

MODULE 1

BULLYING

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.

The 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. He also receives an additional 2 cards on which his advantages and disadvantages are written. 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 may even offer unexpected advice. Desirable and logically appropriate options are presented here. That is, you should not expect that the players must necessarily give exactly these tips. On each card with a solution to the problem, there is both a good and a bad consequence. 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 points, which they decide who to give to. If the participant who is offered a solution to the problem is satisfied with everything, then he can give a point to his opponent. The game goes in a circle. The winner is the one with the most point.

Описание

Персонажи сталкиваются с проблемами дискриминации, но их проблемы имеют решение. Нужно понять и решить, кому из участников мы 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.

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.

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.

MODULE 3

SCHOOL YEARS

SCHOOL PROBLEMS

Description

Everyone at school had some problems, whether it was a poorly written test or a difficult relation with classmates. So, the characters of this game have their own problems that must be solved, and other participants will help them in this. Thus, they will come together to solve all their problems.

The 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. The game begins, and the participants receive one card each with the solution of some (someone's) problem, on the reverse side of which both positive and negative outcomes of the case can be caught. 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 may even offer unexpected advice. Desirable and logically appropriate options are presented here. That is, you should not expect that the players must necessarily give exactly these tips.

On each card with a solution to the problem, there is both a good and a bad consequence. 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.

A participant with a problem receives a token "problem solved" if he chose the card with the solution, the outcome of which turned out to be positive and everyone was satisfied. The participant who gave the card with the advice takes a new one from the deck and a token with a score. The player whose problem has been solved takes the next card (if there is one; if not, he can only give advice). If he chose an option that led to a bad result, no one gets tokens - and the problem remains until the next round.

Описание

У все в школе были какие-то проблемы, будь то плохо написанный тест или сложные отношения с одноклассниками. Так и у персонажей этой игры есть свои проблемы, которые нужно решить, а помогут им в этом другие участники. Таким образом, они вместе придут к разрешению всех своих проблем.

Ход игры

Каждый участник первоначально вытягивает карточку с персонажем. На ней написаны имя персонажа и его проблема. Игра начинается, и участники получают по одной карте с решением какой-то (чьей-то) проблемы, на обратной стороне которой может попасться как положительный, так и отрицательный

исход дела. 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. Здесь представлены желательные и логически подходящие варианты. То есть не стоит ждать, что игроки обязательно должны дать именно эти советы.

На каждой карте с решением проблемы есть как хорошее, так и плохое следствие. Приветствуется, если советчики не просто зачитывают предложения с карточек, а пробуют доказать, что именно их решение подходит лучше.

Участник с проблемой получает жетон «проблема решена», если он выбрал ту карточку с решением, исход которой оказался положительным и все остались довольны. Тот

участник, который отдал карточку с советом, берет из колоды новую и жетон с баллом. Игрок, проблему которого решили, берет следующую карту (если она есть; если нет -

ему остаётся только давать советы). Если же он выбрал вариант, который привел к плохому итогу, никто не получает жетонов - и проблема остаётся до следующего круга.

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 / "+" or "-") and, thus, 2 teams are formed.

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 does not count.

The game can be completed when one of the teams has given at least 8 arguments.

The team that brings more arguments will win.

For each correct argument, the team is given 1 circle.

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/ «+» или «-») 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.

Победит та команда, которая приведёт больше аргументов.

За каждый правильный аргумент команде даётся 1 кружочек.

MODULE 5

JOURNEYS

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

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 Passe-partout. 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.

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.

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.

The 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.

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.

MODULE 7
MUSEUMS
MADAME TUSSAUDS 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

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

MODULE 8

TECHNOLOGIES

THE 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 2000 years. In order 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 takes turns pulling out a card that indicates the year or century to which you need to go. The traveler will have answers to what is in this year and where it is hidden. The rest of the characters will have to guess what it is and where it is. At the same time, the traveler can give hints and answer the questions of his comrades, but he should not directly say what it is.

There are twenty different years in total, which our heroes will visit.

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.

Guessing the item, the participant gets 1 circle. Guessing where this item is to be taken, he gets 1 circle.

The game is considered completed when all items are found.

Описание

Машине времени не хватает одного устройства – зикигэтр, чтобы можно было путешествовать в любую эпоху прошлого и будущего. Сейчас она работает с интервалом в 2000 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 отправки. У путешественника будут ответы на то, что находится в этом году и где это спрятано. Остальным персонажам нужно будет отгадать что это и где оно. При

этом путешественник может давать подсказки и отвечать на вопросы своих товарищей, но он не должен напрямую говорить, что это.

Всего представлено двадцать разных лет, в которых побывают наши герои.

Каждому участнику необходимо угадать и найти хотя бы один предмет, иначе после завершения путешествия, он не сможет вернуться назад к себе домой.

Угадав предмет, участник получает 1 круг, угадав, где находится этот предмет нужно взять – 1 круг.

Игра считается завершенной, когда все предметы будут найдены.