



**Вы заметили, что существует проблема с обслуживанием туалетов в вашей школе. Вы запросили встречу с главным учителем, чтобы решить проблему.**

**Действие:** Один игрок или учитель играет роль завуча. У игроков команды есть 1 минута, разработать стратегию, как провести встречу, чтобы решить проблему. «Главный учитель» выбирает, какая команда успешно убедила их устранить проблему.

### «Передайте песню»

**Основой этой игры является то, что команды выбирают песню, чтобы петь вместе.**

**Действие:** 1 команда начинает. Как только одна команда закончила петь несколько строк песни, они передают ее другой команде, которая должна начать петь другую песню. Это продолжается до тех пор, пока одна команда не сможет вспомнить песню, чтобы спеть ее вместе.

### «Слово-цепочка»

**Действие:** Игроки стоят в кругу с чередованием игроков из разных команд. 1 игрок начинает произносить слово, связанное с честностью или коррупцией. Игроки должны без промедления, сказать слова, связанные со словом, которое сказал человек слева. Любое колебание или повторение означает, что человек выходит из игры. Команда человека, который сказал необходимые слова последними побеждает в игре.



### «Подсчет в темноте»

**Действие:** Каждая команда стоит в кругу. Игроки закрывают глаза и начинают считать вслух. Учитель контролирует. Всякий раз, когда два человека выкрикивают любые два числа одновременно, команда должна начать все сначала. Команда, которая первая досчитает до 10 побеждает.

### «Отображение групп в сообществе»

**Действие:** игроки разделились на 2 команды. У каждого есть минута, чтобы перечислить все группы в своем сообществе. (девочки, мальчики, безработные, старики и т.д.) Победителем является команда с самым длинным списком.

### «Ваша точка зрения»

**Условие.** Ответьте на вопросы и обоснуйте свои ответы.  
- Почему люди нарушают закон?  
- что необходимо сделать для того, чтобы все в обществе соблюдали закон и его не нарушали.  
Учащиеся подходят к надписям, которые заранее подготовлены. Данные надписи, это возможные ответы.  
а) не знают, как поступить по закону, так как не обладают правовой культурой  
б) уверены, что их не накажут  
с) хотят привлечь к себе внимание  
d) ваша точка зрения

### Добавить к этому...'

**Действие:** Игроки сидят или стоят в кругу. Один человек делает движение (например, хлопает), следующий человек повторяет действие и добавляет одно свое движение. Третий человек выполняет первые два действия и добавляет еще одно свое собственное и т. д. Когда кто-то забывает о действии, они покидают игру, а следующий человек начинает новую последовательность. Побеждает та команда, игрок которой остается последний в игре.



### «Буква-охота»

**Действие:** человек, приземлившийся на карточке, выбирает букву. У каждой команды есть 1 минута, чтобы найти и принести как можно больше объектов, начиная с выбранной буквы. Побеждает команда с наибольшим количеством объектов.

### «Ж-Ж-Ж»

**Действие:** Все участники стоят в кругу. Начиная с одного игрока, каждый игрок рассчитывается по порядку. Однако, вместо числа, участник «жужжит»:

- 3
- кратных 3
- числа содержащие 3

Например, «один, два, ж-ж-ж, три, четыре, пять, ж-ж-ж» Тот, кто не может сказать: «Ж-Ж-Ж» в нужное время выходит из игры. Продолжайте играть в течение 3 минут или пока не останется только один человек.

### «Цели устойчивого развития»

**Действие:** В ваших командах участники говорят о том, сколько Целей они знают, или описывают каждую Цель Устойчивого Развития. Команда с наибольшим количеством соответствующих целей после 3 минут побеждает.



КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ



КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ

КАРТОЧКА  
ЗАДАНИЕ