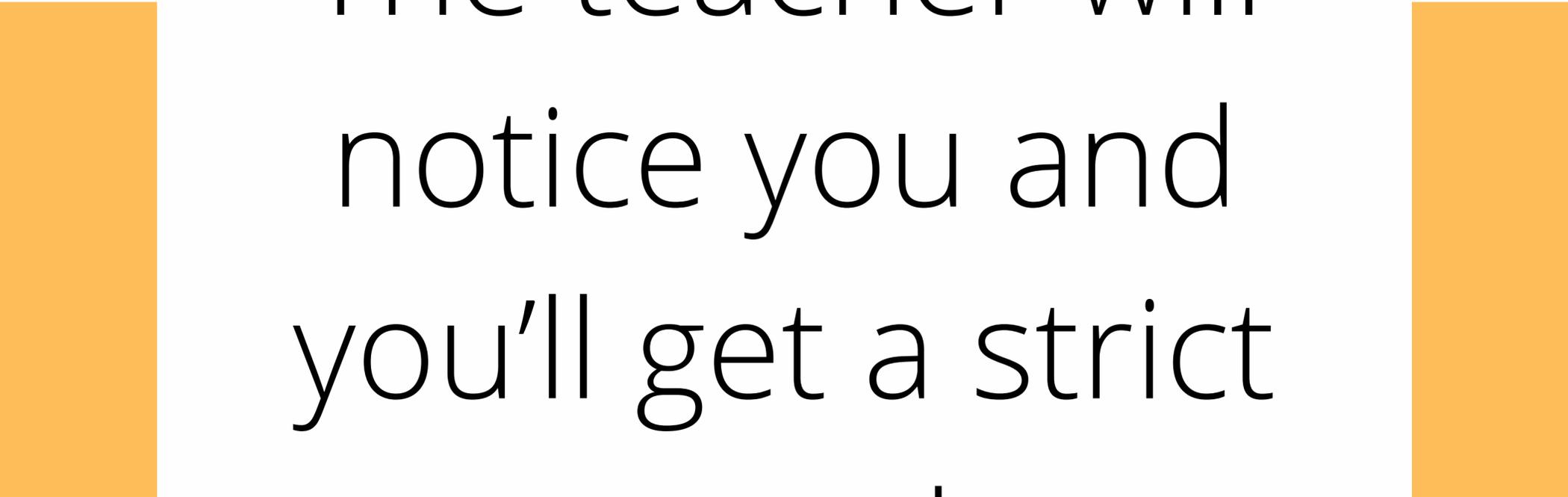
The parents will
trust you.



It will be okay, they
won't know.



You'll get a good
mark, but your
friend won't, he will
be angry at you.



The teacher will
notice you and
you'll get a strict
remark.



The friend will
agree and forget
about it.





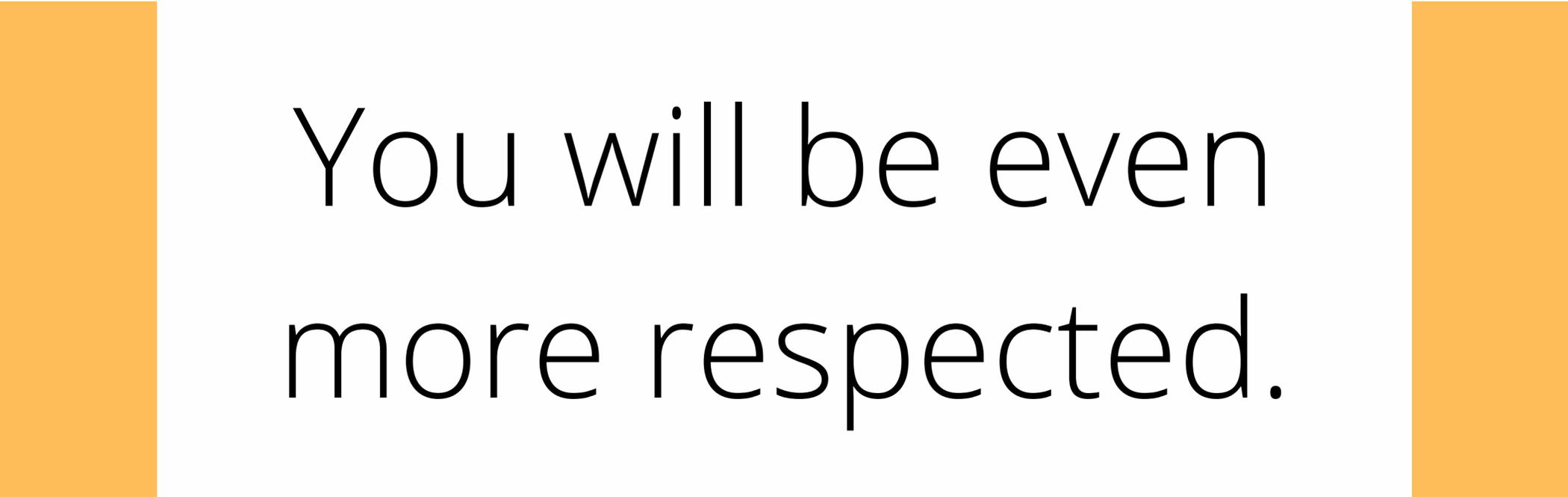
The teacher will
complain to the
headmaster.



Your contribution
will be very
significant and you
will get a lot of
positive emotions.

The concert will be
great and you'll
regret that you
didn't take part in it.

The students will
think that you are a
bore.



You will be even
more respected.

COMMON PROBLEMS



An illustration showing five hands of different skin tones and sleeve colors (orange, blue, pink, green, and grey) holding together puzzle pieces. The puzzle pieces form a circular image of a modern, sustainable city with green buildings, parks, and a playground. The text 'Module 4' is overlaid on the center of the puzzle.

Module 4

Ecology

Description

The city has a difficult environmental situation. Residents urgently need to do something to improve the situation. The mayor suggested that the whole city switch from cars with internal combustion engine to electric cars.

The course of the game

Each player draws a card with a character whose goal is to speak for or against the transition to a new type of car. After receiving the cards, the players unite depending on their position "for" or "against" and, thus, form 2 teams.

In turn, each player must give an argument to confirm his position. Each team member must give at least one argument, otherwise the team does not win. Players are allowed to discuss arguments and help their team members.

If during the discussion a member of the opposing team considered the argument weightless and proved his opinion, then this argument is not counted.

The game can be completed when one of the teams has given at least 8 arguments. But the winner is a team that brings more arguments. For each correct argument, the team is given one point.

Characters

Housewife (against)

Taxi Driver (against)

Bus Driver (against)

Delivery Service Worker (against)

Businessman (against)

Builder (against)

Traffic police officer (against)

Citizen (against)

Politician (for)

Mayor (for)

Deputy (for)

Janitor (for)

Environmentalist (for)

Lifeguard (for)

Car salesman (for)

Pensioner (for)

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) holding together puzzle pieces that form a circular image of a modern, sustainable city with green roofs, parks, and people. The puzzle pieces are held together to form a complete circle, with one piece at the bottom still being placed into the circle.

Модуль 4

Экология

Описание

В городе сложная экологическая ситуация. Жителям срочно нужно что-то предпринять, чтобы улучшить положение. Мэр предложил всему городу перейти с обычных машин на электрокары. Началось активное обсуждение.

Ход игры

Каждый игрок вытягивает карточку с персонажем, целью которого является выступить за или против перехода на новый вид машин.

Получив карточки, игроки объединяются в зависимости от своей позиции «за» или «против» и, таким образом, образуется 2 команды.

По очереди каждый игрок должен привести аргумент в подтверждение своей позиции. Каждый участник команды должен привести хотя бы один аргумент, иначе команда не побеждает. Игрокам разрешается обсуждать аргументы и помогать членам своей команды.

Если в процессе обсуждения член команды противника посчитал аргумент невесомым и доказал своё мнение, то данный аргумент не засчитывается.

Игру можно завершить, когда одна из команд привела минимум 8 аргументов (по одному от каждого). Но побеждает та, что даст больше аргументов. За каждый правильный аргумент команде даётся один балл.

Персонажи

Домохозяйка (против)

Таксист (против)

Водитель автобуса (против)

Работник службы доставки (против)

Бизнесмен (против)

Застройщик (против)

Сотрудник дорожной полиции (против)

Гражданин (против)

Политик (за)

Мэр (за)

Заместитель (за)

Уборщик (за)

Защитник окружающей среды (за)

Спасатель (за)

Продавец автомобилей (за)

Пенсионер (за)

Housewife

You're against the
transition to
electric cars.

Taxi Driver

You're against the transition to electric cars.

Bus Driver

You're against the
transition to
electric cars.

Delivery Service worker

You're against the
transition to
electric cars.

Lifeguard

You're for the
transition to
electric cars.

Businessman

You're against the
transition to
electric cars.

Retired woman

You're for the
transition to
electric cars.

Traffic Police Officer

You're against the
transition to
electric cars.

Politician

You're for the
transition to
electric cars.

Citizen

You're against the
transition to
electric cars.

Mayor

You're for the
transition to
electric cars.

Deputy

You're for the
transition to
electric cars.

Janitor

You're for the
transition to
electric cars.

Car Salesman

You're for the
transition to
electric cars.

Builder

You're against the
transition to
electric cars.

Environmentalist

You're for the
transition to
electric cars.

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS



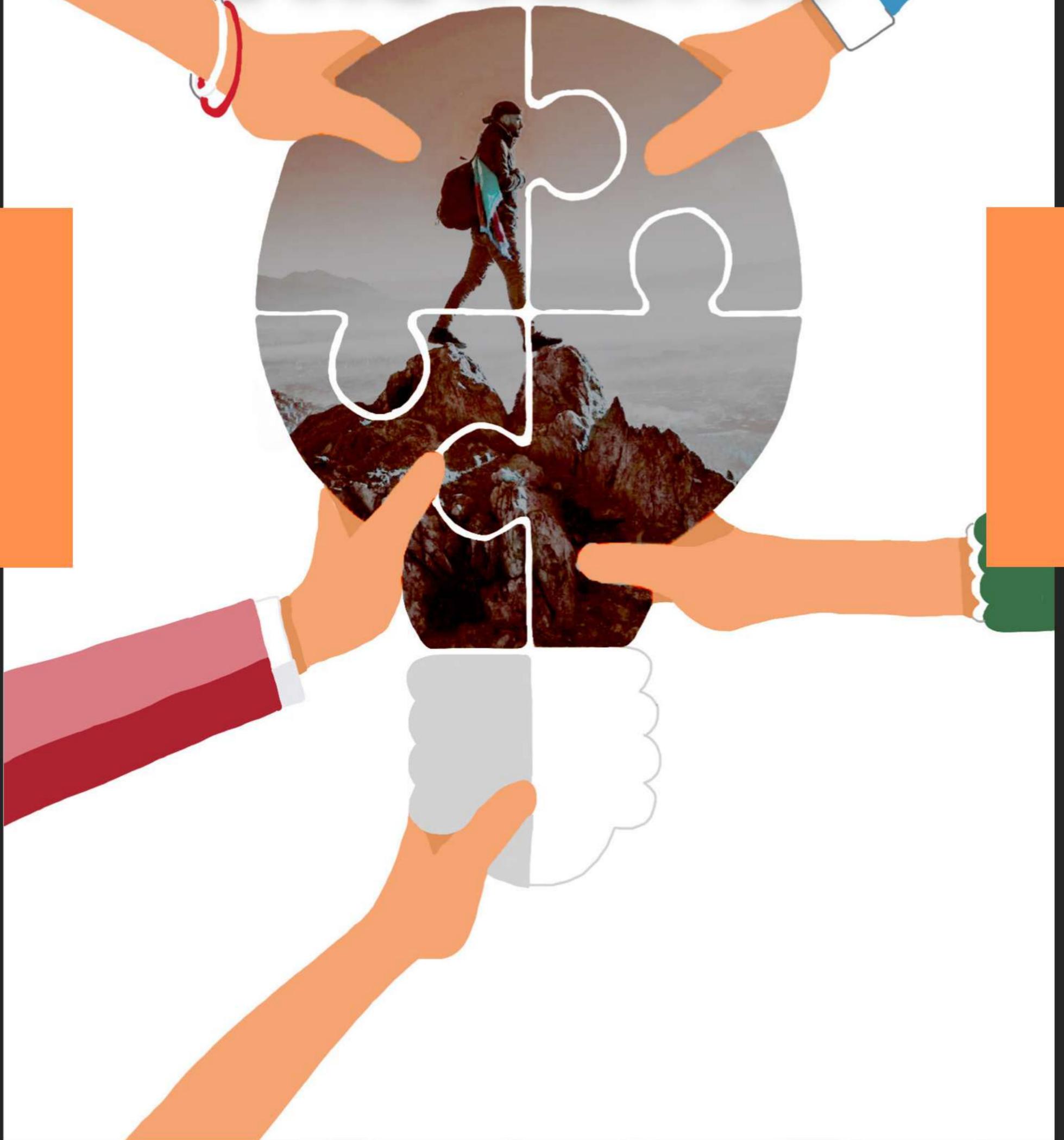
Ecology

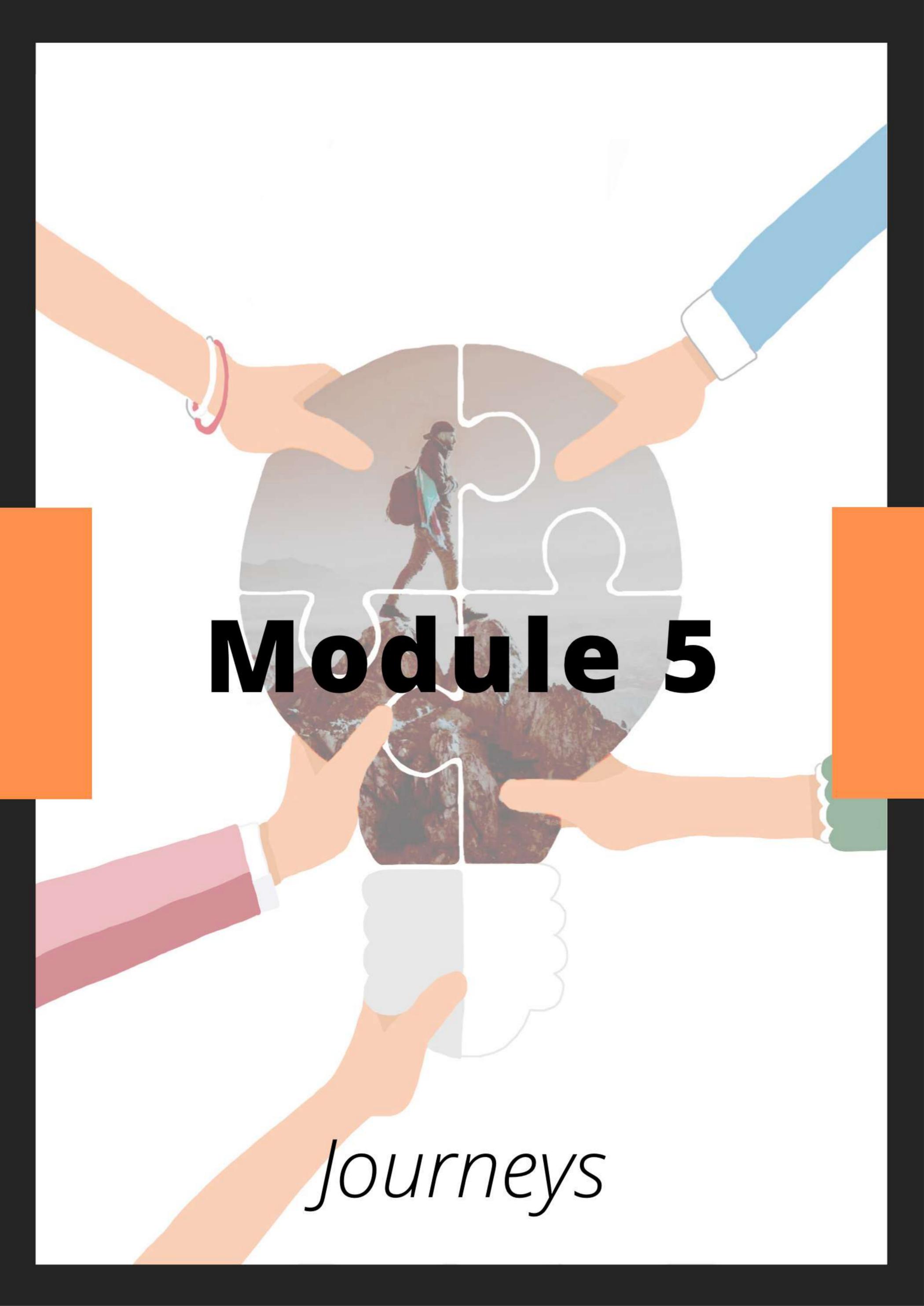
COMMON PROBLEMS



Ecology

COMMON PROBLEMS





Module 5

Journeys

Description

Phileas Fogg once made a bet that he could travel around the world in 80 days. And now he has an interesting journey ahead of him. To him and his servant, Jean Passepartout. A lot of new and interesting things are waiting for them, meetings with various people and difficult tasks.

The course of the game

Each participant pulls out a card with information about him - the country and its capital, problems, as well as advantages that can help other participants.

Among the participants there are two main characters who travel around the world, visiting different countries and meeting other participants. The main characters communicate with these participants. They tell a little about themselves.

The main characters remember this information and help the participants during the game, and those, in turn, help the main characters themselves to get to another country.

The main characters need to help all the participants of the game solve their problems, as well as travel around all countries.

Characters

1. Phileas Fogg — the main character, an Englishman who made a bet that he could travel around the world in 80 days.
2. Jean Passe-partout — the main character, a French servant, accompanies the Fogg on his journey.
3. John from Australia, Canberra city
4. Joan from Armenia, Yerevan city
5. Peter from Belarus, Minsk
6. Leo from Brazil, Brasilia
7. George from Hungary, Budapest city
8. Buck from Iran, Tehran
9. Vanessa from Spain, Madrid
10. Giulia from Italy, Rome
11. Mark from Canada, Ottawa
12. Melissa from Nairobi, Kenya.
13. Yang from South Korea, Seoul
14. Roberto from Cuba, Havana
15. Scarlet from Peru, Lima city
16. Marik from Serbia, Belgrade

Who has a problem - Who helps (possible option)

John - Joan

Joan - Peter

Peter - Leo

Leo - Peter

George - Vanessa

Vanessa - Joan

Buck - Melissa

Melissa - Peter

Gulia - Mark

Mark - Melissa

Yang - Buck

Roberto - George

Scarlet - Buck

Marik - Roberto



Модуль 5

Путешествия

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



Описание

Некогда Филис Фогг заключил пари, что сможет объехать весь мир за 80 дней. И теперь ему предстоит интересное путешествие. Ему и его слуге Жану Паспарту. Их ждёт много нового и интересного, встречи с различными людьми и сложные задания.

Ход игры

Каждый участник вытягивает карточку, с информацией о нём – страна и её столица, проблемы, а также преимущества, которые могут помочь другим участникам.

Среди участников есть два главных героя, которые путешествуют по миру, заезжая в разные страны и встречая других участников. Главные герои общаются с этими участниками. Они рассказывают немного о себе.

Главные герои запоминают данную информацию и в течение игры помогают участникам, а те, в свою очередь, помогают и самим главным героям добраться до другой страны.

Главным героям нужно помочь всем участникам игры решить их проблемы, а также объехать все страны. Чтобы не заблудиться, следуйте карте в вашем путешествии от одной страны к другой.

Персонажи

Филиас Фогг — главный герой, англичанин, который заключил пари, что сможет объехать вокруг света за 80 дней.

Жан Пассе-парту — главный герой, французский слуга, сопровождает Фогга в его путешествии.

Джон из Австралии, Канберра

Джоан из Армении, Ереван

Питер из Беларуси, Минск

Лео из Бразилии, Бразилиа

Джордж из Венгрии, Будапешт

Доллар из Ирана, Тегеран

Ванесса из Испании, Мадрид

Джулия из Италии, Рим

Марк из Канады, Оттава

Мелисса из Найроби, Кения.

Ян из Южной Кореи, Сеул

Роберто с Кубы, Гавана

Скарлет из Перу, Лима

Марик из Сербии, Белград

Кто кому помогает: проблема - помощник

(возможный вариант)

Джон - Джоан

Джоан - Питер

Питер - Лео

Лео - Питер

Джордж - Ванесса

Ванесса - Джоан

Бак - Мелисса

Мелисса - Питер

Гулиа - Марк

Марк - Мелисса

Ян - Бак

Роберто - Джордж

Скарлет - Бак

Марик - Роберто

Phileas Fogg

The main character, an Englishman who made a bet that he could travel around the world in 80 days.

Jean

Passe-partout

The main character,
a French servant,
who accompanies
the Fogg on his
journey.

John

Australia, Canberra

+ has an electric car, that
can drive 65 hours
without charging

- his daughter lives and
studies in Austria, the city
of Vienna.

She has a problem with
her bike and no one can
help her

Joan

Armenia, Yerevan

+ her brother lives in Vienna, he is not married, works as a mechanic

- she always wanted to visit Belarus

Peter

Belarus, Minsk

+ his wife Maria has family and friends in Russia in the city of Moscow

- his kids want to try Brazilian cheese

Leo

Brazil, Brasilia

+ he is a manager of a hotel for travelers

- his parcel was lost in Russia. He needs to pick up a package from Moscow

George

Hungary, Budapest

+ he works as an
airplane pilot. It

usually works on the
flight Hungary - Italy

- he wants to get an
autograph of the
famous football player
Lionel Messi

Buck

Iran, Tehran

+ his dad is a tour guide. He speaks 11 languages

- he works at the zoo.
He would like to buy live grass for the kangaroo

Vanessa

Spain, Madrid

+ she works as a
sports journalist

- she needs to give
her grandfather
Armenian wine for
his birthday

Giulia

Italy, Rome

+ Giulia's dad works
in a bank and can
change dollars for
another coin

- she would like to
visit and photograph
Niagara Falls

Mark

Canada, Ottawa

+ Mark's mother
works at the post
office in Moscow

- he is a historian and
he studies the people
of Kenya, their tribes
and culture

Melissa

Kenya, Nairobi

+ she works for an international animal protection company

- her seven-year-old daughter wants to go to her grandmother, who lives in Belarus. But her parents are always at work.

Yang

South Korea, Seoul

+ his wife is the
director of an electric
car charging station

- he is looking for a
criminal named Sean.
Police believe he is in
Iran now

John

Cuba, Havana

+ he has a lot of money.

But their national
money is the peso

- he wants to visit the
northern countries
because he has never
seen snow.

Scarlet

Peru, Lima

+her husband has his own helicopter

- she wants to visit Italy this summer for the holidays. She needs a guide to see the sights.

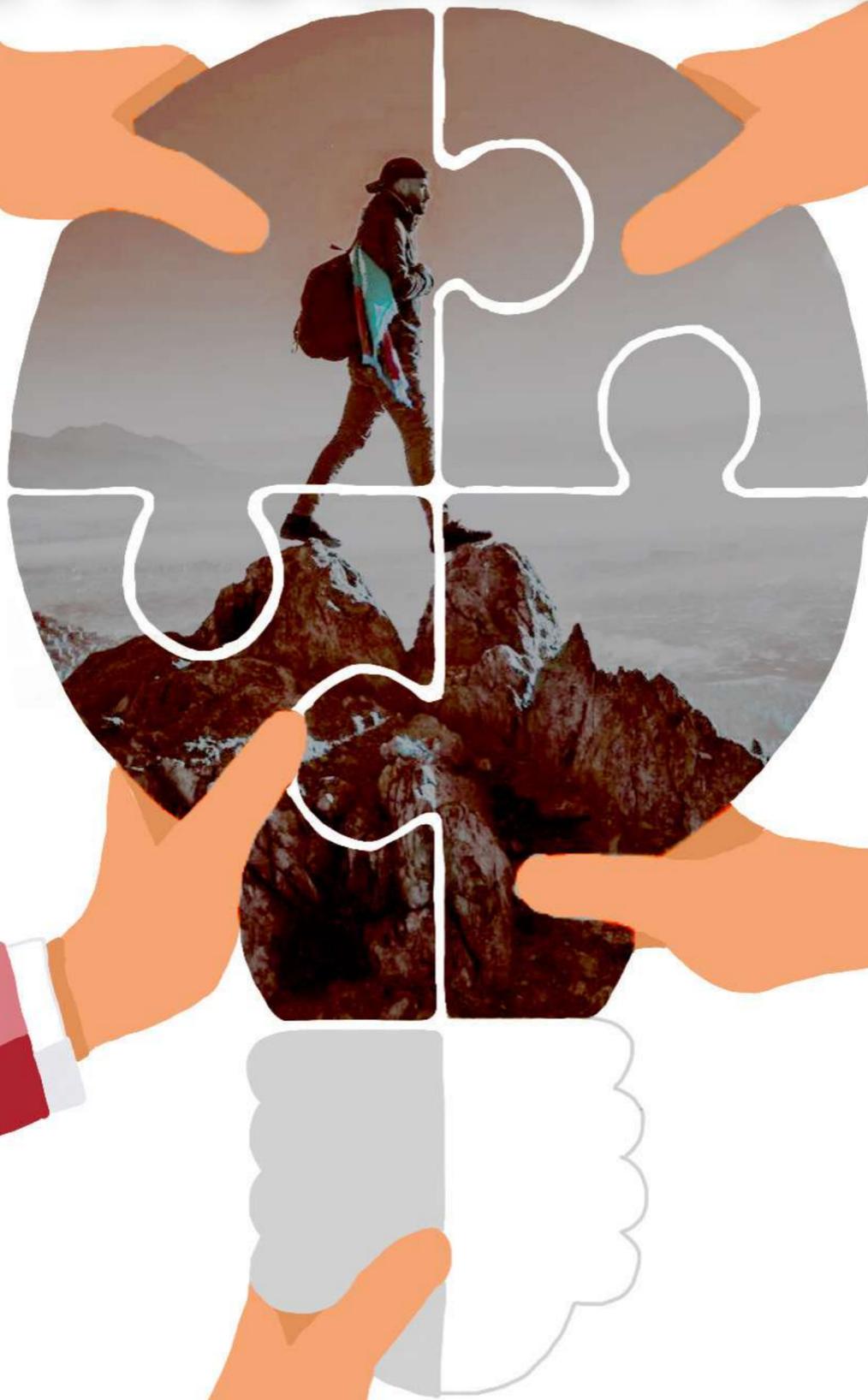
Marik

Serbia, Belgrade

+ he knows Italian well; he has a pen pal in Italy

- he wants to go on vacation to Cuba with his family, but he needs advice

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



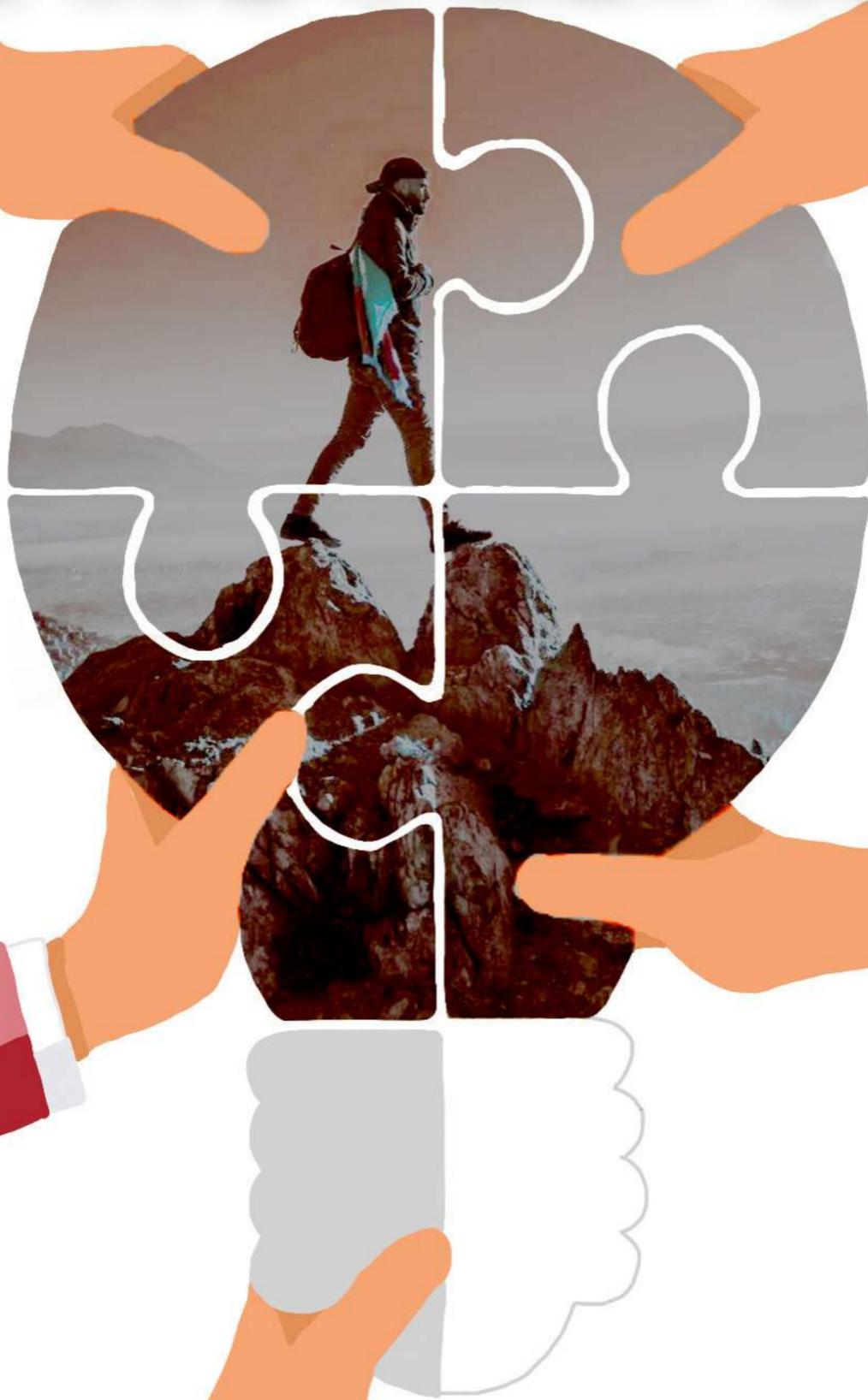
Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



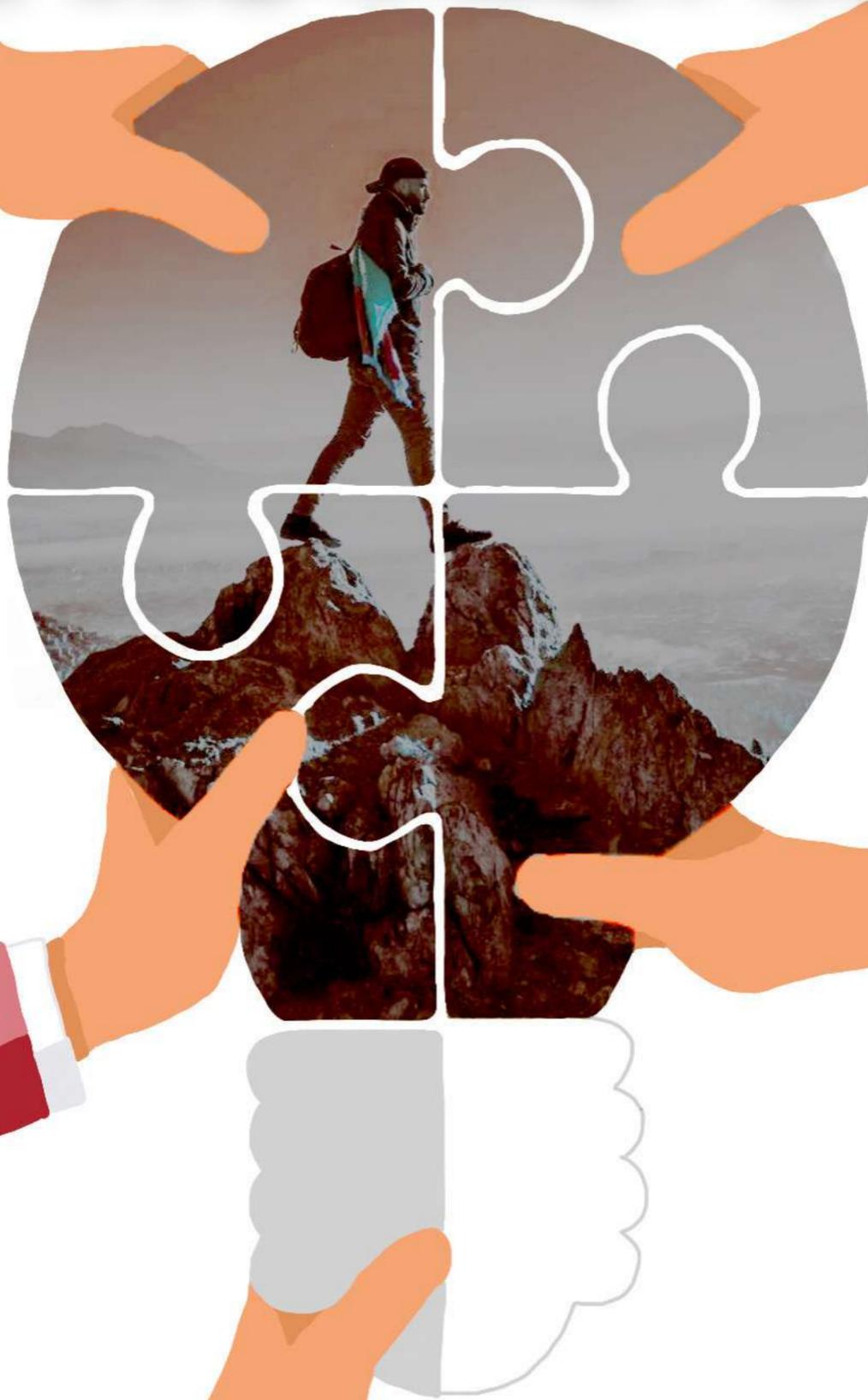
Journeys

COMMON PROBLEMS



Journeys

COMMON PROBLEMS



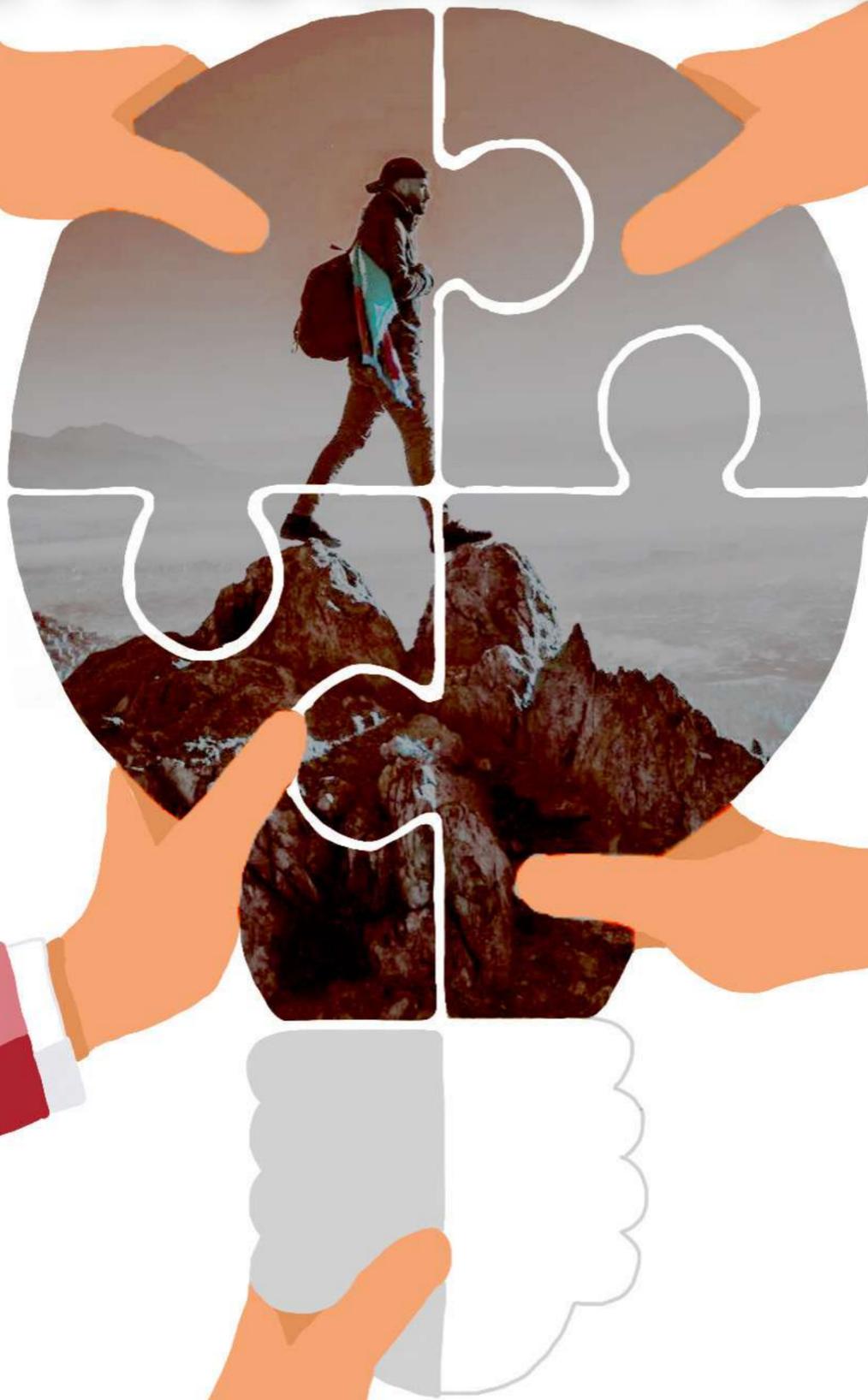
Journeys

COMMON PROBLEMS

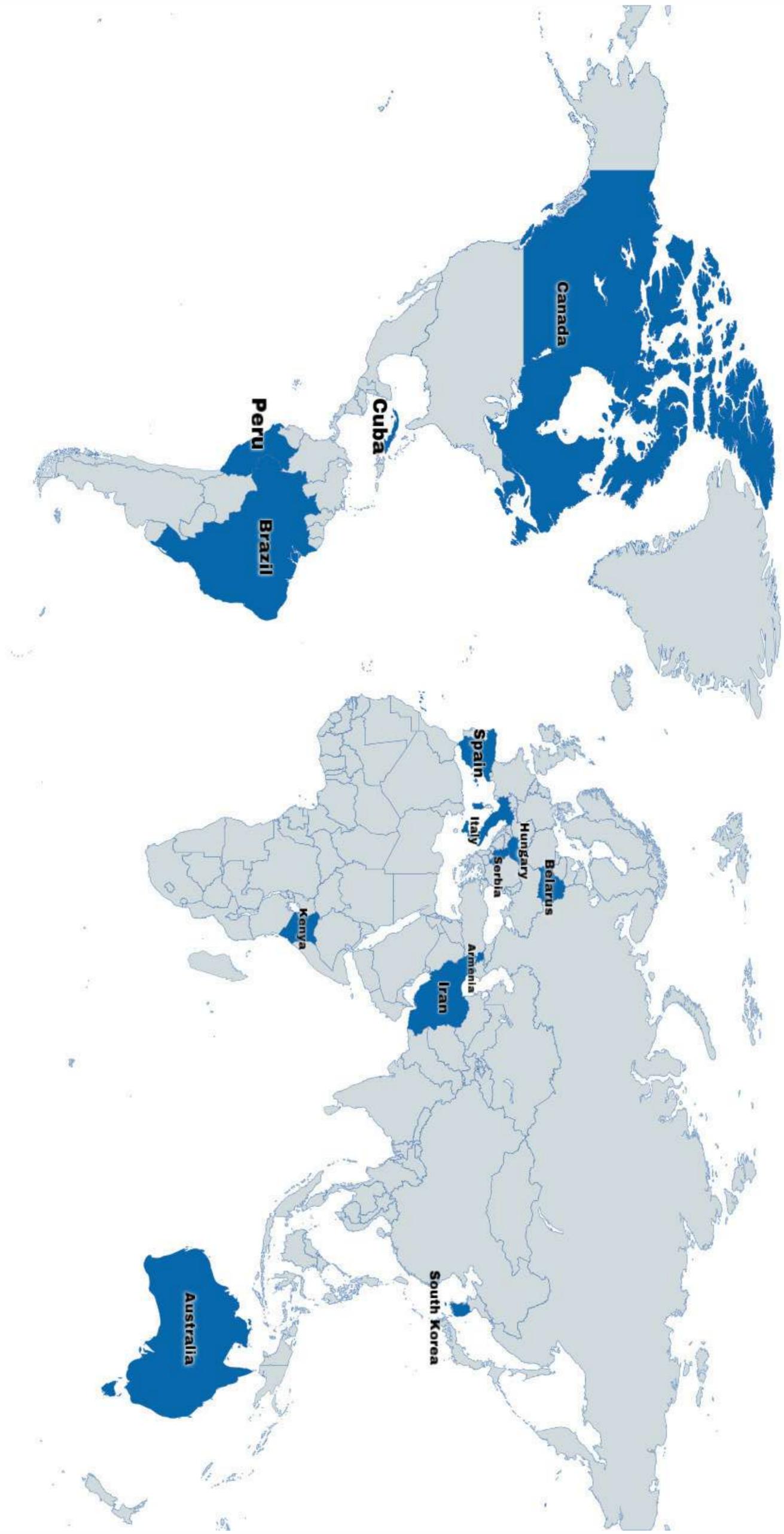


Journeys

COMMON PROBLEMS

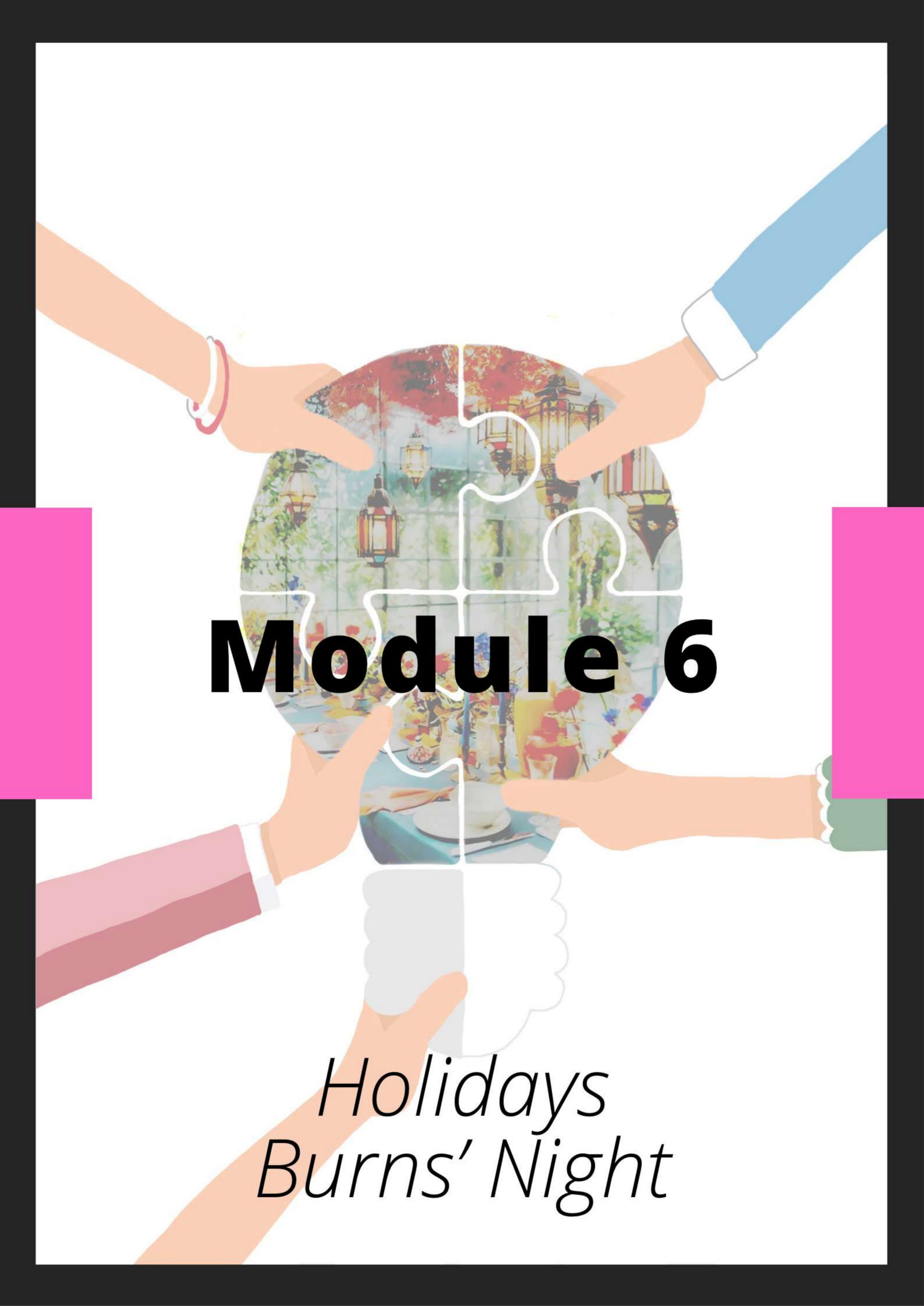


Journeys



COMMON PROBLEMS





Module 6

*Holidays
Burns' Night*

Description

The game can be played both in one room, based on the imagination of the players, and in the form of a full-fledged quest with many rooms and various decorations.

The game is a quest in which players need to find the holiday (player) who stole Burns' Night. Being on different holidays (this is the location of the quest), all players must participate in the investigation, asking various questions to the holiday (player) in which the action is taking place at the moment. The holiday that stole Burns' Night is a card where it will be written – THIEF. An outsider can write this word in pencil on any card, then erase it. And in the new game, choose a different holiday.

Players are given a little time to think through a strategy.

Holiday (player) - during this time, the thief must figure out where he would hide the stolen Burns Night food in his own holiday (location) and how not to give himself away when answering questions from other team players.

The winner will be the one who guessed which holiday (the player) stole Burns' Night.

Course of the game

The players get together. Each participant draws a card with a holiday. After everyone has received their holiday cards, the player who first took his card pulls out the holiday card again – this is the place where the investigation will take place. The investigation is given 15 minutes (at the request of the players, they can finish the investigation earlier and move on to the next location (holiday), then the 2nd player draws another card with a holiday and so on until all locations (holidays) are investigated. The player can offer an answer in advance, without waiting for the investigation of all locations, but in case of failure, he confesses (if it's a holiday thief) or leaves the game, which makes it easier for other players to investigate and achieve the goal.

Characters

- 1) New Year's Day
- 2) St. Patrick's Day
- 3) Valentine's Day
- 4) Guy Fawkes' Night
- 5) Christmas
- 6) Burns' Night
- 7) Mother's Day
- 8) Father's Day
- 9) April Fool's Day
- 10) St. George's Day
- 11) The Queen's official birthday
- 12) Halloween
- 13) Movember
- 14) Remembrance Day (Poppy Day)
- 15) Boxing Day

Locations of these holidays

- 1) December 31st (New Year's Day)
- 2) March 17th (St. Patrick's Day)
- 3) 14th of February (Valentine's Day)
- 4) November 5th (Guy Fawkes' Night)
- 5) December 25th (Christmas)
- 6) March 27th (Mother's Day)
- 7) 3rd Sunday in June (Father's Day)
- 8) April 1st (April Fool's Day)
- 9) April 23rd (St. George's Day)
- 10) June 14th (The Queen's official birthday)
- 11) October 31st (Halloween)
- 12) November (Movember)
- 13) November 11th (Remembrance Day (Poppy Day))
- 14) December 26th (Boxing Day)



Модуль 6

Праздники

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



Описание

Игра может быть разыграна как в одном помещении, опираясь на фантазию игроков, так и в форме полноценного квеста с множеством комнат и различными декорациями.

Игра представляет собой квест, в котором игрокам необходимо найти праздник (игрока), который украл Ночь Бёрнса. Находясь в разных праздниках (это и является местом проведения квеста), все игроки должны участвовать в расследовании, задавая различные вопросы тому празднику (игроку), в котором происходит действие на данный момент. Праздником, похитившим Ночь Бёрнса является карточка, где будет написано – ВОР. Посторонний человек может написать это слово карандашом на любой карточке, затем стереть. И в новой партии выбрать уже другой праздник.

Игрокам даётся немного времени, чтобы продумать стратегию.

Праздник (игрок) – вор должен за это время придумать, где бы он спрятал украденную еду Ночи Бёрнса в своём собственном празднике (локации) и как не выдать себя при ответах на вопросы других игроков команды.

Победителем будет тот, кто отгадал, какой праздник (игрок) похитил Ночь Бёрнса.

Ход игры

Игроки собираются вместе. Каждый участник вытягивает карточку с праздником. После того, как все получили карточки со своим праздником, игрок, который первым взял свою карточку, еще раз вытягивает карточку с праздниками – это место, в котором будет происходить расследование. На расследование даётся 15 минут (по желанию игроков они могут закончить расследование раньше и перейти к следующей локации (празднику), затем 2й игрок вытягивает другую карточку с праздником и так далее, пока не расследуют все локации (праздники).

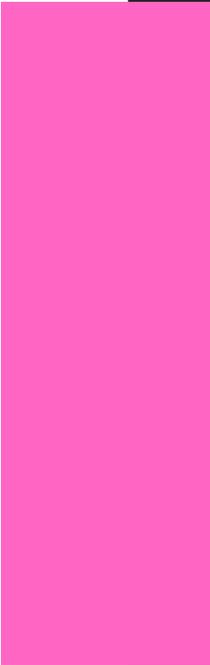
Игрок может заранее, не дожидаясь расследования всех локаций, предложить вариант ответа, но в случае неудачи он признаётся (если это праздник – вор) или покидает игру, что облегчает задачу другим игрокам в расследовании.

Персонажи

- 1) День Нового года
- 2) День Святого Патрика
- 3) День святого Валентина
- 4) Ночь Гая Фокса
- 5) Рождество
- 6) Ночь Бернса
- 7) День матери
- 8) День отца
- 9) День дурака первого апреля
- 10) День Святого Георгия
- 11) Официальный день рождения королевы
- 12) Хэллоуин
- 13) Член движения
- 14) День памяти (День мака)
- 15) День подарков

Места проведения этих праздников

- 1) 31 декабря (Новый год)
- 2) 17 марта (День Святого Патрика)
- 3) 14 февраля (День Святого Валентина)
- 4) 5 ноября (Ночь Гая Фокса)
- 5) 25 декабря (Рождество)
- 6) 27 марта (День матери)
- 7) 3-е воскресенье июня (День отца)
- 8) 1 апреля (День дурака - Первое апреля)
- 9) 23 апреля (День Святого Георгия)
- 10) 14 июня (Официальный день рождения Королевы)
- 11) 31 октября (Хэллоуин)
- 12) Ноябрь (Ноябрь)
- 13) 11 ноября (День памяти (День мака))
- 14) 26 декабря (День подарков)



New Year's Day

December 31st



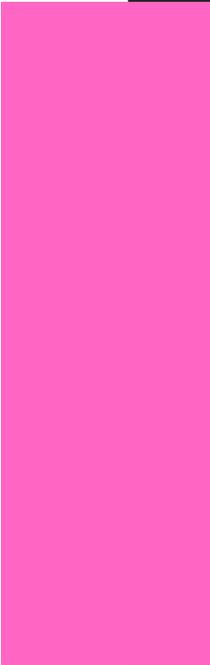
St. Patrick's Day

March 17th

Valentine's Day
February 14th

Guy Fawkes' Night

November 5th



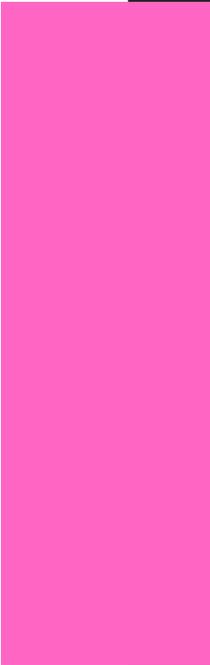
Christmas

December 25th



Mother's Day

March 27th



Father's Day

3rd Sunday in June



April Fool's Day

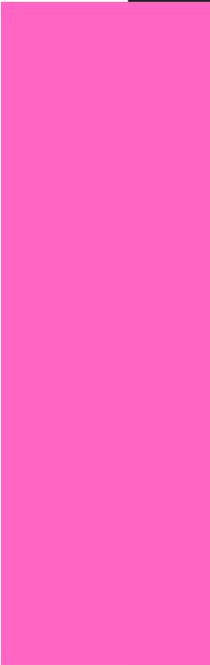
April 1st

St. George's Day

April 23rd

**The Queen's
official birthday**

June 14th



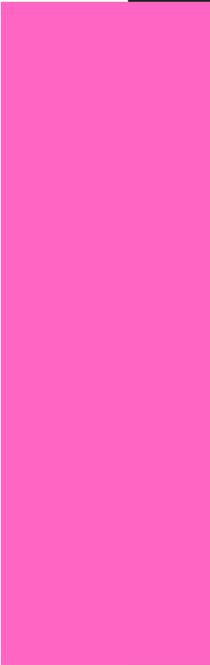
Halloween

October 31st



Movember
Movember

Remembrance Day
(Poppy Day)
November 11th



Boxing Day

December 26th

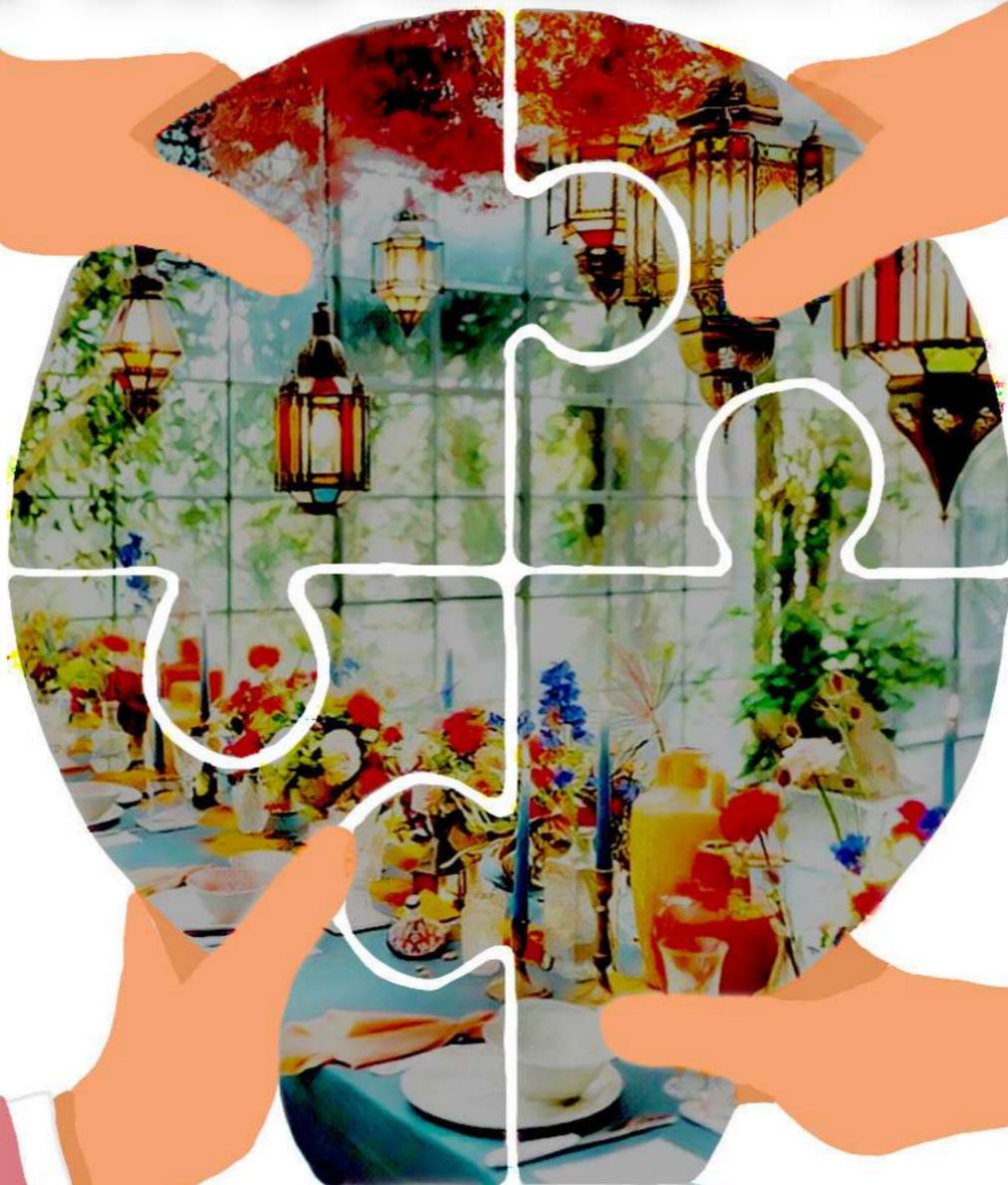


COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



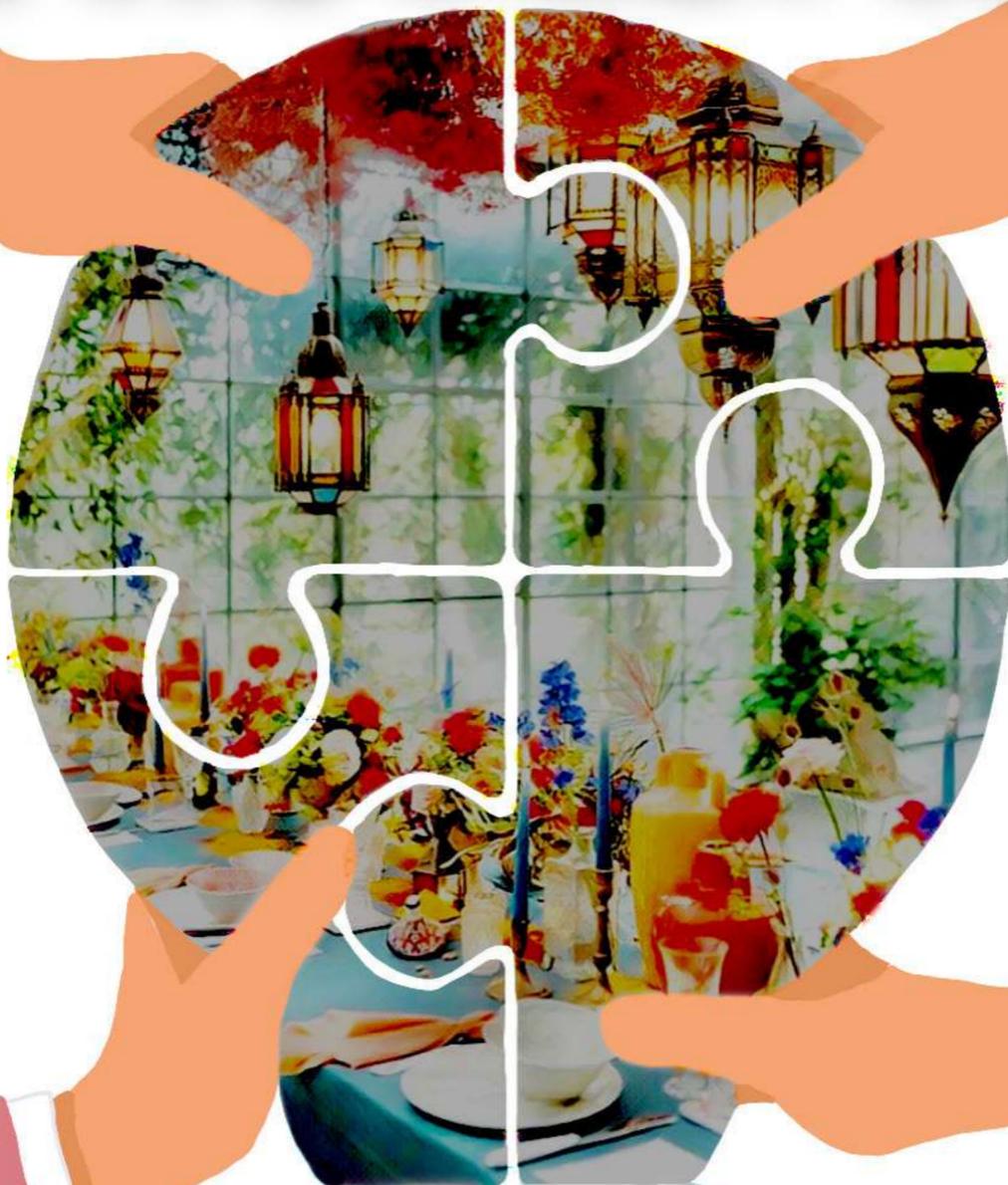
*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



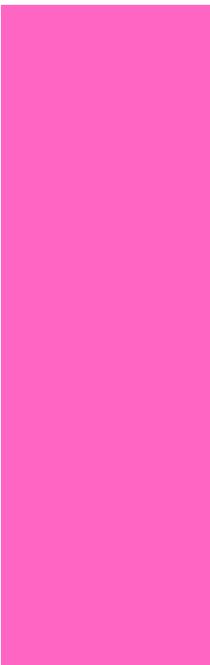
*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS

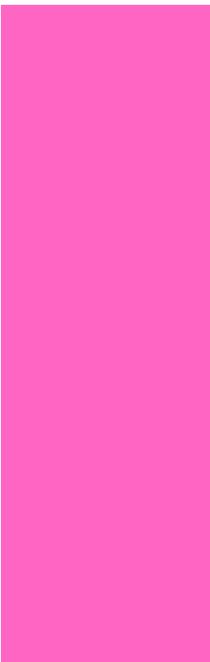


*Holidays
Burns' Night*

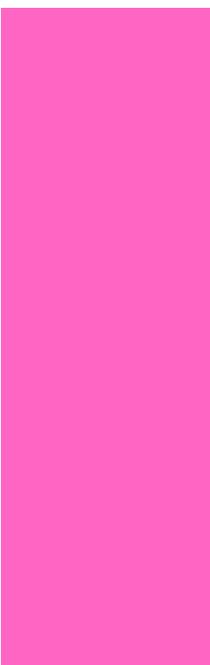
New Year's Day



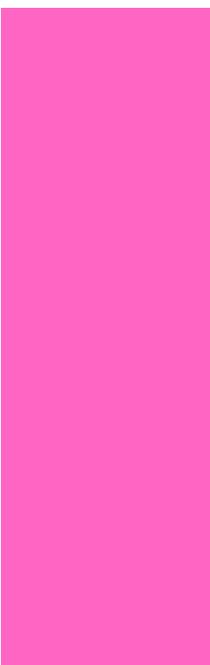
St. Patrick's Day



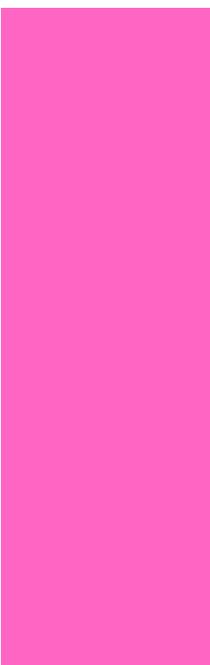
Valentine's Day



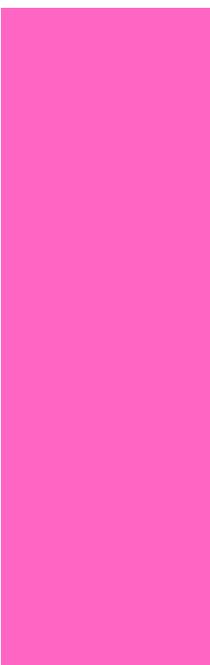
Guy Fawkes' Night



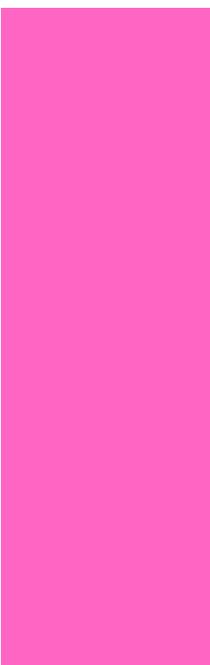
christmas



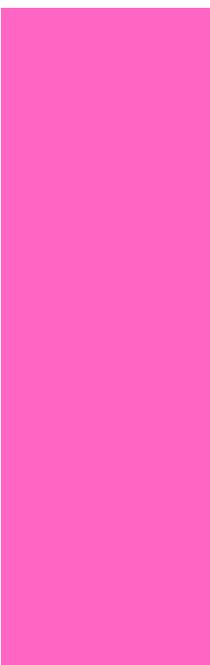
Burns' Nignt



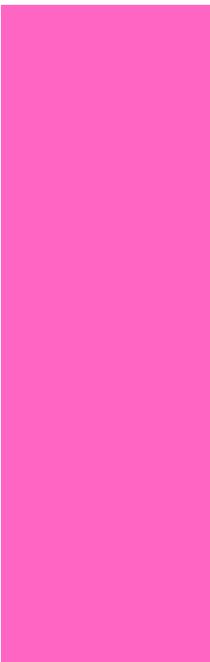
Mother's Day



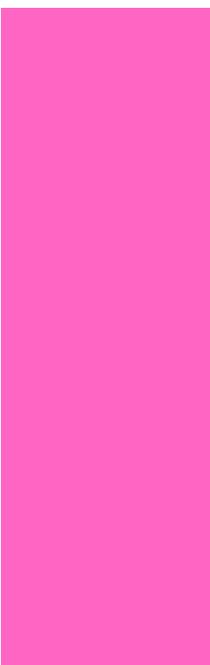
Father's Day



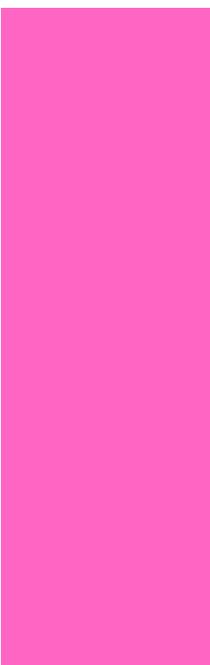
April Fool's Day



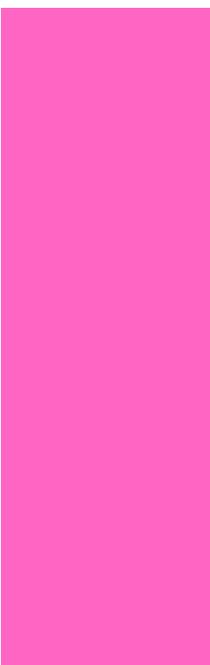
St. George's Day



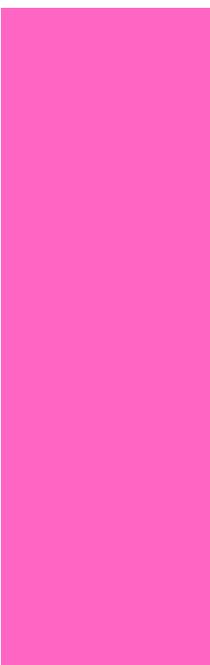
The Queen's official birthday



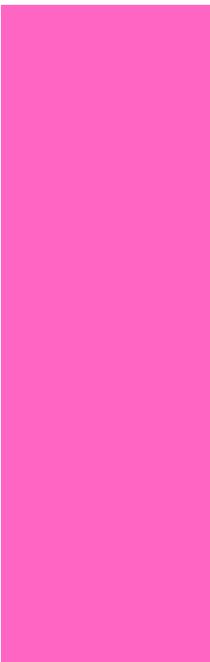
Halloween



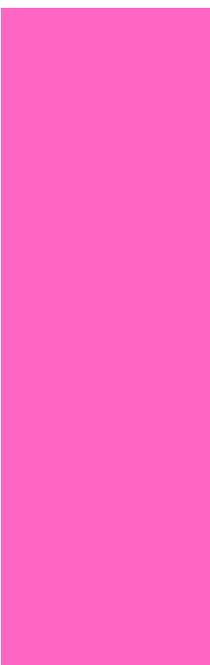
Movember



Remembrance Day (Poppy Day)



Boxings Day



COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



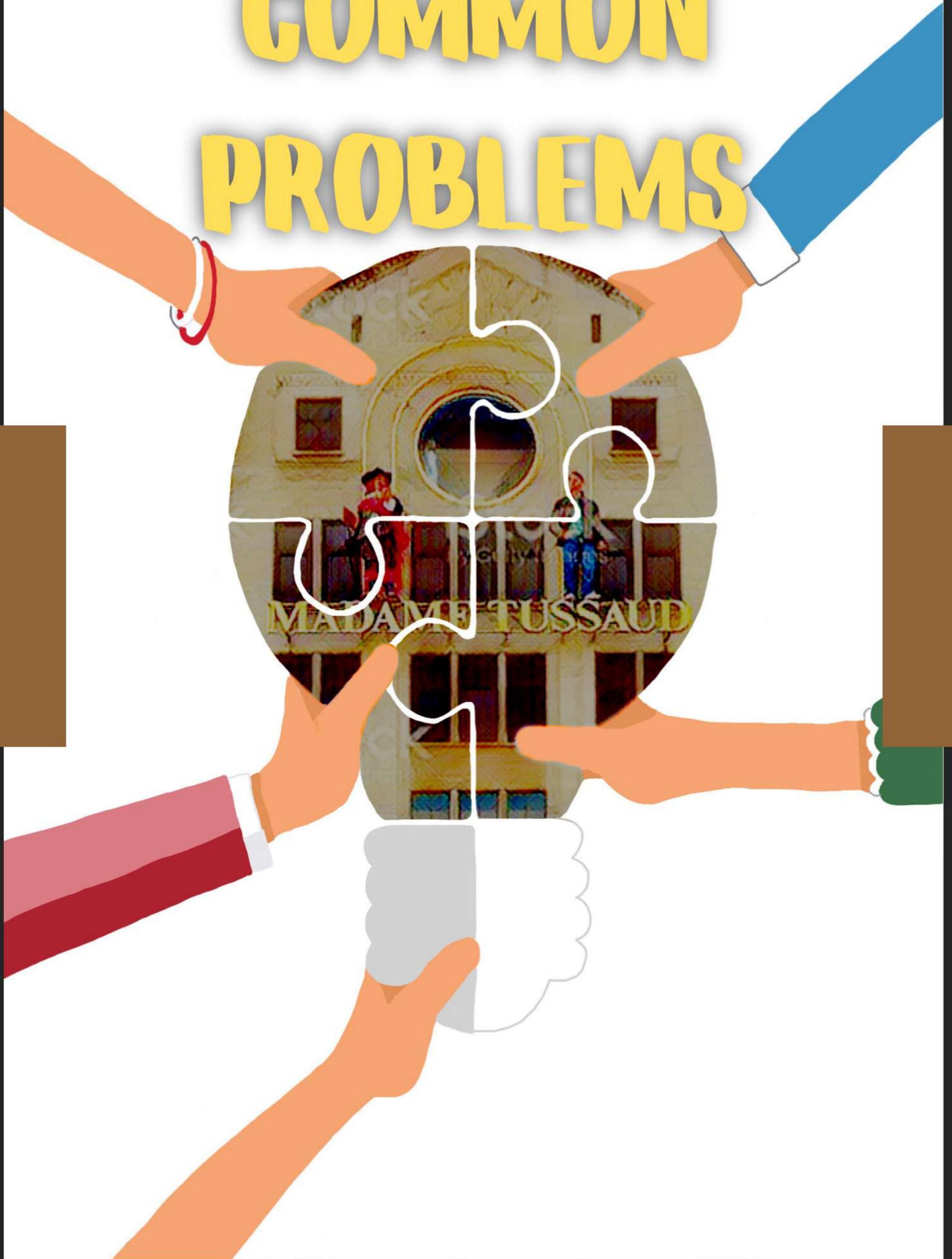
*Holidays
Burns' Night*

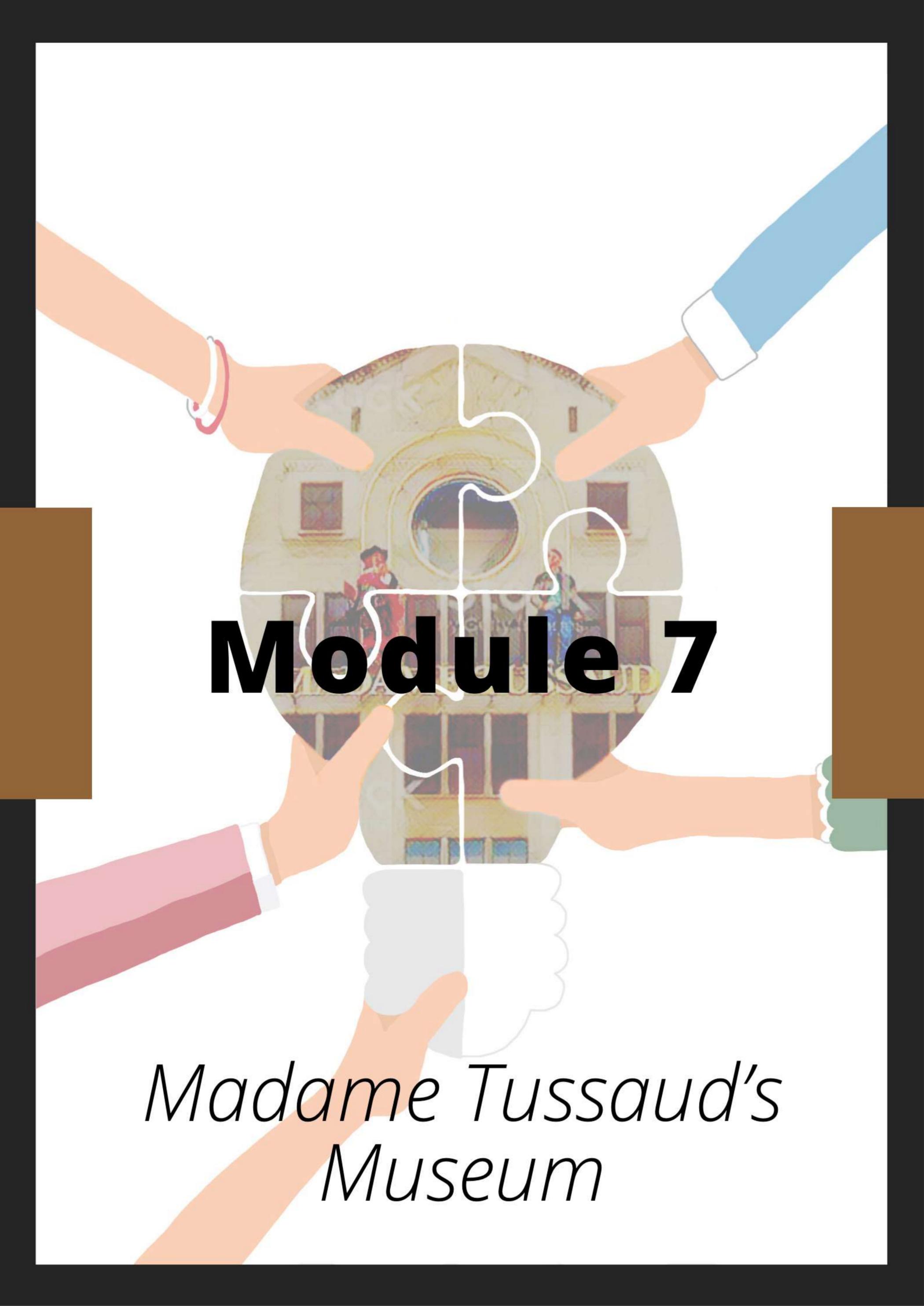
COMMON PROBLEMS



*Holidays
Burns' Night*

COMMON PROBLEMS



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) holding together puzzle pieces that form a circular image of a museum building. The building has a central arched entrance and is surrounded by people. The text 'Module 7' is overlaid on the puzzle pieces.

Module 7

*Madame Tussaud's
Museum*

Discription

The action takes place in Madame Tussauds Museum. Lost among the wax figures is a spy who is not a wax figure himself. He doesn't know where he got to with the rest of the characters, and he should find out.

The course of the game

Each player gets a *character* - a famous person to whom one of the wax figures of the famous museum is dedicated, and one *location* for all. The company of wax figures will be brought to different places.

One of the players does not belong to the wax figures, he secretly becomes a spy among them. He doesn't know where he got to with the rest of the characters, and he needs to find it out. The players need to ask each other carefully about the place they see on the card, trying to figure out a spy hiding among the players. The spy himself will listen to the discussions and participate in them not to be under the suspicion. He needs to understand where he is during all conversations and announce it before he is revealed.

After getting answers, everyone tries to understand which of the players is acting suspiciously: answers out of place, silent or nervous when answering questions. Game time is limited - after a certain time, the figures will "melt", so they should have time to recognize the spy in time.

The game has 3 locations and 15 characters for each one.

Locations:

- I. Fair
- II. Polar Station
- III. Concert Hall

Characters:

Princess Diana, Queen Elizabeth of Great Britain, Charlie Chaplin, Jean Jacques Rousseau, Benjamin Franklin, Napoleon III, Marilyn Monroe, Albert Einstein, The Dalai Lama, Henry Ford, Louis XVI, Adolf Hitler, William Shakespeare, Elvis Presley, Salvador Dali.

First, one of the participants chooses one of the three decks with localities. In each deck there are fifteen cards with characters and the same picture - location and one a card with the inscription "spy".

All players, except the spy, got into this location. The spy doesn't know where everyone is now. He will lie and pretend to be one of the players.

Then, somebody starts asking anyone a question related to the place where the players are. In order to make it more interesting, you can not immediately answer the truth.

Sample questions:

Are there many people there?

What does it smell like?

Do you go there often? Is it possible to swim here?

Is it possible to stay here for a long time? How fast are we moving?

Is it safe here?

Can I get out of here?

Are there windows here?

By asking and answering, the characters check other players and confirm themselves that they understand what is being discussed. At the same time, they need to be careful with the wording, because the spy hears everything. The more details he hears, the easier it will be for him to get involved in the discussion if the question is asked to him.

Players must limit the duration of the round themselves and vote after a certain time, otherwise the wax figures will melt.

Who wins?

The round may end earlier when one of the cards is revealed: either the location, or the spy. The location is revealed by the spy (he must show his card and name the location). If the guess is correct, he wins, and the other characters fail to complete the mission and lose. If he is incorrect, the other players win and fill him with wax. The spy can be accused by any player. The exposed spy loses. If an innocent person gets hurt, the spy wins.

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) holding together puzzle pieces that form a circular image of a museum building. The building has a central arched entrance and windows. The puzzle pieces are arranged in a circular pattern, with some pieces missing, creating a white outline of the building's shape. The hands are positioned around the puzzle pieces, suggesting they are being assembled or held together.

Модуль 7

*Музей
Мадам Тюссо*

Описание

Действие происходит в музее Мадам Тюссо. Среди восковых фигур затерялся шпион, который сам не является восковой фигурой. Он не знает, куда попал с остальными персонажами, и ему нужно выяснить это.

Ход игры

Каждый игрок получает персонажа – известную личность, которой посвящена одна из восковых фигур знаменитого музея, и одну локацию на всех. Компанию восковых фигур будет заносить в разные места. , он единственный не может знать, где все находятся. Он будет слушать обсуждения и иногда участвовать в них.

Один из игроков не относится к восковым фигурам, он тайно становится шпионом среди них. Он не знает, куда попал с остальными персонажами, и ему нужно выяснить это. Другим же игрокам предстоит вычислить, кто шпион, задавая друг другу вопросы. Шпион в свою очередь внимательно слушает разговоры и иногда участвует в них, чтобы отвести от себя подозрения. Ему необходимо во время всех разговоров понять, где он находится и объявить об этом до того, как его раскроют.

Спрашивая друг друга самые различные подробности о месте и получая ответы, все стараются понять, кто из игроков ведёт себя подозрительно: отвечает невпопад, молчит или нервничает при ответе на вопросы. Время игры ограничено – по истечении определённого времени фигуры «расплавятся», так что они должны успеть узнать шпиона в срок.

В игре присутствует 3 локации и 15 одинаковых персонажей на каждую.

Ярмарка, Полярная Станция, Концертный Зал.

Принцесса Диана, Королева Великобритании, Чарли Чаплин, Жан Жак Руссо, Бенджамин Франклин, Наполеон III, Мэрилин Монро, Альберт Эйнштейн, Далай Лама, Генри Форд, Людовик XVI, Адольф Гитлер, Уильям Шекспир, Элвис Пресли, Сальвадор Дали.

Вначале один из участников выбирают одну из трёх колод с местностями. В каждой колоде лежат пятнадцать карточек с персонажами и одинаковой картинкой – локацией и одна карточка с надписью «шпион». Получив карту, игроки рассматривают карту с локацией и персонажем.

В эту локацию попали все игроки, кроме шпиона. Тот, кто получил шпиона, не знает, где сейчас все. Он будет врать и притворяться одним из игроков.

Потом, по очереди игроки задают друг другу вопросы, связанные с местом, где находятся игроки. Для того, чтобы было интереснее, отвечать можно не сразу правду.

Возможные вопросы:

Много ли там людей?

Чем там пахнет?

Ты часто там бываешь?

Можно ли тут плавать?

Можно ли тут долго оставаться?

Как быстро мы движемся?

Здесь безопасно?

Можно ли выйти отсюда?

Есть ли тут окна?

Спрашивая и отвечая, персонажи проверяют других игроков и сами подтверждают, что понимают, о чем идёт речь. При этом им нужно быть аккуратными с формулировками, ведь шпион всё слышит. Чем больше подсказок он услышит, тем проще ему будет включиться в обсуждение, если вопрос зададут ему.

Игроки должны сами ограничить продолжительность раунда и провести голосование по истечению определённого времени, иначе восковые фигуры расплавятся.

Кто побеждает?

Раунд может закончиться раньше, когда раскроется одна из карт: либо локация, либо «невосковой» шпион. Локацию угадывает шпион (он должен раскрыть свою карту и назвать локацию). Если догадка верна – он побеждает, а остальные персонажи, не справившись с миссией, проигрывают. Если он ошибся – побеждают остальные игроки и заливают обманщика воском. Шпиона угадывает любой другой участник. Раскрытый шпион проигрывает. Если назвали ошибочно невинного участника – шпион побеждает.



Princess Diana

Fair



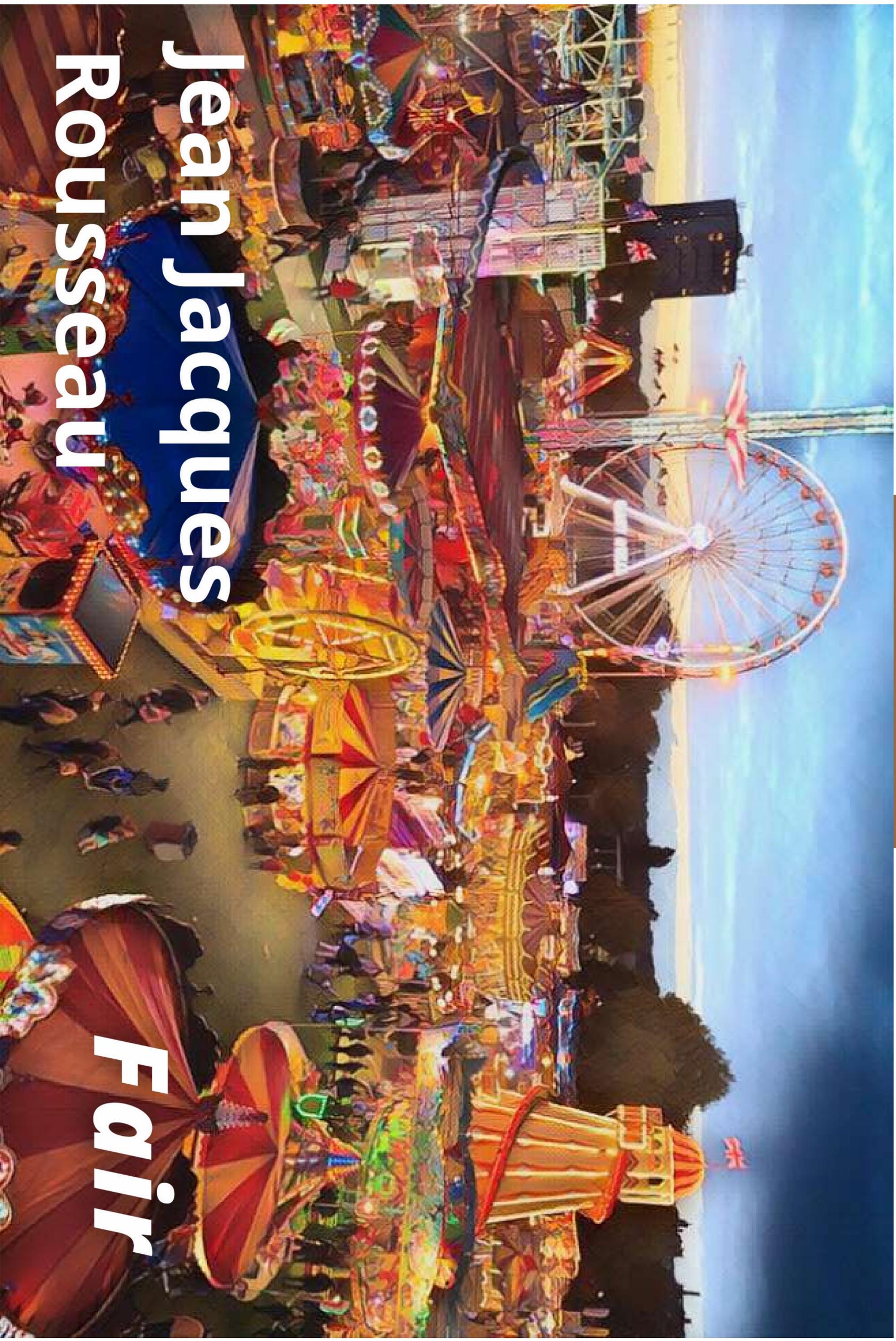
**Queen Elizabeth
of Great Britain**

Fair



Charlie Chaplin

Fair



**Jean Jacques
Roussseau**

Fair



Benjamin Franklin

Fair



Napoleon!!!

Fair



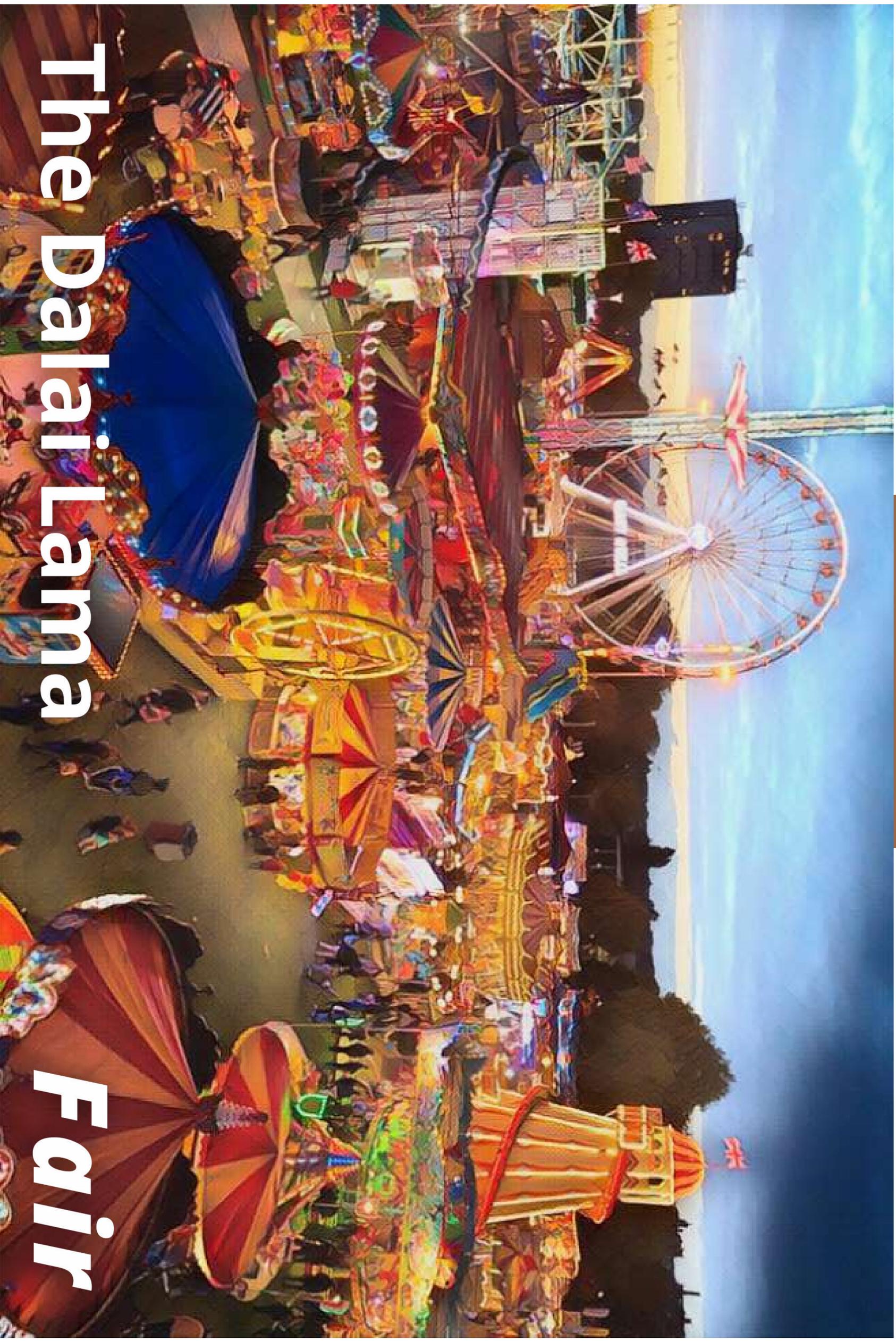
Marilyn Monroe

Fair



Albert Einstein

Fair



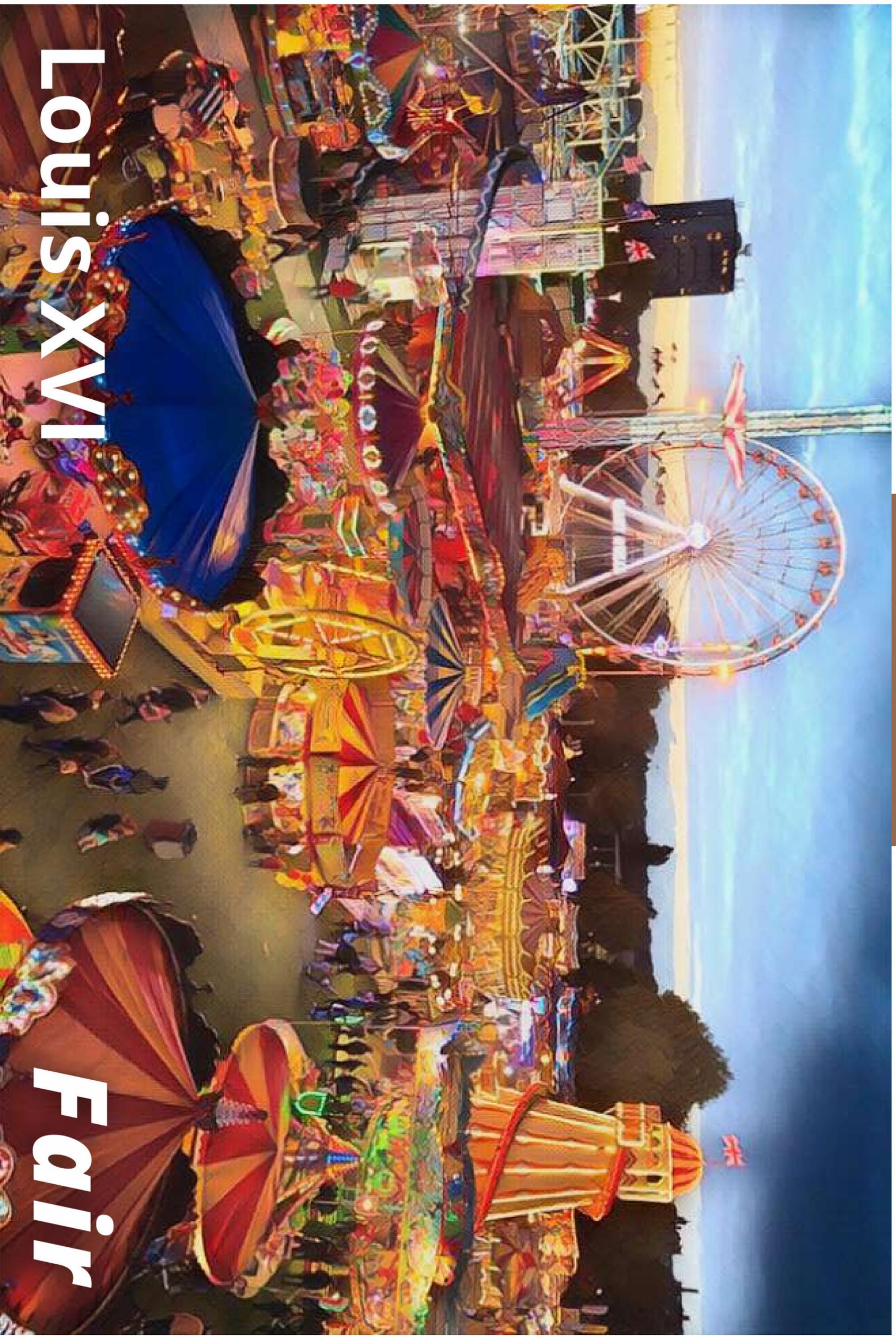
The Dalai Lama

Fair



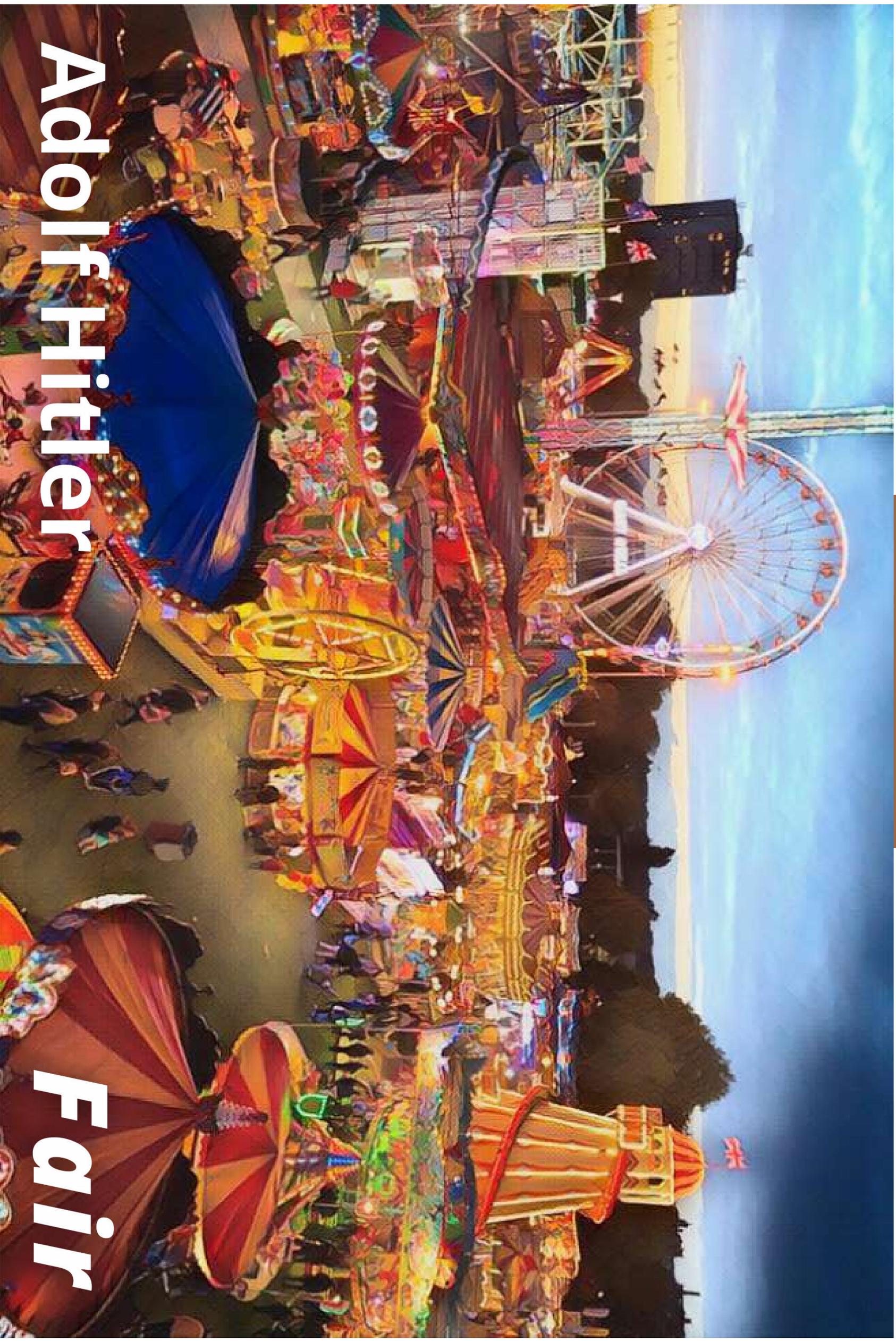
Henry Ford

Fair



Louis XVI

Fair



Adolf Hitler

Fair



William Shakespeare Fair



Elvis Presley

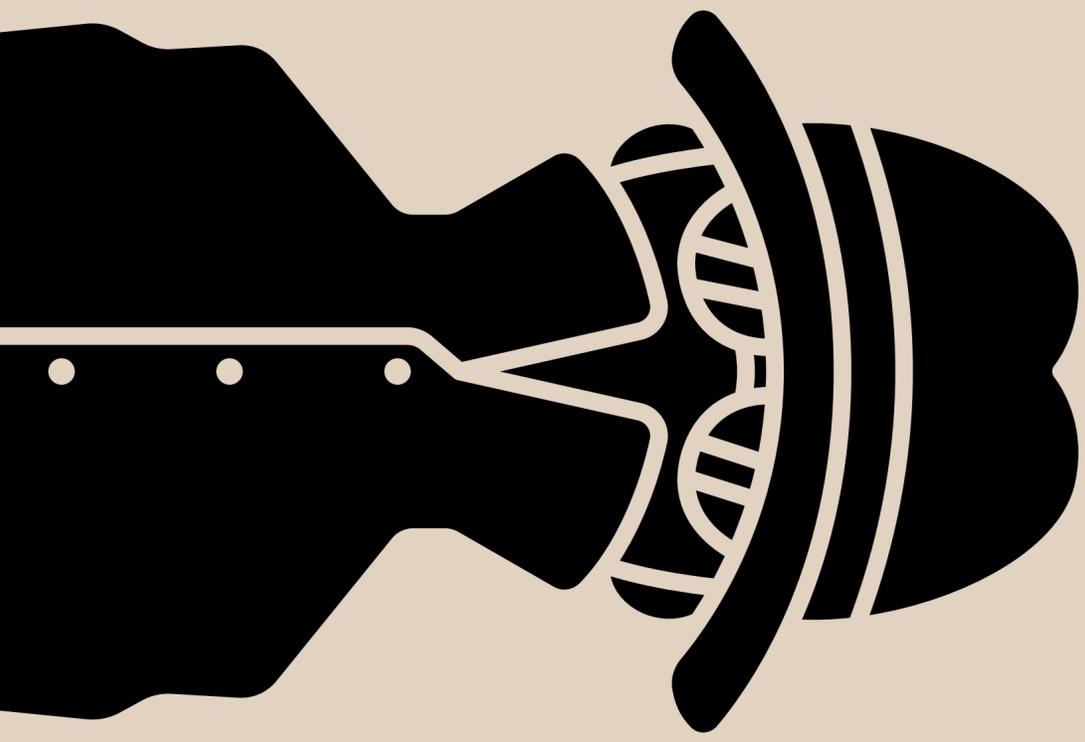
Fair



Salvador Dali

Fair

spy



??

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS



*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS

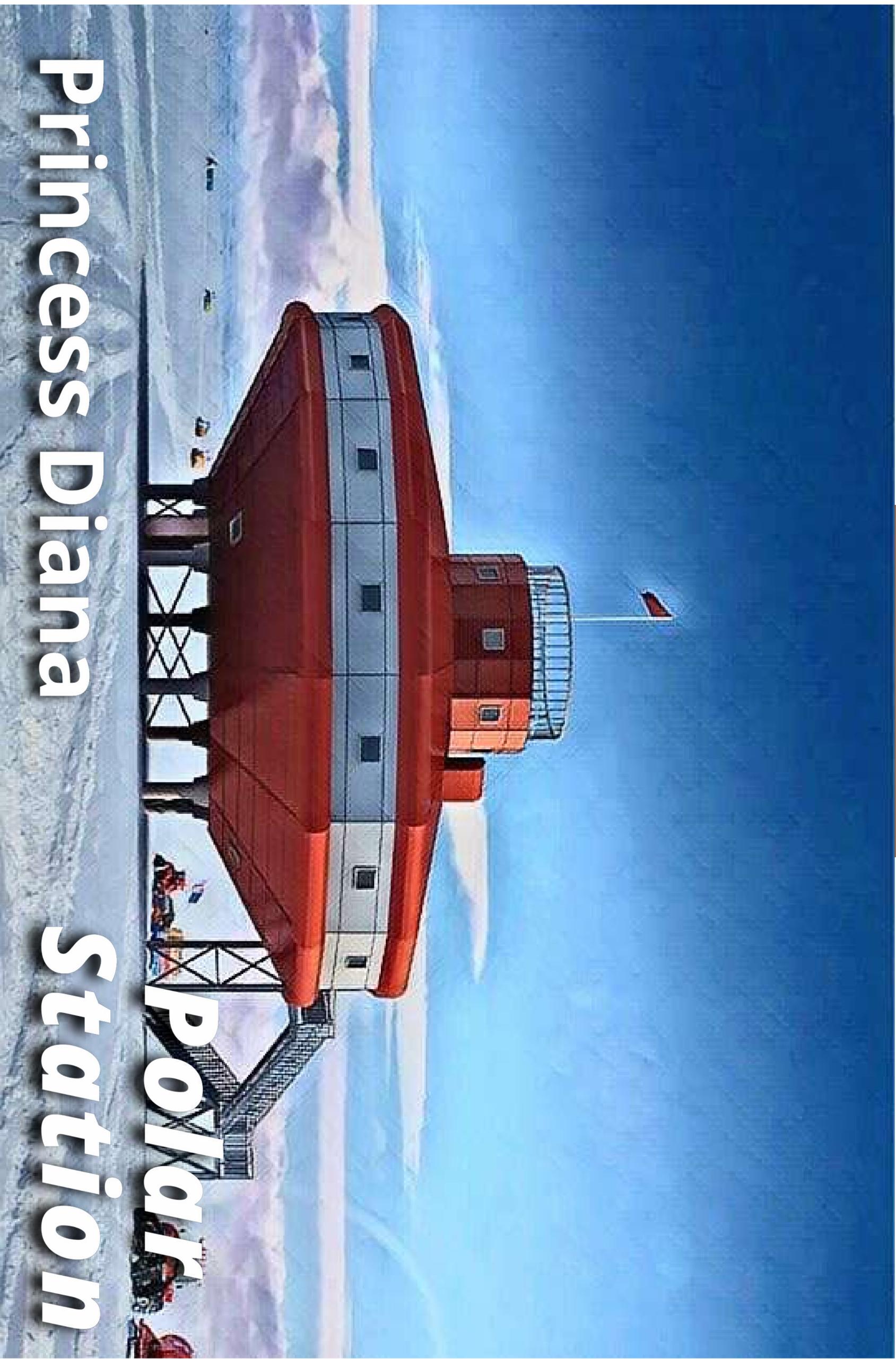


*Madame Tussaud's
Museum*

COMMON PROBLEMS

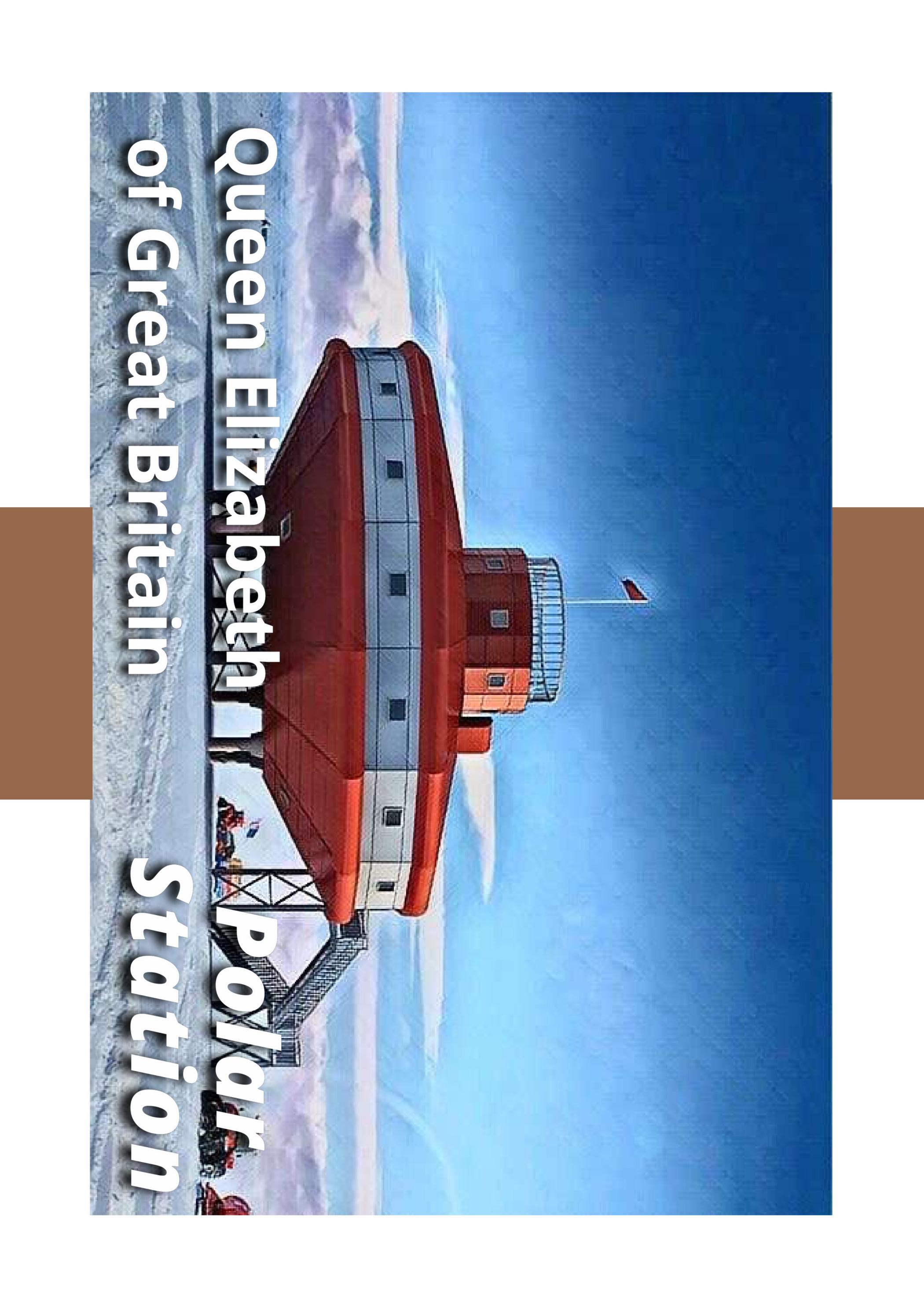


*Madame Tussaud's
Museum*



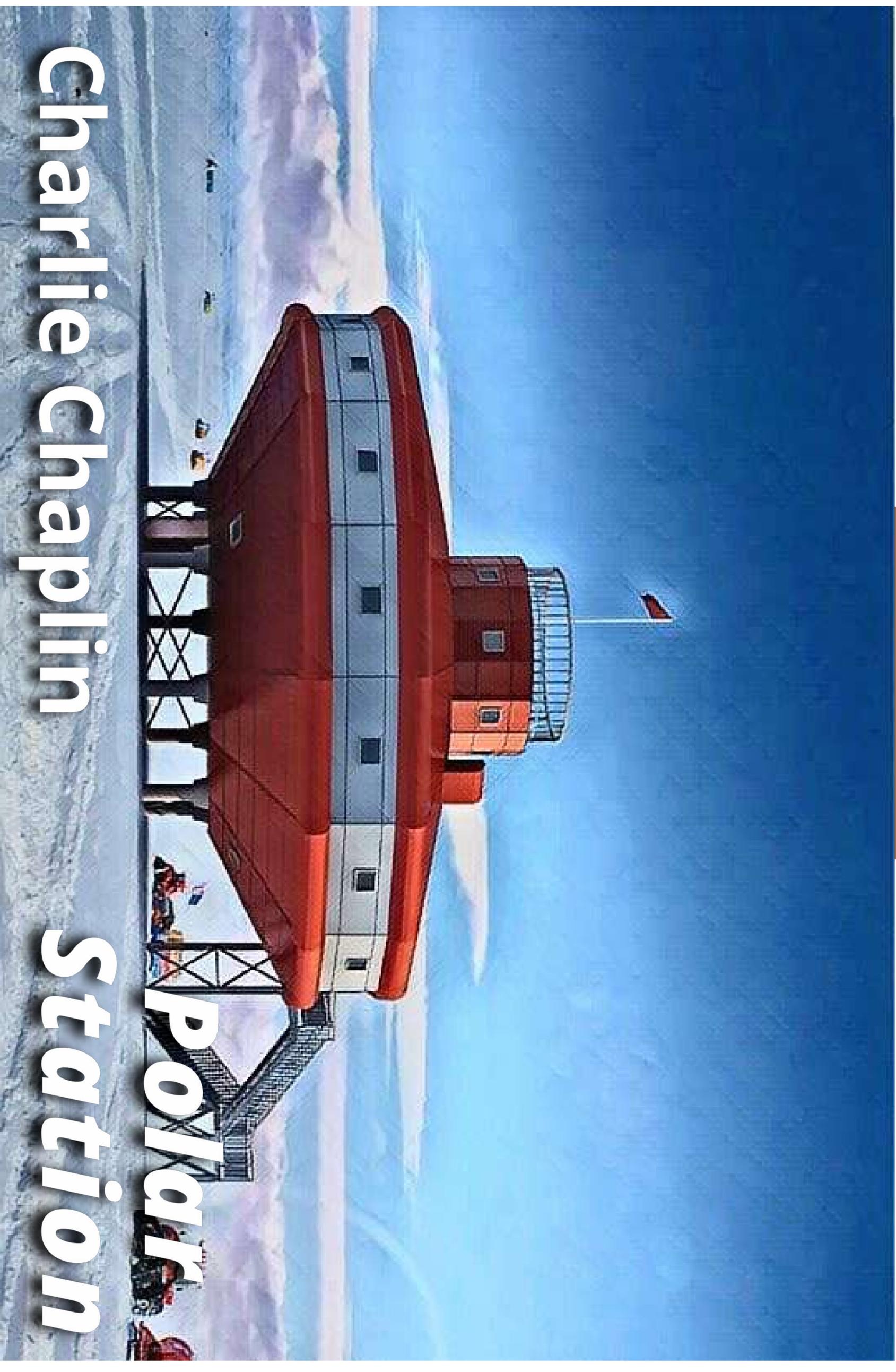
Princess Diana

Polar Station

A photograph of the Queen Elizabeth Polar Station in Antarctica. The station is a large, multi-story building with a prominent red roof and white walls. It is situated on a rocky, snow-covered landscape under a clear blue sky. A flag is visible on a pole in the background. The text "Queen Elizabeth" is written in large, white, 3D-style letters across the top of the image.

Queen Elizabeth

Polar Station



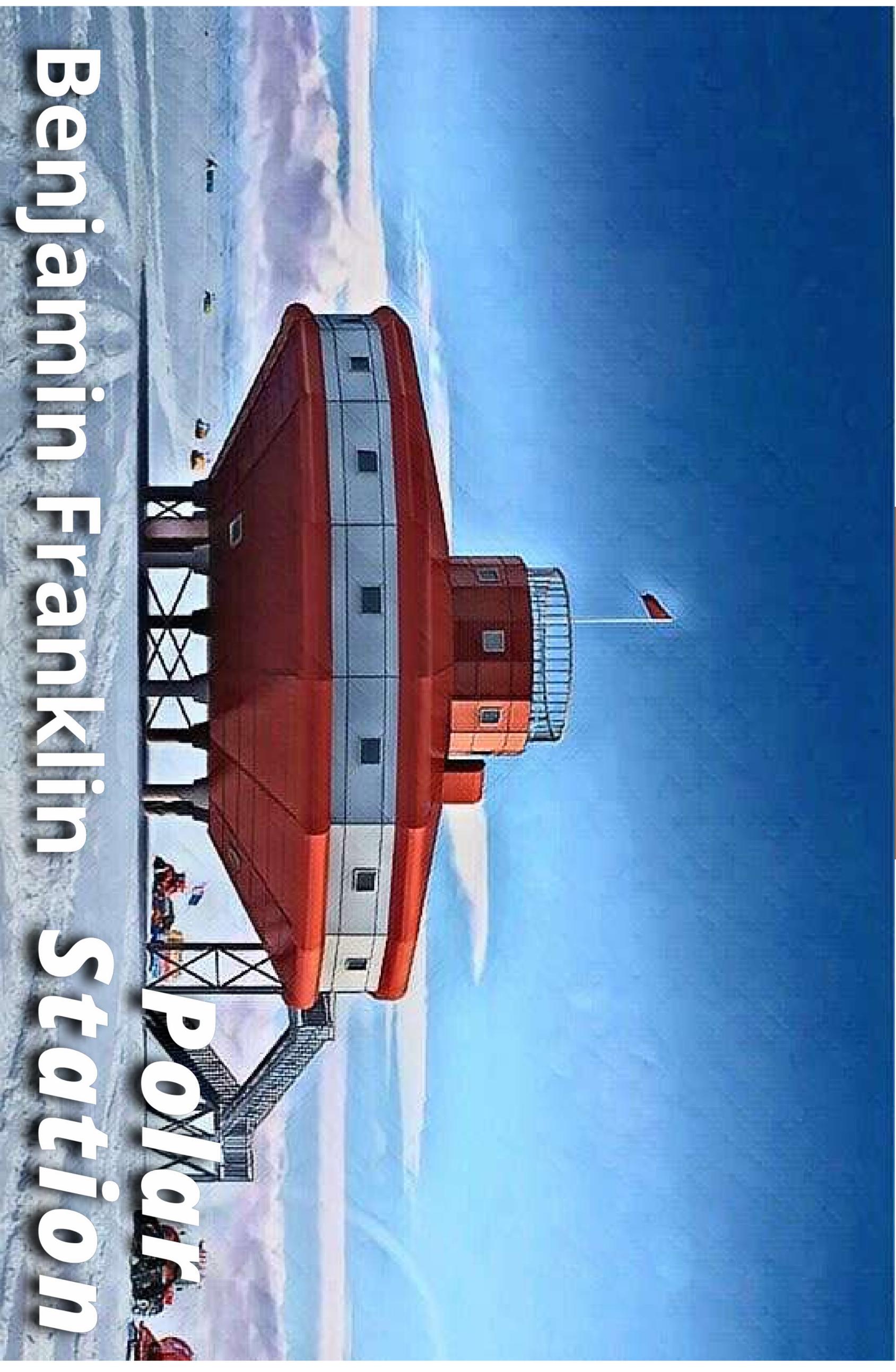
Charlie Chaplin

**Polar
Station**



**Jean Jacques
Rousseau**

**Polar
Station**

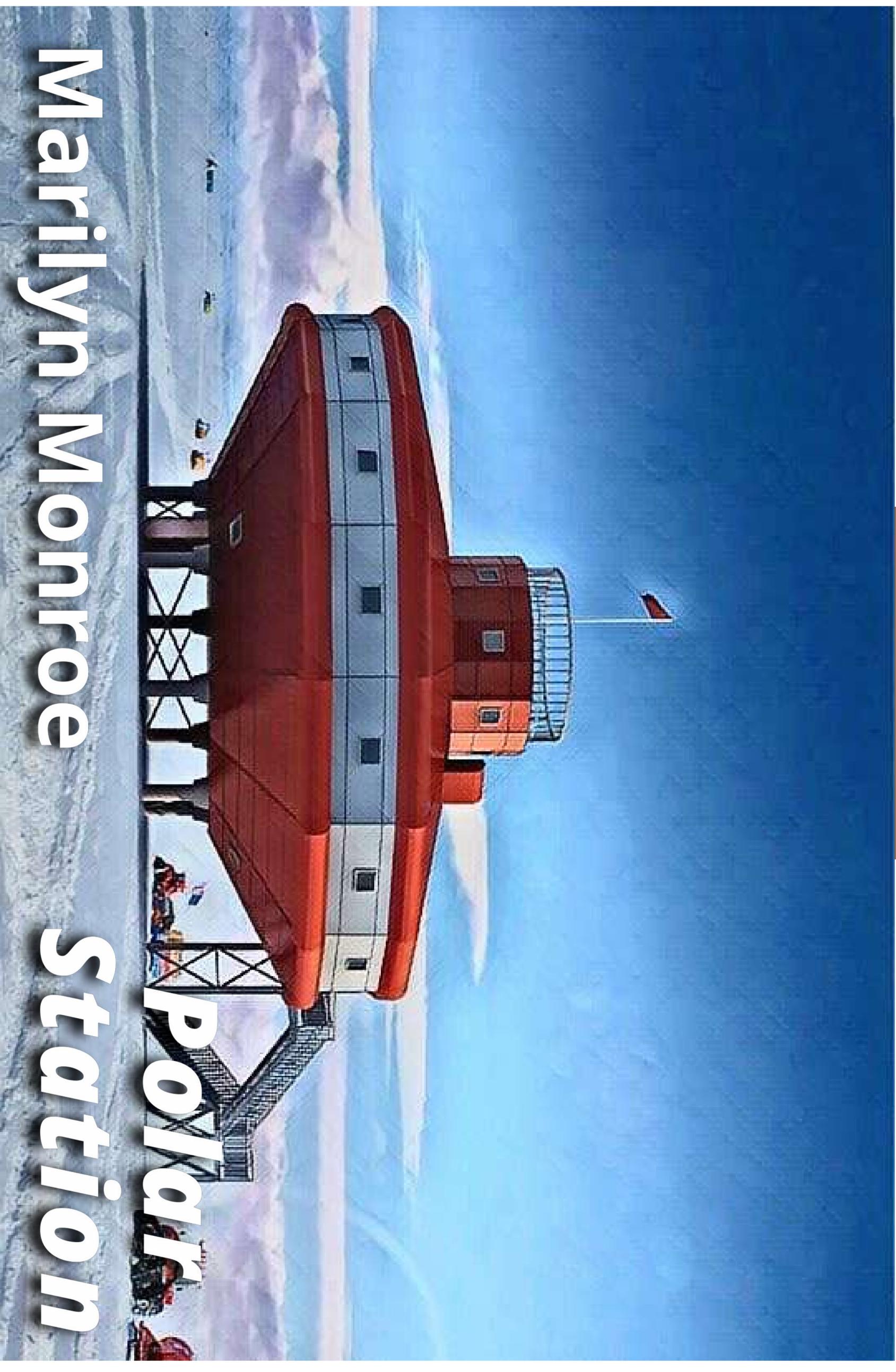


Benjamin Franklin Polar Station



Napoleon III

**Polar
Station**



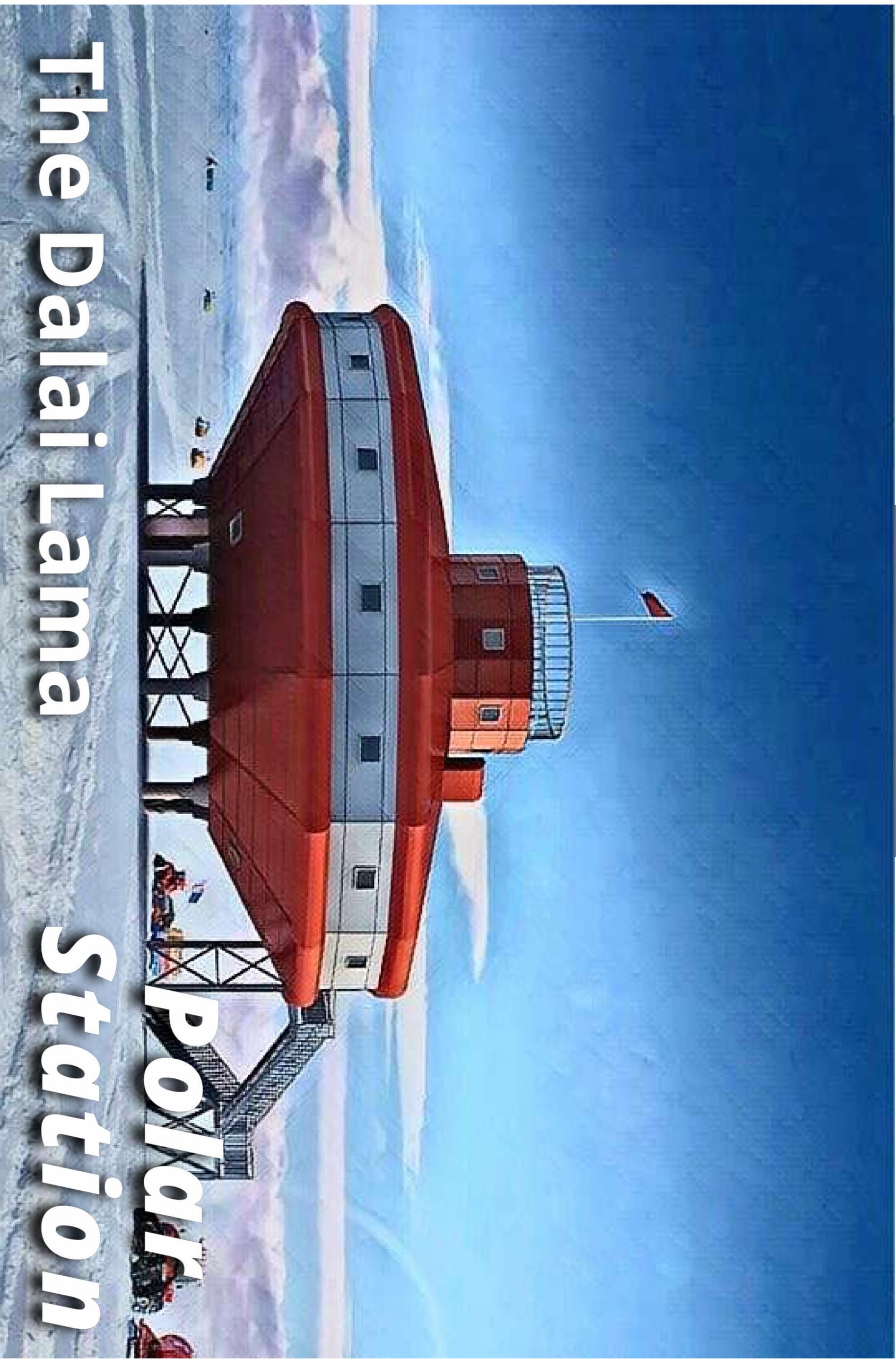
Marilyn Monroe

Polar Station



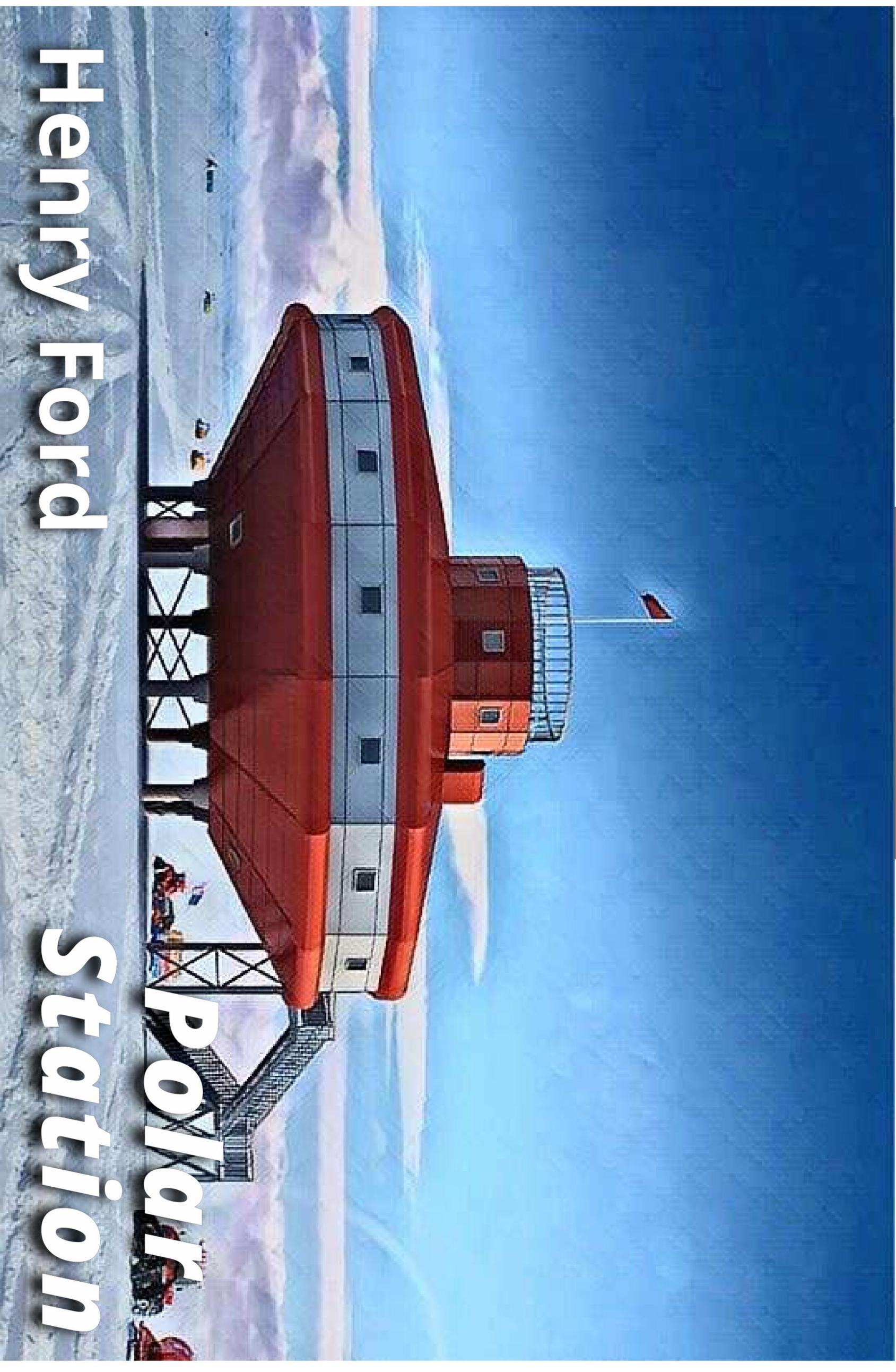
Albert Einstein

Polar Station



The Dalai Lama

Polar Station



Henry Ford

**Polar
Station**



Louis XVI

Station

Polar



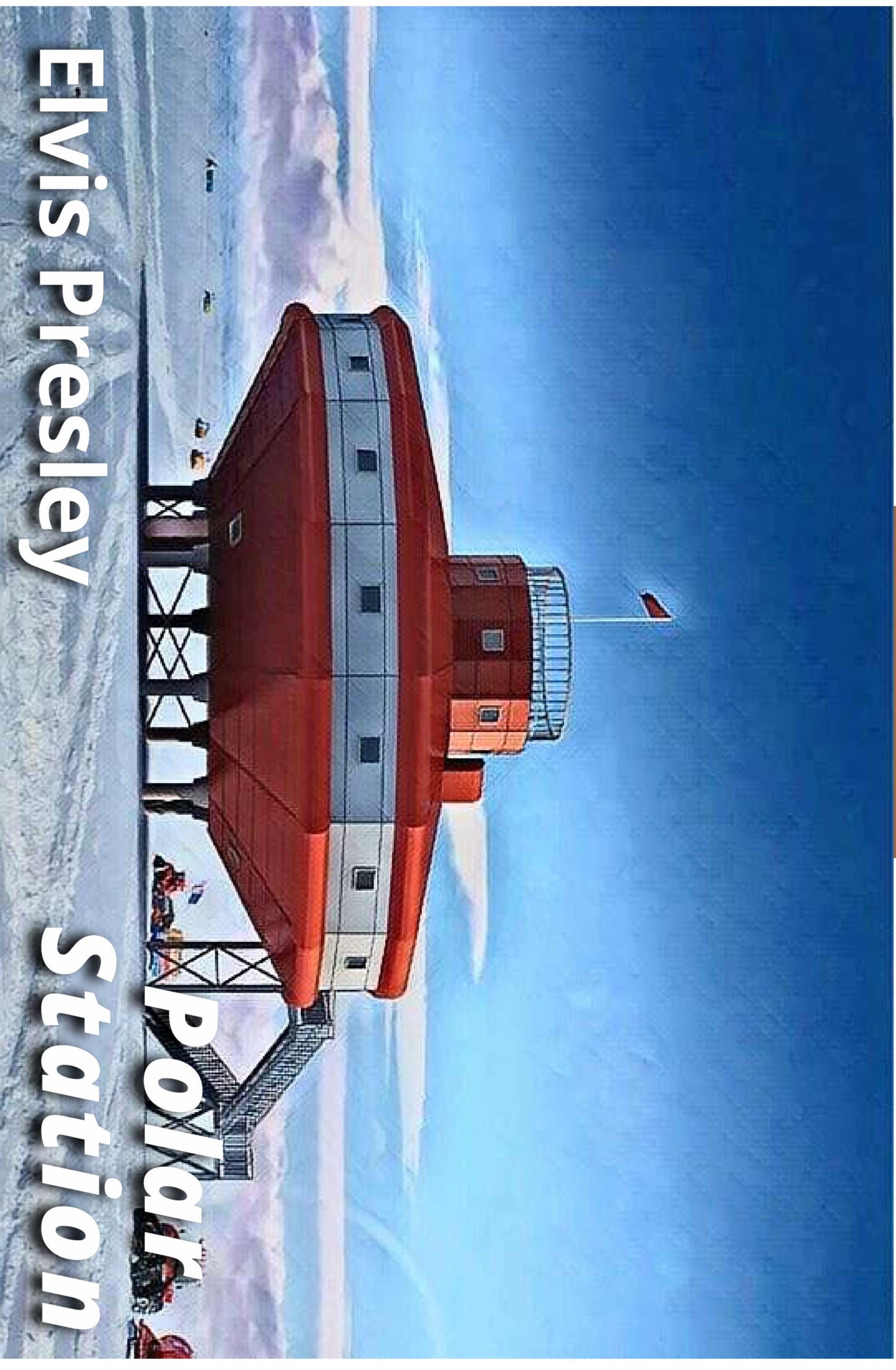
Adolf Hitler

Polar Station



William Shakespeare

Polar Station



Elvis Presley

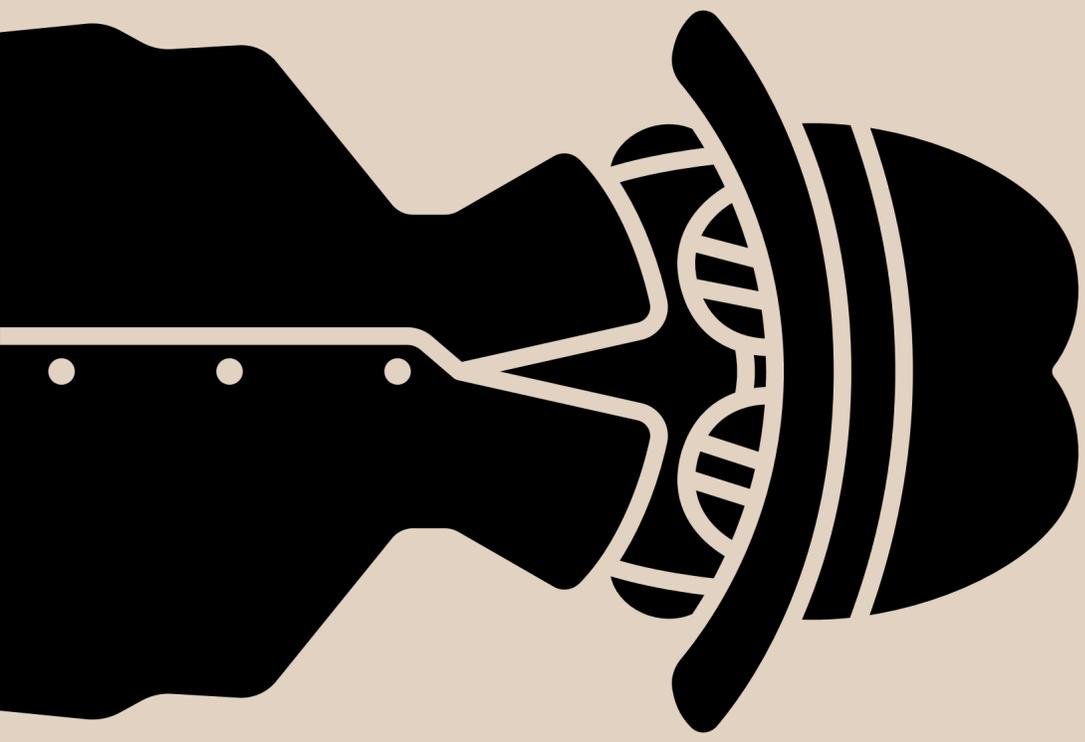
Polar Station



Salvador Dali

**Polar
Station**

spy



??



Princess Diana

**Concert
Hall**



Queen Elizabeth of Great Britain Concert Hall



Charlie Chaplin

**Concert
Hall**



**Jean Jacques
Rousseau**

**Concert
Hall**



**Benjamin
Franklin**

**Concert
Hall**



Napoleon III

**Concert
Hall**



Marilyn Monroe

**Concert
Hall**



Albert Einstein

**Concert
Hall**



The Dalai Lama

Concert
Hall



Henry Ford

**Concert
Hall**



Louis XVI

**Concert
Hall**



Adolf Hitler

**Concert
Hall**



**William
Shakespeare**

**Concert
Hall**



Elvis Presley

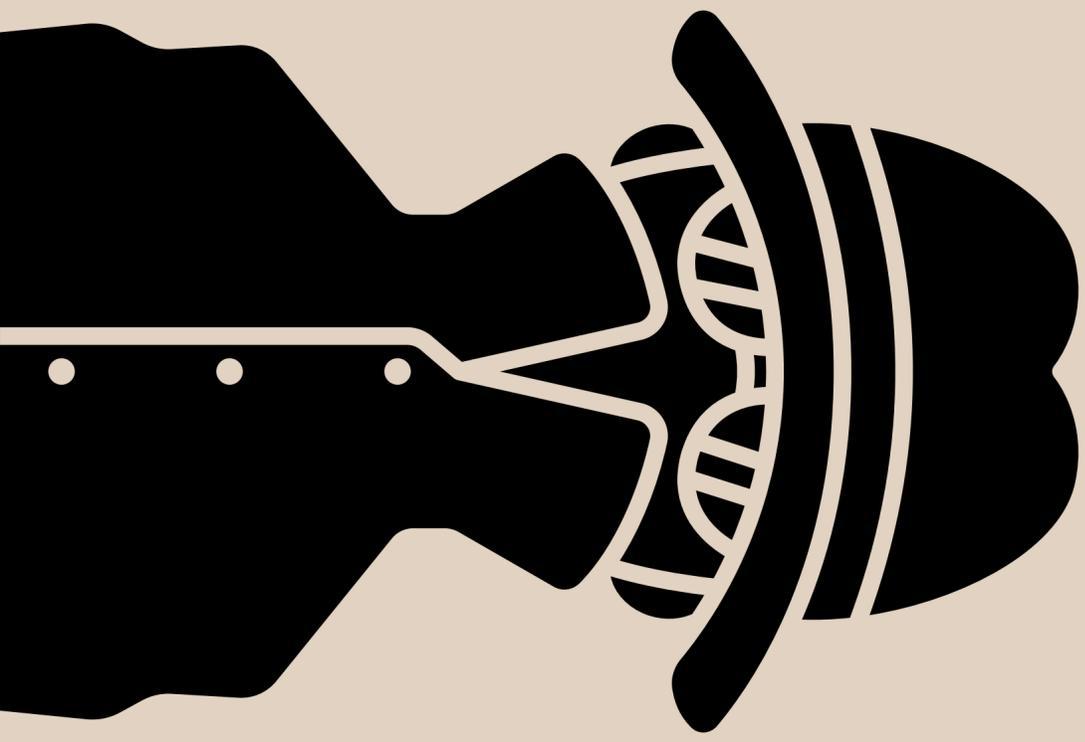
**Concert
Hall**



Salvador Dali

**Concert
Hall**

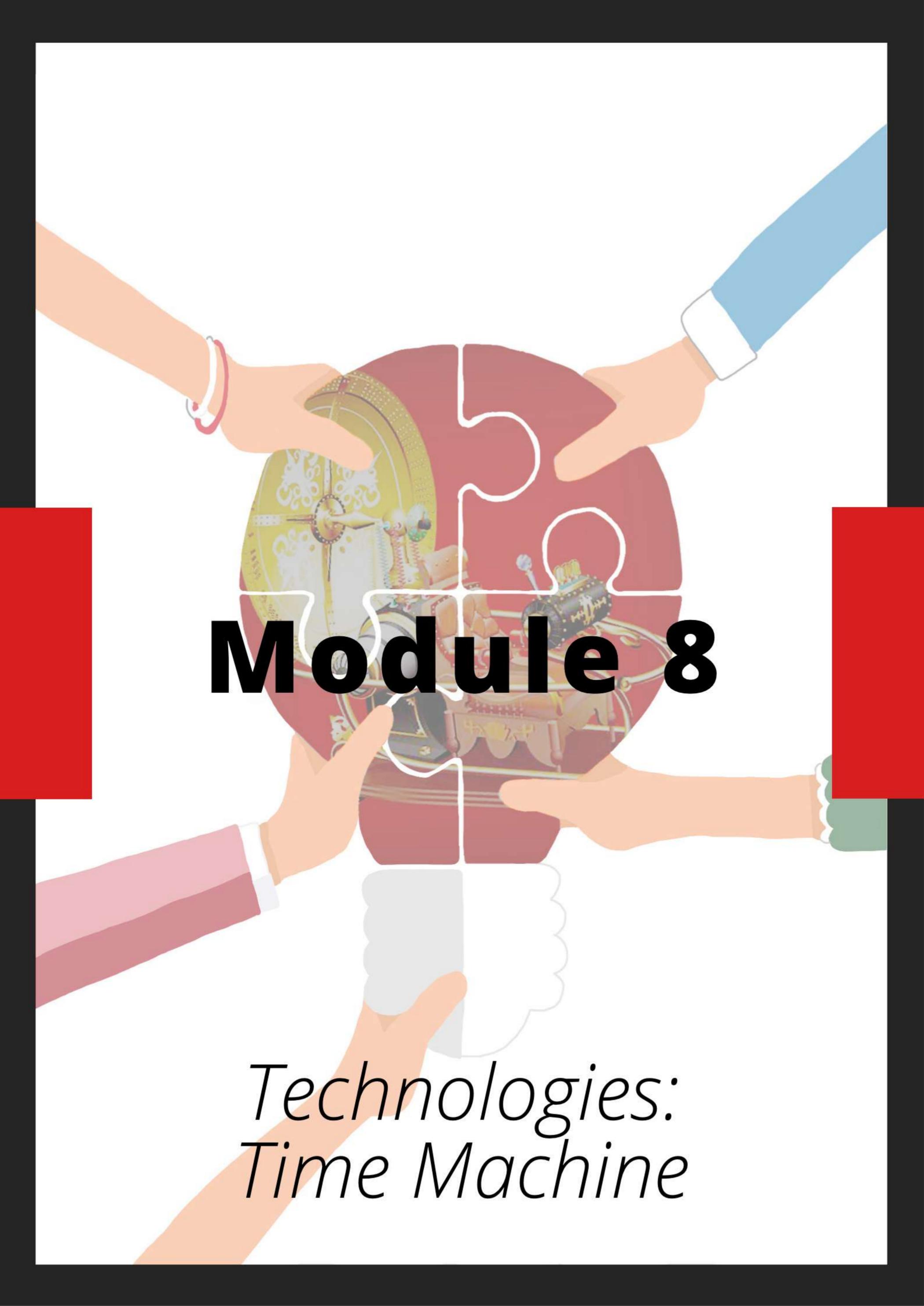
spy



??

COMMON PROBLEMS



An illustration showing several hands of different skin tones and sleeve colors (orange, blue, pink, green) reaching in from the sides to assemble a large puzzle. The puzzle pieces are dark red and form a circular shape. Inside the puzzle, a detailed mechanical clock movement is visible, including gears, a pendulum, and a rotor. The text 'Module 8' is overlaid in the center in a bold, black, sans-serif font. Two solid red rectangular blocks are positioned on the left and right sides of the puzzle.

Module 8

*Technologies:
Time Machine*

Description

The time machine lacks one device - the zikigetr, so that you can travel to any era of the past and future. Now it works with an interval of 5000 years. To complete the construction, to use the time machine at full power, the traveler needs to find parts for this device that are in different eras.

Now the traveler and his companions must go on a journey.

The course of the game

Each participant in turn pulls out a card on which the year or century of creation of a certain invention is indicated. The traveler will have answers with all the inventions and we will conceal their appearance. The rest of the characters will need to guess what it is by asking various questions (about the size, material, method of use of this invention). The traveler answers questions or gives hints to the players, but does not say in plain text what kind of item it is.

A total there are twenty different years (century, year, millennium) for fifteen players. So, each participant needs to guess and find at least one item, otherwise after completing the journey, he will not be able to return back to his home.

When the player guesses his item, he receives the corresponding card from the traveler. But the game is considered completed when all the items are found.

Dates and inventions

- 1) **2nd century BC** - writing material that only rich people could afford - ***parchment***
- 2) **206 BC** - device that will show you the way - ***compass***
- 3) **4th century BC** - a product that helps to fasten different parts - ***screw***
- 4) **105** - fiber material invented in China - ***paper***
- 5) **673** - this mixture has been used in battles in the past, including the Battle of the Blackwater in the fantasy novel A Song of Ice and Fire - ***Greek fire***
- 6) **1608** - initially, this device had only a 3x magnification - ***telescope***
- 7) **1643** - with this device, people can make a weather forecast - ***barometer***
- 8) **1711** - reference pitch instrument - ***tuning fork***
- 9) **1800** - Volt's greatest invention - ***electric battery***
- 10) **1823** - this device is as dangerous as it is necessary for people - ***lighter***
- 11) **1835** - this item will help you see in the dark - ***incandescent lamp***
- 12) **2800 BC** - the byproduct of this product can be used to make an explosive - ***soap***
- 13) **2nd millennium BC** - fragile and durable at the same time - ***glass***
- 14) **9th century** - one of the components of this device is potassium nitrate - ***smoky powder***
- 15) **1714** - one of the components of this device is a poisonous substance - ***thermometer***
- 16) **1776** - every physical education teacher has this thing - ***stopwatch***
- 17) **1816** - if you decide to play doctor, then you will need this device - ***stethoscope***
- 18) **1827** - this device saves us in hot weather - ***practical propeller***
- 19) **1833** - grinding material - ***sandpaper***
- 20) **3rd century BC** - an element of various mechanisms that accumulates and gives away, or absorbs mechanical energy C - ***spring***

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ



An illustration showing several hands of different colors (orange, blue, pink, green) holding together puzzle pieces that form a clock mechanism. The clock is depicted in a stylized, colorful manner with various gears and components. The puzzle pieces are arranged in a circular pattern, with some pieces showing the intricate details of the clock's internal mechanism. The background is white, and there are red rectangular blocks on the left and right sides.

Модуль 8

*Технологии:
Машина Времени*

Описание

Машине времени не хватает одного устройства – зикигэтр, чтобы можно было путешествовать в любую эпоху прошлого и будущего. Сейчас она работает с интервалом в 5000 лет. Чтобы завершить строительство для использования машины времени в полную мощь, путешественнику, необходимо найти детали для этого устройства, которые находятся в разных эпохах.

Теперь путешественнику и его товарищам предстоит отправиться в путешествие.

Ход игры

Каждый участник по очереди вытягивает карту, на которой указан год или век создания определённого изобретения. У путешественника будут ответы со всеми изобретениями и датами их появления. Остальным персонажам нужно будет отгадать что это, задавая различные вопросы (о размере, материале, способе использования). Путешественник отвечает на вопросы или даёт подсказки игрокам, но не говорит прямым текстом, что это за предмет.

Всего представлено двадцать разных лет (век, год, тысячелетие) для пятнадцати игроков. Так, каждому участнику необходимо угадать и найти хотя бы по одному предмету, иначе после завершения путешествия, он не сможет вернуться назад к себе домой.

Когда игрок угадывает свой предмет, он получает соответствующую карточку от путешественника. Но игра считается завершённой, когда все предметы будут найдены.

Даты и изобретения

- 1) **2 век до н.э.** - письменные принадлежности, которые могли позволить себе только богатые люди - **пергамент**
- 2) **206 год до н.э.** - устройство, которое покажет вам путь - **компас**
- 3) **4 век до н.э.** - изделие, которое помогает скреплять разные детали - **винт**
- 4) **105** - волокнистый материал, изобретенный в Китае - **бумага**
- 5) **673** - эта смесь использовалась в сражениях в прошлом, в том числе в битве при Черной Воде в фантастическом романе "Песнь льда и огня" - **Греческий огонь**
- 6) **1608** - первоначально это устройство имело только 3-кратное увеличение - **телескоп**
- 7) **1643** - с помощью этого устройства люди могут делать прогноз погоды - **барометр**
- 8) **1711** - эталонный инструмент высоты тона - **камертон**
- 9) Величайшее изобретение 1800 Вольт - **электрическая батарея**
- 10) **1823** - это устройство настолько опасно, насколько необходимо для людей - **зажигалка**
- 11) **1835** - этот предмет поможет вам видеть в темноте - **лампа накаливания**
- 12) **2800 г. до н.э.** - побочный продукт этого продукта может быть использован для изготовления взрывчатого вещества - **мыло**
- 13) **2-е тысячелетие до н.э.** - хрупкое и прочное одновременно - **стекло**
- 14) **9 век** - одним из компонентов этого устройства является нитрат калия - **дымный порох**
- 15) **1714** - одним из компонентов этого устройства является ядовитое вещество - **термометр**
- 16) **1776** - у каждого учителя физкультуры есть эта штука - **секундомер**
- 17) **1816** - если вы решите поиграть в доктора, то вам понадобится это устройство - **стетоскоп**
- 18) **1827** - это устройство спасает нас в жаркую погоду - **практичный пропеллер**
- 19) **1833** - шлифовальный материал - **наждачная бумага**
- 20) **3 век до н.э.** - элемент различных механизмов, который накапливает и отдает или поглощает механическую энергию С - **пружина**



206 BC

compass

2nd century BC
parchment

4th century BC

screw



105

paper



673

Greek fire



1608

telescope



1643

barometer



1711

tuning fork



1800

electric battery



1823

lighter



1835

incandescent
lamp



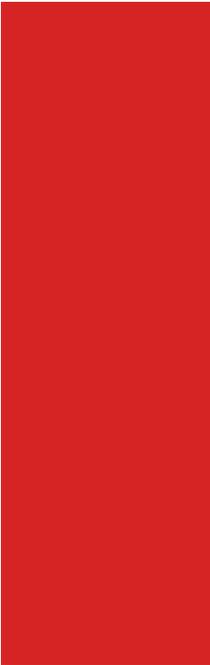
2800 BC

soap



2nd millenium

glass



9th century
smoky powder



1714

thermometer

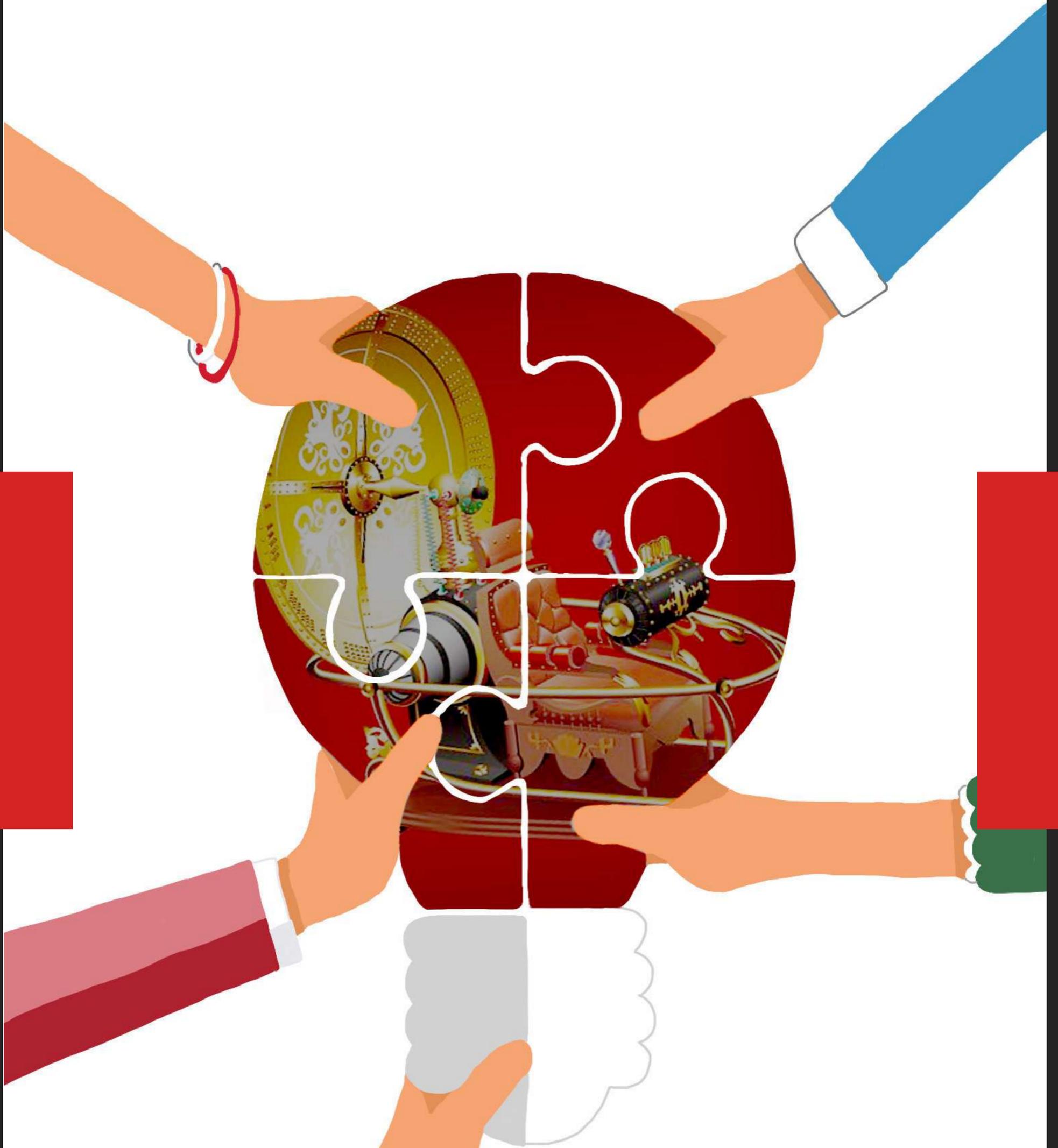


1776

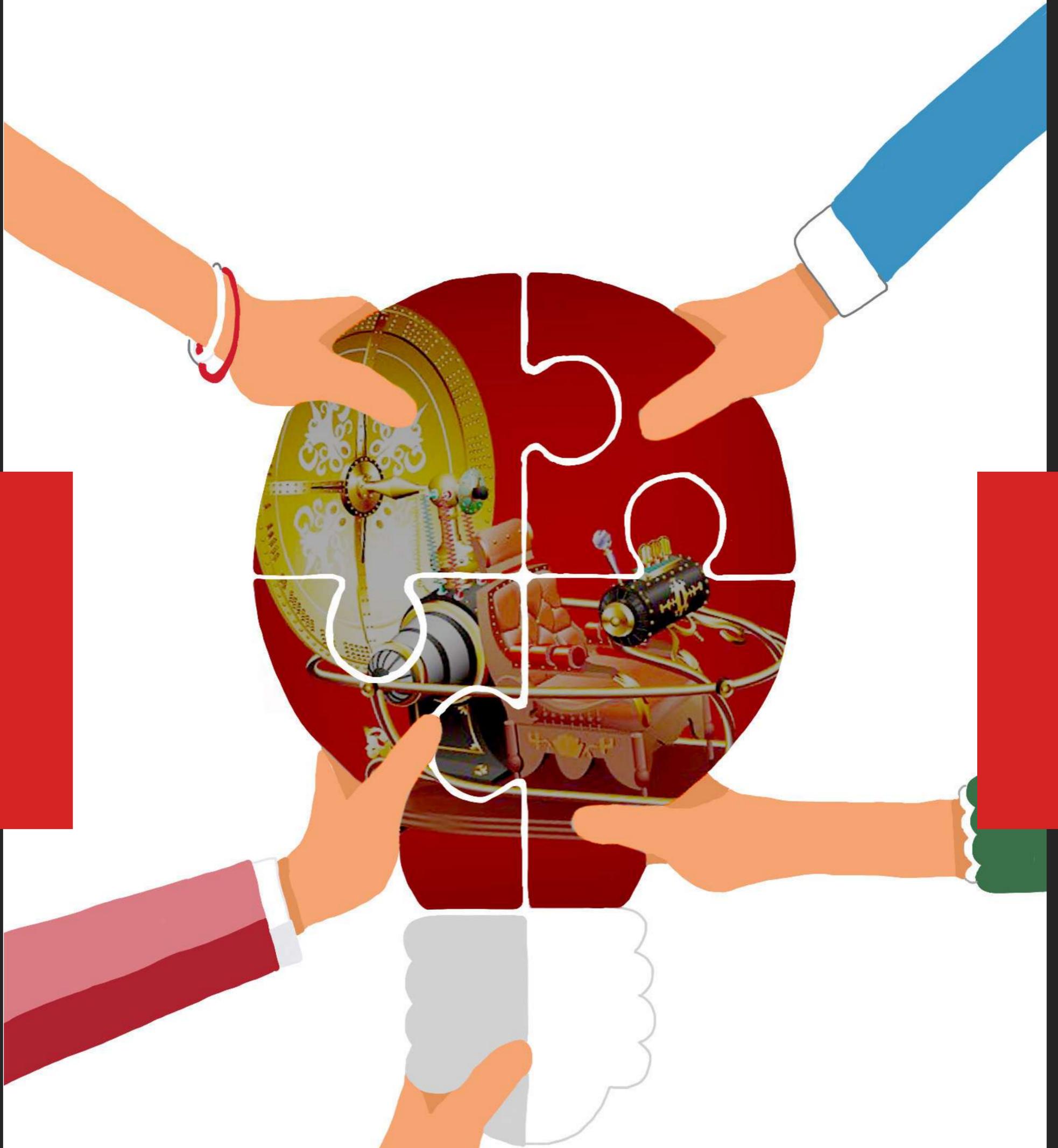
stopwatch



*Technologies
Time Machine*



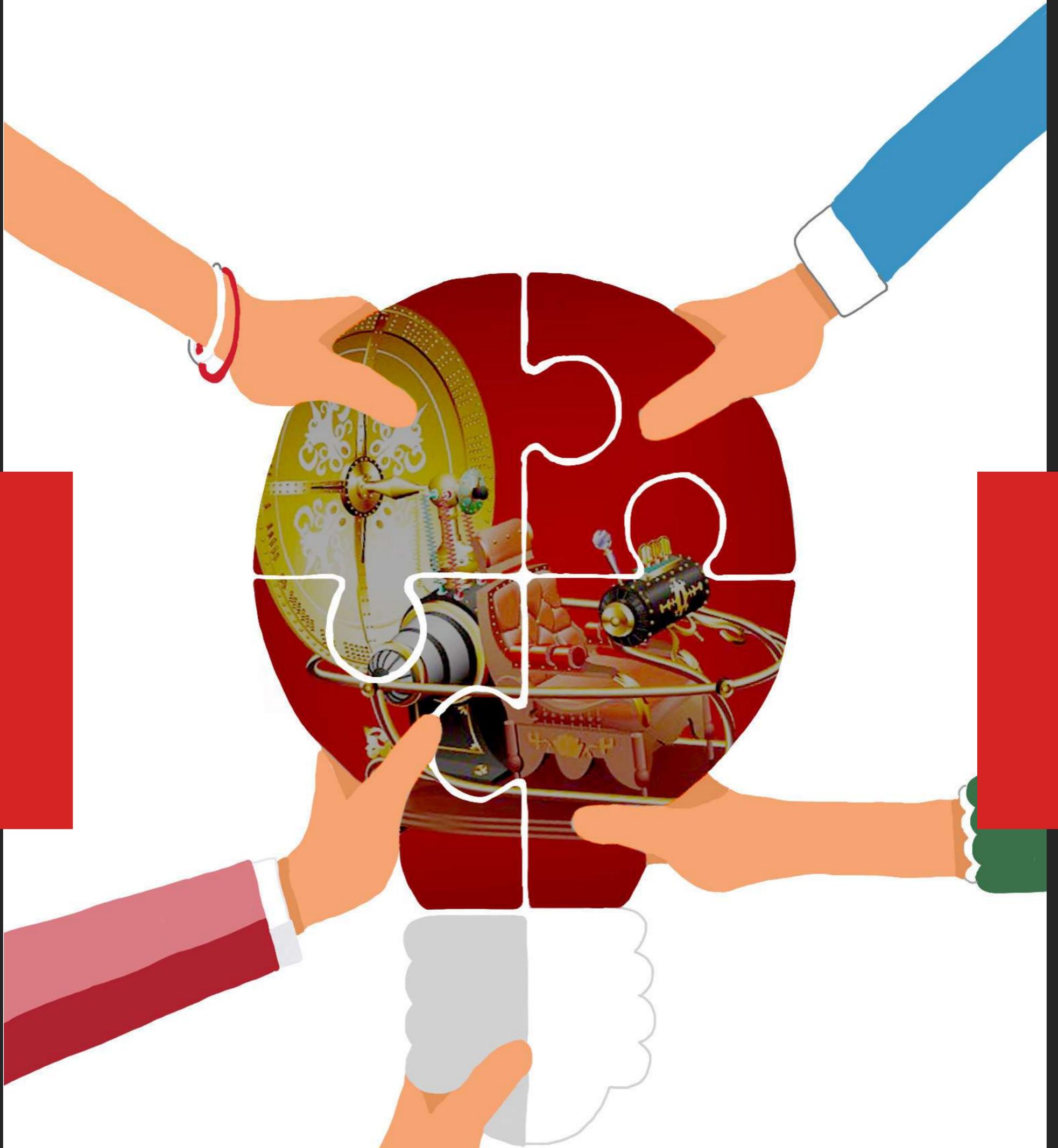
*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



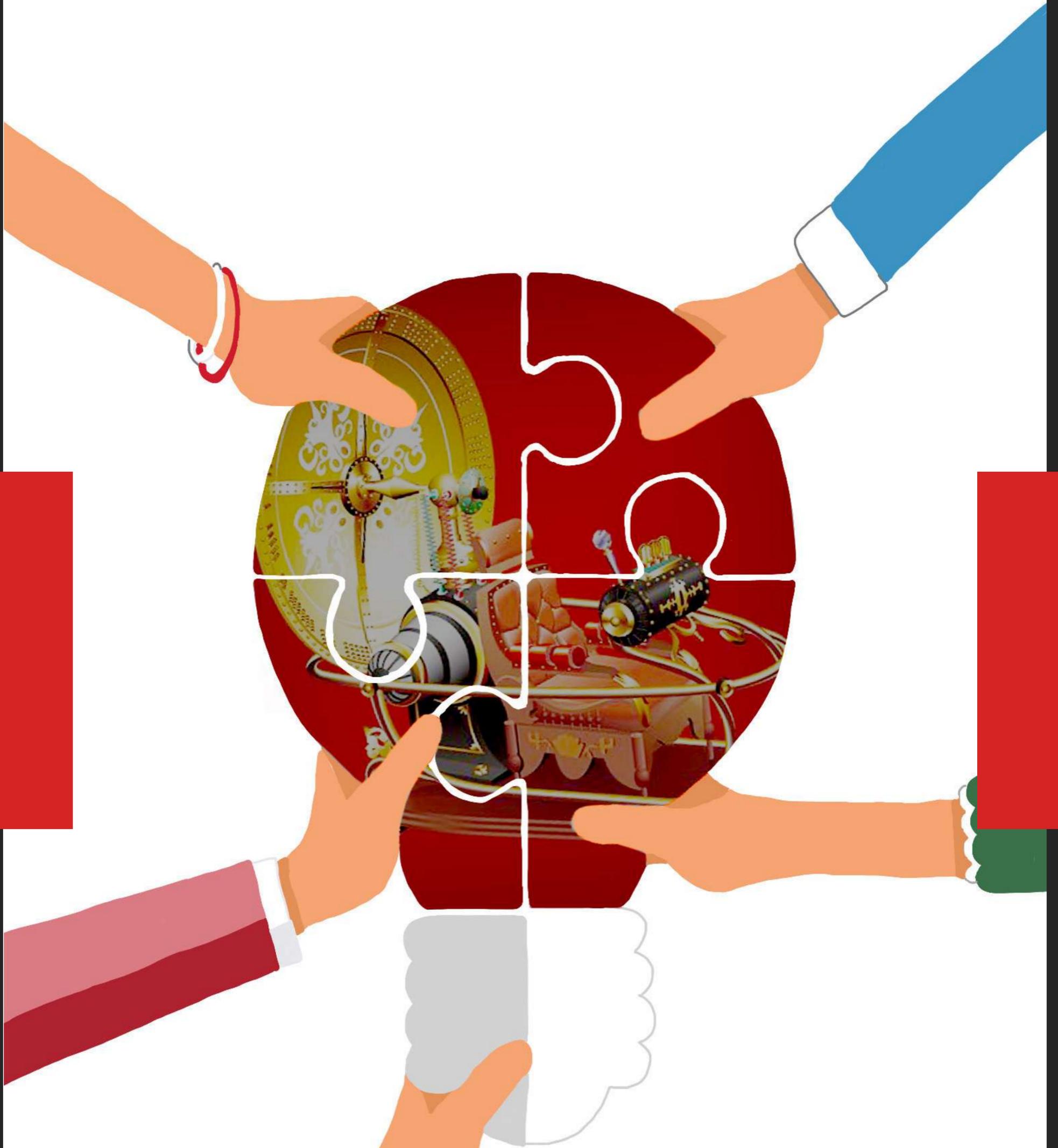
*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



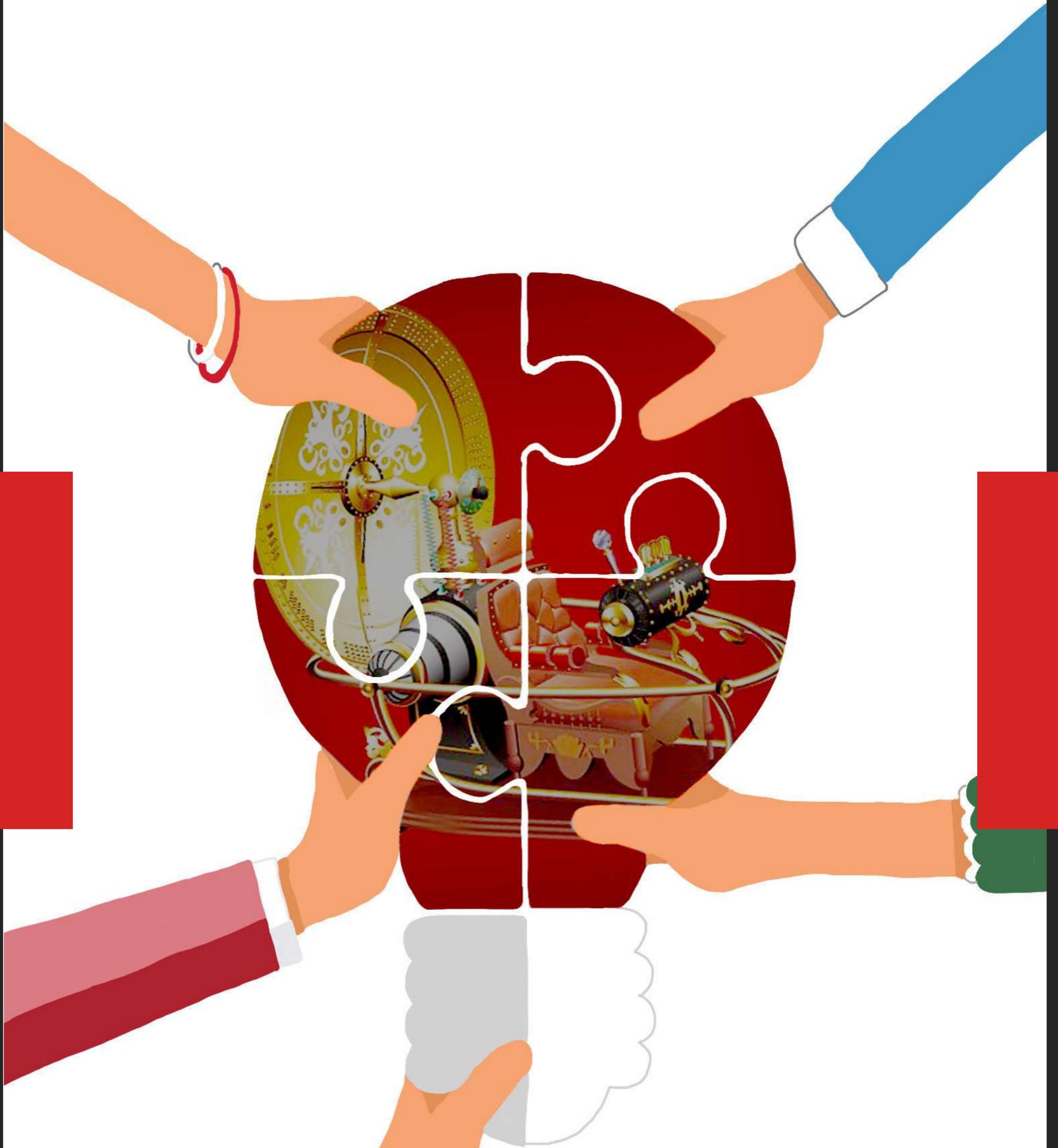
*Technologies
Time Machine*



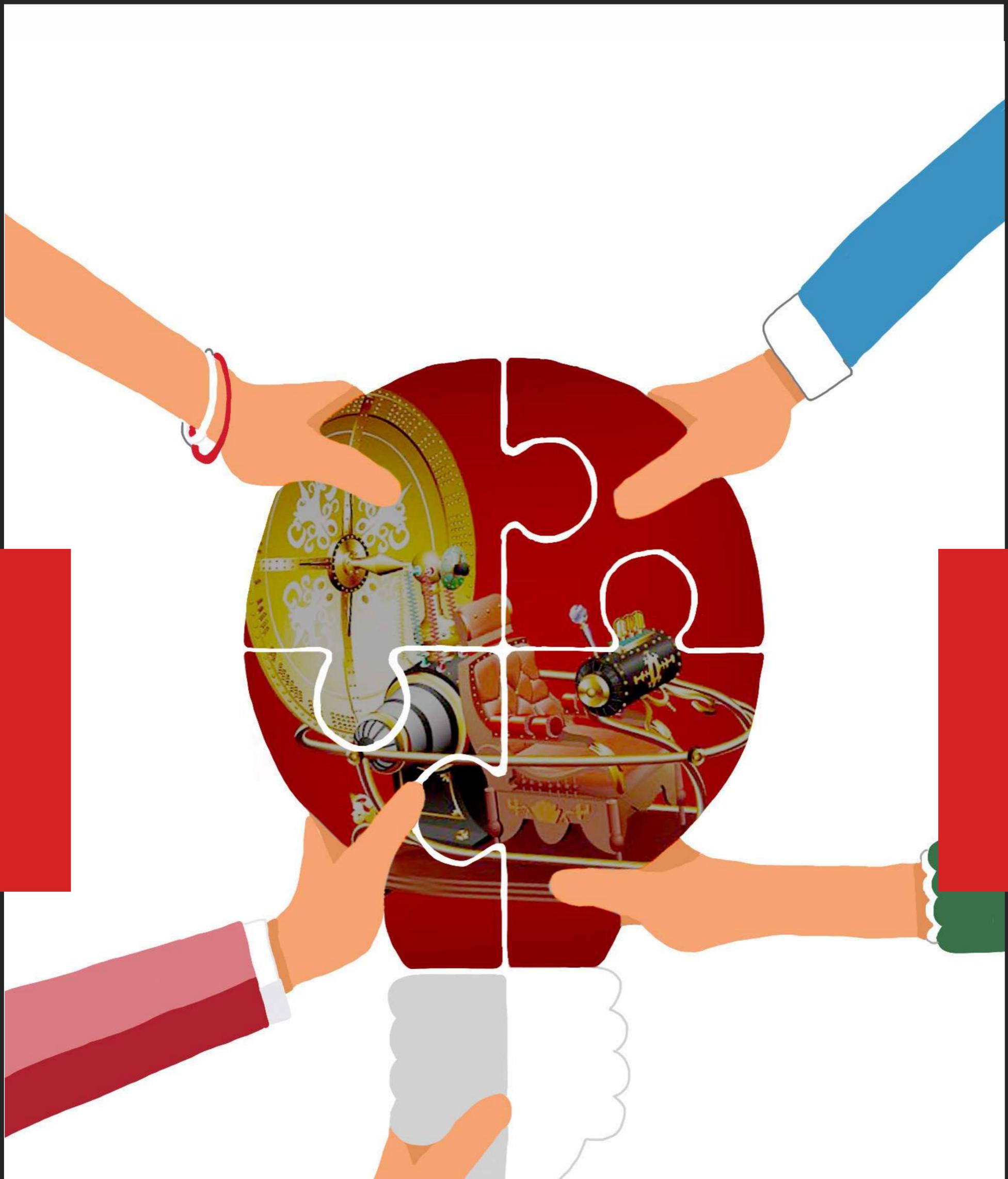
*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



1816

stethoscope



1872

practical
propeller



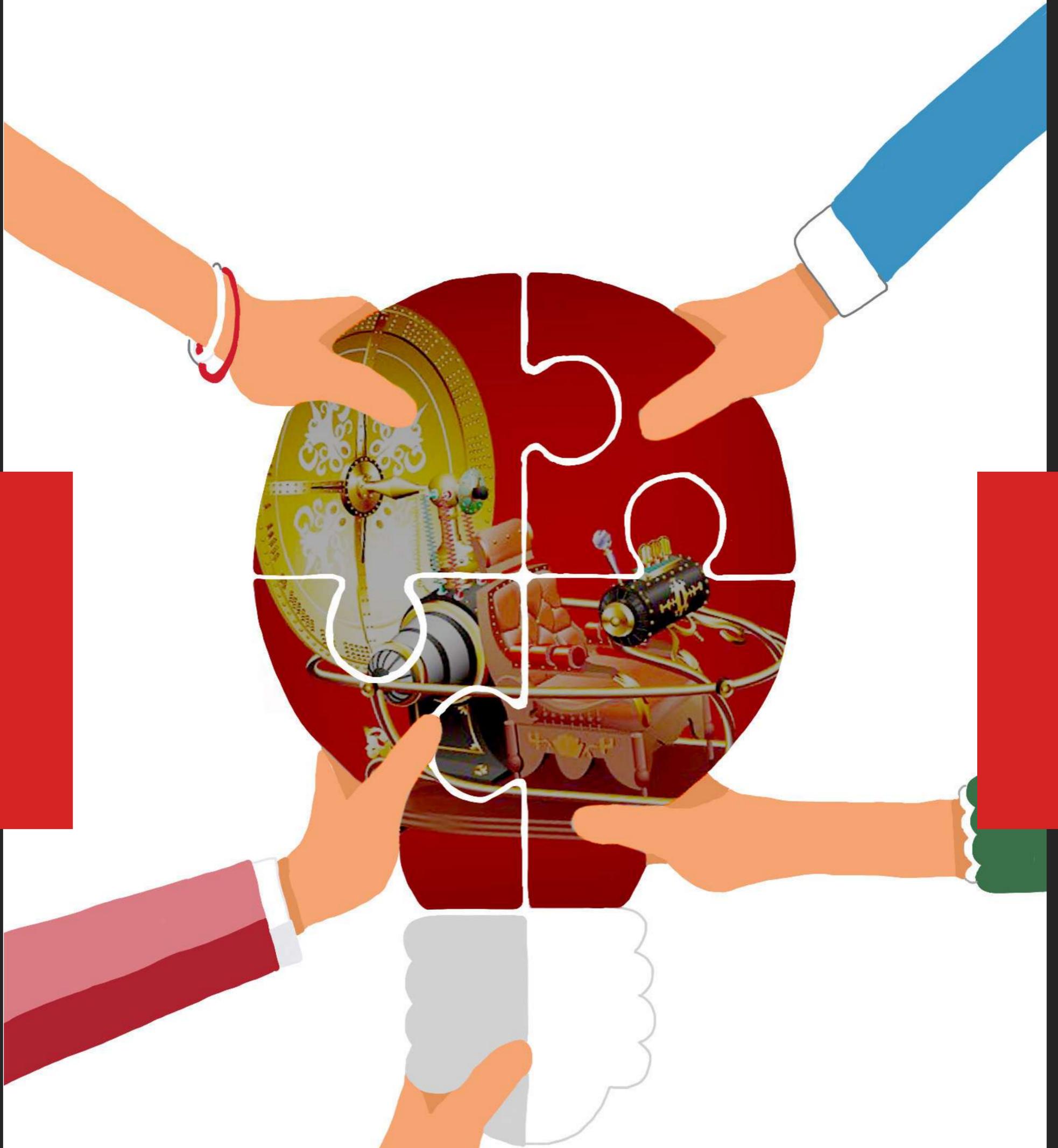
1833

sandpaper

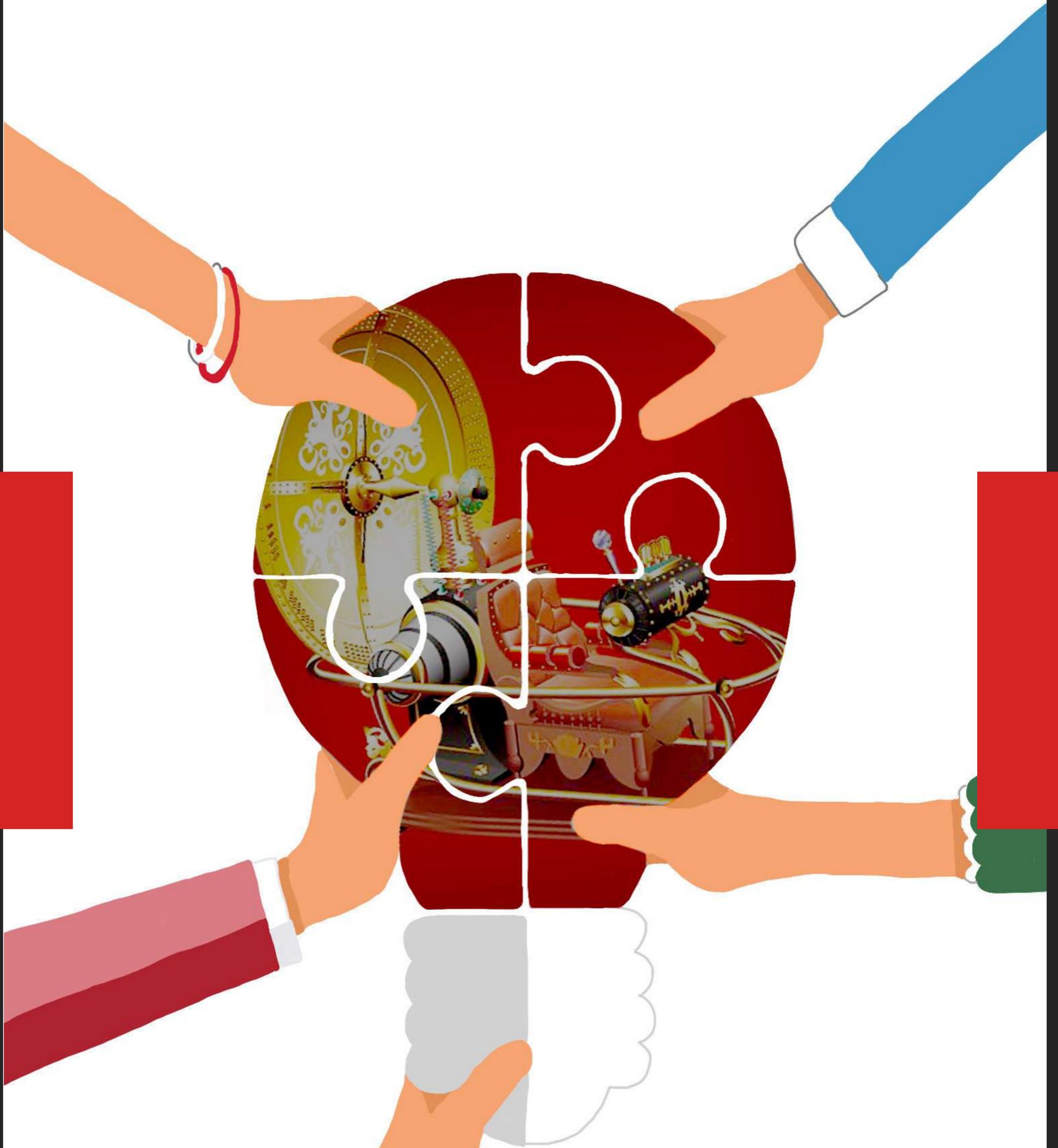


3rd century BC

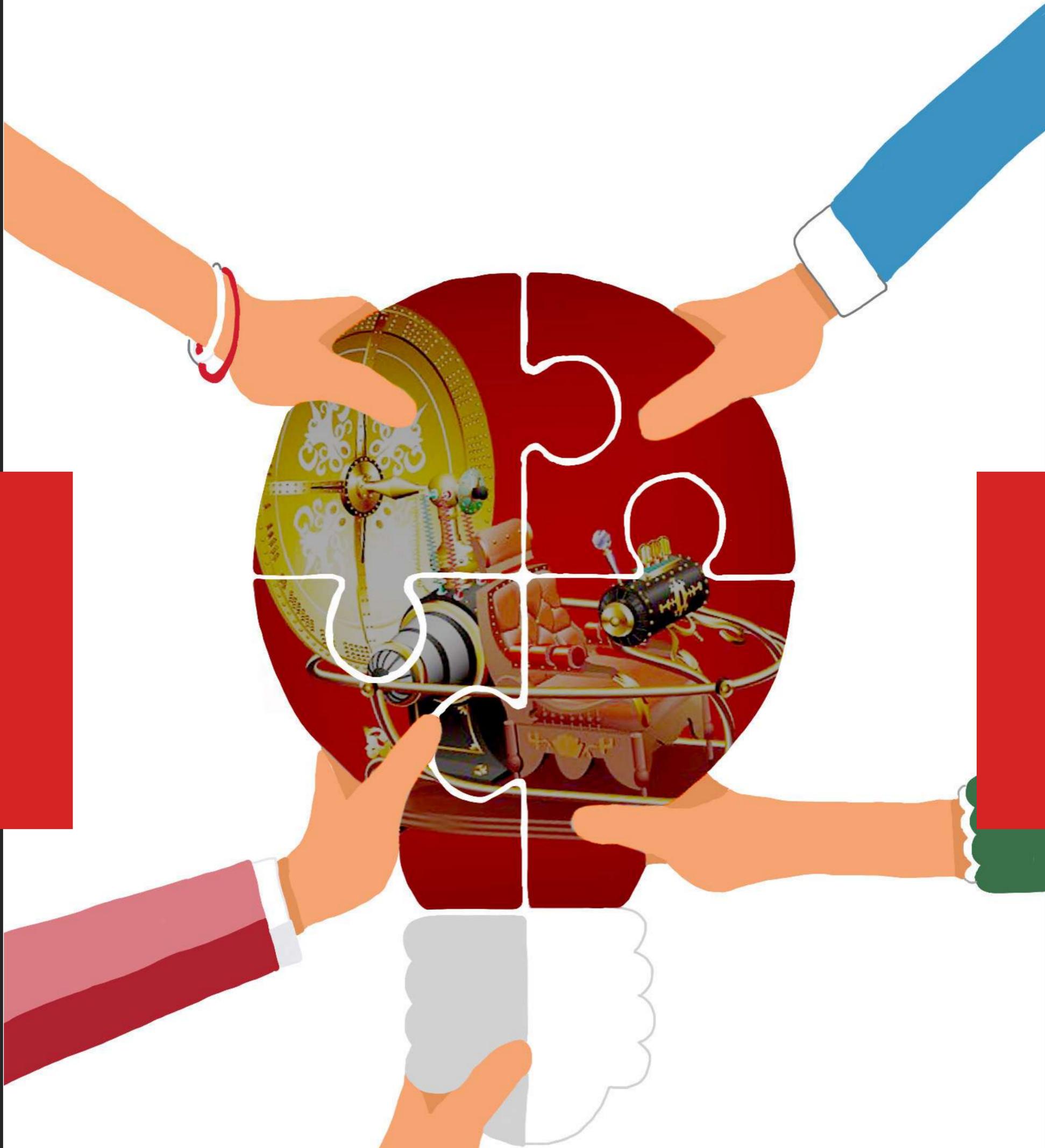
spring



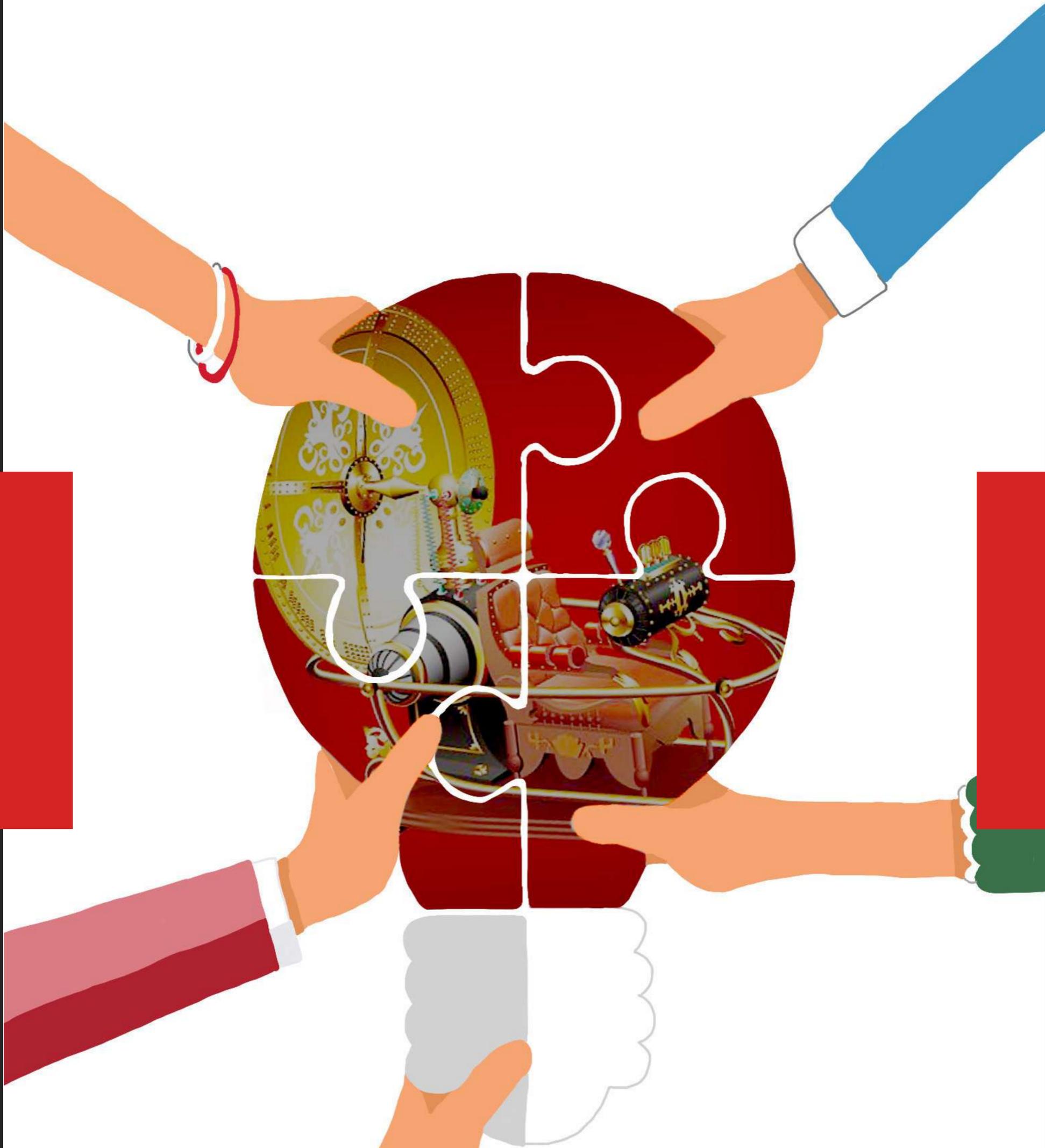
*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*



*Technologies
Time Machine*

2nd century BC

writing material
that only rich
people could
afford

206 BC

device that will
show you the
way

4th century

a product that
helps to fasten
different parts

105

fiber material
invented in China

673

This mixture has been used in battles in the past, including the Battle of the Blackwater in the fantasy novel *A Song of Ice and Fire*

1608

initially, this
device had only a
3x magnification

1643

with this device,
people can make
a weather
forecast

1711

reference pitch
instrument

1800

Volt's greatest
invention

1823

this device is as
dangerous as it is
necessary for
people

1835

this item will help
you see in the
dark

2800 BC

the byproduct of
this product can
be used to make
an explosive

9th century

one of the
components of
this device is
potassium nitrate

1714

one of the
components of
this device is a
poisonous
substance

1776

every physical
education
teacher has this
thing

1816

if you decide to
play doctor, then
you will need this
device

1827

this device saves
us in hot weather

1833

grinding material

3rd century BC

an element of
various
mechanisms that
accumulates and
gives away, or
absorbs
mechanical energy