🕒 Игры на время: память

📍 Контекст:  
Герой сталкивается с ситуацией, когда нужно быстро принять решение или запомнить важные детали, чтобы избежать плохого выбора. Например, он может быть в ситуации, где необходимо запомнить поддерживающие фразы, полезные действия или моменты, которые помогут ему устоять перед соблазном.

🧠 Игровая суть:  
Игроку нужно запомнить некоторое количество элементов (например, фразы, картинки, символы или поведенческие реакции) в ограниченное время. После этого экран исчезает, и игрок должен воссоздать порядок или выбрать правильные элементы.  
Например: запомни фразы, которые могут помочь отказать от вредных предложений, или символы здоровых альтернатив, и повтори их, как в игре «Симон говорит».

Собери пазл

📍 Контекст:  
Герой размышляет о том, что помогает ему оставаться собой, быть в ресурсе и говорить “нет” в трудных ситуациях. Чтобы это понять, он «вспоминает» важные элементы своей устойчивости — поддержку, хобби, цели, ценности. Всё это — части общей картины.

🧠 Игровая суть:  
Игрок должен собрать пазл из 6–9 элементов, где каждый фрагмент — это символ или фраза, отражающая здоровый образ жизни и ресурсы, помогающие избегать зависимостей.  
Пазл может быть визуальный (изображение: спорт, семья, хобби, музыка) или текстовый (фразы: «Я сам выбираю», «Мне важно быть здоровым», «У меня есть цель»).

Быстрые решения в ключевых моментах

Задача — успеть выбрать наиболее здоровую и безопасную реакцию до окончания времени. Если не выбрал — идёт нейтральный или рискованный исход.

Поиск предметов

📍 Контекст:

Герой находится в классе, дома или в школьном дворе. Он готовится к важному событию — собраться на кружок, тренировку или выполнить задание, отвлекающее от вредных привычек. Но чтобы начать, нужно найти полезные вещи, которые помогут ему сфокусироваться, расслабиться или выразить себя без вреда.

🧠 Игровая суть:

Игрок должен найти на экране предметы, символизирующие здоровые альтернативы вредным привычкам (например: спортивная бутылка, наушники, книга, дневник, кисти, турник). Среди них — отвлекающие или вредные предметы (сигарета, энергетик, разбросанный вейп, мусор, агрессивные постеры).

Цель — выбрать только полезные, избежав "ловушек".

Что не так с этим сообщением?,

📍 *Контекст:* Персонаж получает сообщение/письмо.  
🧠 *Игровая суть:* Игрок находит 3 подозрительных элемента (в адресе, стиле, орфографии, ссылке).

Собери алгоритм

📍 *Контекст:* Герой должен указать кому-то, как что-то сделать.  
🧠 *Игровая суть:* Игрок перетаскивает шаги инструкции в правильном порядке.

Ребус

📍 *Контекст:* Персонаж расшифровывает подсказку или пароль.  
🧠 *Игровая суть:* Упрощённый “ребус” из цифровых понятий: шифры, зеркальные слова, анаграммы.

Доска рассуждений

📍 *Контекст:* Персонаж размышляет, кому довериться или что делать.

🧠 *Игровая суть:* Игрок помогает составить цепочку: факты → выводы → действия.

«Узнай манипуляцию»

📍 *Сцена:* Кто-то уговаривает: "Ну чего ты как маленький", "Все делают", "Ты что, боишься?".

🧠 *Игровая суть:* Игроку показываются фразы — нужно отметить, где давление или манипуляция.

«Собери фразы поддержки»

📍 *Сцена:* Главный герой хочет отказаться, но не уверен.  
🧠 *Игровая суть:* Игрок должен собрать из слов или блоков позитивные аффирмации (пример: «Я умею говорить нет», «Моё здоровье — мой выбор»)

«Раздели советы»

📍 *Сцена:* Кто-то “советует” – нужно различить, какие советы реально помогают, а какие вредные или манипулятивные.  
🧠 *Игровая суть:* Перетащи советы в 2 категории: «Полезные» и «Опасные»

«Заменитель»

📍 *Сцена:* Герой хочет “сбежать” от стресса, его тянет к вредной привычке.  
🧠 *Игровая суть:* Игроку предлагают альтернативы: «послушать музыку», «написать другу», «погулять» и т.д.

«Поймай ловушку»

📍 *Сцена:* У героя перед глазами реклама, пост в соцсетях, ролик.  
🧠 *Игровая суть:* Игрок должен нажать на фразы/элементы, которые формируют ложное позитивное представление о зависимости ("Будь крутым", "Сделай как взрослые").

«Кто на тебя влияет?»

📍 *Сцена:* Герой размышляет, почему поддался/согласился.  
🧠 *Игровая суть:* Игрок соединяет людей и мотивации: «друг → не хотел обидеть», «лидер → хотел быть как он», «одиночество → боялся остаться один».

«Что бы ты сказал?»

📍 *Контекст:* Персонажу напрямую предлагают что-то вредное (снюс, вейп, алкоголь и т.п.).  
🧠 *Игровая суть:* Игрок видит 4 варианта фраз — от агрессивного "Отвали!" до нейтрального "Нет, спасибо". Нужно выбрать наиболее эффективную.

«Угадай — давление или дружба?»

📍 *Контекст:* Герой общается с друзьями.  
🧠 *Игровая суть:* Показаны реплики друзей. Игрок определяет, это:

* 🟢 Поддержка
* 🟡 Нейтральное
* 🔴 Давление