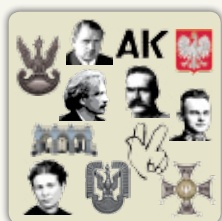


# Instrukcja

ZnajZnak jest grą edukacyjną przeznaczoną dla dwóch graczy. Przy użyciu jednego kompletu kart w ZnajZnak mogą grać jednocześnie nawet 32 osoby. W trakcie rozgrywki gracze uczą się rozpoznawać symboliczne dla polskiej historii znaki, daty, postacie, miejsca, odznaczenia, przedmioty... Nawiązując do opisanych na kartach pomocniczych ikon, można rozmawiać o najnowszej historii Polski

## Elementy gry

132 karty do gry



awers



rewers

133 karty pomocnicze z opisem symboli



awers



rewers

## Jak czytać karty?

definicje symboli

miniaturki symboli

Oznaczenie zestawu kart (zestaw A)

Symbol

numery symboli i oznaczenie chronologiczne

Numer symbolu (002)

Nazwa symbolu

Dodatkowy opis wyjaśniający

Nazwa symbolu i dodatkowy opis wyjaśniający

Numer symbolu

Krótki rys historyczny

Oznaczenie chronologiczne.

Pole pokolorowane oznacza, że symbol dotyczy okresu:

II RP

II wojny światowej

PRL

**Polski orzeł wojskowy**  
Orzeł używany na tablicach głowy w Wojsku Polskim

**Stefan Starzyński (1889-1943)**  
Przewodniczący w latach 1934-1939

**Armia Krajowa**

**Godło II Rzeczypospolitej od 1927 r.**  
Symbol wolnej Polski dla przeciwników komunizmu w czasie PRL

**Ignacy Jan Paderewski (1860-1941)**  
Wielki polski kompozytor, statesz nacjonalistyczny, premier RP

**Józef Piłsudski (1867-1935)**  
Tworca Legionów Polskich, naczelnik Państwa, marszałek Polski, premier RP

**Rotmistrz Witold Pilecki (1901-1948)**  
Oficer polski, więzień niemieckiego łagru w Auschwitzu

**Grób Nieznanego Żołnierza w Warszawie**  
Symboliczne miejsce pamięci wszystkich, którzy zginęli za Ojczyznę

**Irena Sendlerowa (1910-2008)**  
Niemiecka pielęgniarka, która uratowała ok. 2.5 tys. żydowskich dzieci

**Polski wojskowy orzeł lotniczy**  
Symbol polskiej siły powietrznej

**Ruch Wolności i Pokoju**  
Międzypartycki ruch polityczny

**Order Wojskowy Virtuti Militari**  
Najwyższy order odznaczeniowy w państwie za zasługi wojenne

**Godło II Rzeczypospolitej od 1927 r.**  
Symbol wolnej Polski dla przeciwników komunizmu w czasie PRL

Przebieg historii II RP: 21 grudnia 1927 r. Ilość używanych godła państwowego zmniejszono, wprowadzając tradycyjny i nowożytny do czasu ustanowienia w październiku 1928 r. Białego Włosa i nowego, czarnego w kształcie orła białego. Nowe godło zostało wprowadzone przez archidukę Filipina Karola. Jego wprowadzenie do użytku zostało zaplanowane przez ówczesnego ministra spraw wewnętrznych i wojskowych, a jego wprowadzenie miało miejsce 21 grudnia 1927 r. W tym dniu w Warszawie odbyła się uroczystość, na której przedstawił on publicznie nowe godło państwa. W 1928 r. wprowadzono formę białego orła białego, w której widać kontury orła białego z czerwonymi elementami. W 1939 r. wprowadzono formę białego orła białego z czerwonymi elementami, w której widać kontury orła białego z czerwonymi elementami. W 1945 r. wprowadzono formę białego orła białego z czerwonymi elementami, w której widać kontury orła białego z czerwonymi elementami.

II RP

II wojny światowej

PRL

## Cel gry

Gra uczy rozpoznawania symboli historycznych. Każda para kart ma zawsze jeden wspólny symbol, który należy jak najszybciej znaleźć (i nazwać). Kto pierwszy wskaże wspólny symbol na dwóch leżących na stole kartach pozbywa się wyłożonej przez siebie karty. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.



## Przygotowanie do gry

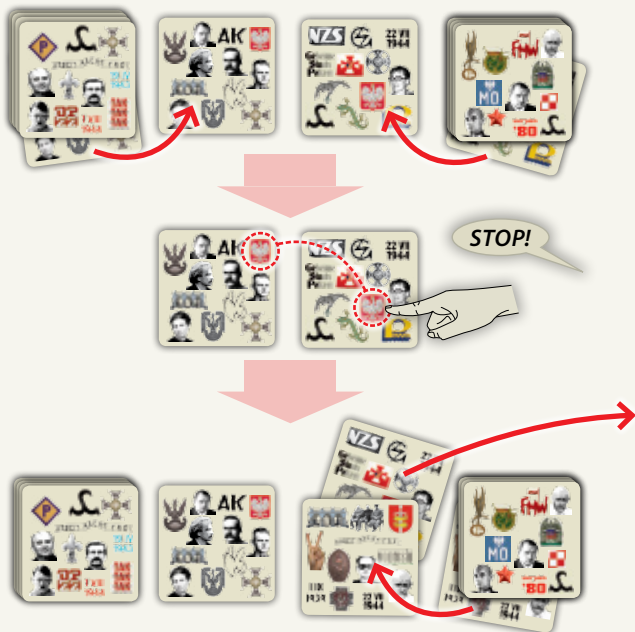
Gracze siadają obok siebie. Każdy z graczy dostaje pięć kart i trzyma je w ręku ułożone w stos awerssem do góry.



## Rozgrzewka (opcjonalna) – 3 minuty

Każdy z graczy trzyma w ręku swoje karty w stosie awerssem do góry, następnie gracze wykładają równocześnie na stół kartę ze spodu stosu. Na dwóch kartach leżących na stole gracze szukają symbolu wspólnego dla obu kart. Ten, kto pierwszy znajdzie wspólny symbol mówi „stop” i wskazuje go na swojej karcie, po czym odkłada ją na bok. Następnie gracz, który pierwszy znalazł symbol dokłada nową kartę ze spodu trzymanego w ręku stosu i gra toczy się dalej.

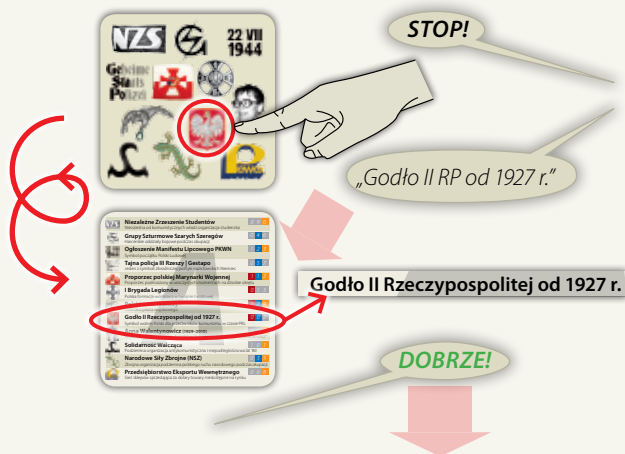
Rozgrzewka kończy się, gdy któryś z graczy pozbędzie się ostatniej karty bądź po upływie trzech minut.



## Przebieg gry – 12 minut

Właściwa rozgrywka przebiega podobnie jak rozgrzewka. Aby jednak pozbyć się karty, po powiedzeniu „stop” i wskazaniu wspólnego symbolu gracz musi go jeszcze poprawnie nazwać.

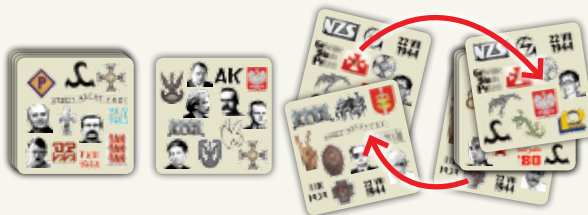
Po nazwaniu symbolu (bądź powiedzeniu „nie wiem”) gracz odwraca swoją kartę i odczytuje z rewersu na głos nazwę wspólnego symbolu wypisaną tłustym drukiem.



**Jeżeli gracz poprawnie nazwał symbol**, kartę oddaje przeciwnikowi, który kładzie ją na wierzch trzymanego w rękę stosu, awerssem do góry. Następnie gracz, który poprawnie nazwał symbol, dokłada nową kartę ze spodu trzymanego przez siebie stosu i gra toczy się dalej.



**Jeżeli graczy nie udało się poprawnie nazwać symbolu** (bądź powiedział „nie wiem”), zabiera ze stołu swoją kartę i kładzie na wierzch trzymanego w rękę stosu kart, awerssem do góry. Następnie ze spodu swojego stosu dokłada nową kartę i gra toczy się dalej.



## Koniec gry

Rozgrywka kończy się, gdy któryś z graczy nie będzie miał kart w ręku i jako pierwszy wskaże na ostatniej karcie wspólny symbol (nie musi go nazywać). Jeżeli po upływie 12 minut nikt nie pozbędzie się wszystkich kart, zwycięzcą zostaje gracz mający mniej kart w ręku.

## Wskazówki dla nauczyciela

- Uczniowie młodszy lub wymagający specjalnej opieki mogą grać tylko w wariant „rozgrzewka”.
- Od starszych lub zaawansowanych uczniów można wymagać podawania w trakcie gry nie tylko wytłuszczonej nazwy, ale także skróconej definicji napisanej mniejszą czcionką.
- Jeżeli w grupie jest więcej niż 26 osób, podczas przygotowania rozdaje się tylko po cztery karty.
- Karty do gry są podzielone na 13 zestawów (litery od A do N na rewersie karty). Podczas gry kartami z jednego zestawu uczniowie zapoznają się z maksymalną liczbą nowych symboli. Przy przeprowadzaniu turnieju warto zwrócić uwagę, by w miarę możliwości gracze nie grali dwa razy tym samym zestawem kart.
- Przy użyciu kart pomocniczych można przeprowadzić też drużynowy quiz sprawdzający wiedzę zdobytą przy rozgrywce w *ZnajZnak*. Quiz może dotyczyć tylko wybranych symboli. W trakcie quizu można np. podzielić grupę na dwa zespoły, pokazywać kartę pomocniczą z wybranym symbolem, po czym wręczać ją drużynie, która jako pierwsza poprawnie nazwała symbol. Drużyna, która zbierze więcej kart, wygrywa.
- Kolorystyka oznaczeń chronologicznych jest zgodna z kolorystyką rozdziałów w książce *Od niepodległości do niepodległości*. Ze względu jednak na konieczność wyboru jednego koloru dla okresu 1945–1989 (w książce rozbitego na kilka rozdziałów) w grze zastosowano kolor pomarańczowy (w książce użyty dla dekady 1970–1980).

**Projekt gry i koordynacja wydania:** Karol Madaj

**Współpraca:** Tomasz Ginter, Kamila Sachnowska

**Opisy symboli:** Anna Brojer (AB), Katarzyna Cegiela (KC), Marek Gałęzowski (MG), Tomasz Ginter (TG), Przemysław Gasztold-Seń (PSG), Waldemar Grabowski (WG), Sergiusz Kazimierzczuk (SK), Tomasz Kozłowski (TK), Karol Madaj (KM), Kamila Sachnowska (KBS), Konrad Starczewski (KS), Olga Tumińska (OT), Marcin Urynowicz (MU), Witold Wasilewski (WU), Grzegorz Wołk (GW), Małgorzata Żuławnik (MŻ), Maciej Żuczkowski (MJŻ).

**Recenzja:** dr Łukasz Michalski, dr Paweł Ukielski

**Redakcja naukowa:** Kamila Sachnowska, dr Andrzej Zawistowski

**Redakcja:** Piotr Chojnacki

**Korekta:** Maria Aleksandrow

**Projekt graficzny:** Tomasz Ginter

**Projekt pudełka:** Sylwia Szafrąńska

**Konsultacja matematyczna:** Michał Stajszczak

**Źródła fotografii:** Archiwum IPN, Muzeum Wojska Polskiego, Muzeum Zamoyskich w Kozłówce, NARA, Wikipedia Commons oraz zbiory prywatne: Przemysława Bartkowiaka(047), Wojciecha Czaplickiego (034), Tomasza Gintera (039, 070, 103), Krzysztofa Króla (085), Anny Pietraszek (027), Cezarego Pomykały (082), Rafała Sierchuły (018), Andrzeja Turkowskiego (035), Piotra Walentyńowicza (024), Andrzeja Zawistowskiego (029, 030, 045, 067, 073, 074, 077, 083, 084, 087, 091, 095, 131) i innych.

**Za inspirację** autor gry pragnie podziękować twórcom gry *Double*, zasady *ZnajZnak* są twórczym rozwinięciem ich pomysłu.

**Za przeprowadzone testy i pomoc w wyborze symboli autor**

**dziękuje:** Edukatorom Biura Edukacji Publicznej z całej Polski, gościom VI Polonijnych Spotkań z Historią Najnowszą, testerom z Monsoon Group oraz Justynie Batko, Tomaszowi Ceranowi, Agnieszce Chylińskiej, Krzysztofowi Drażbie, Dariuszowi Gorajczykowi, Markowi Jończykowi, Pawłowi Kaliszowi, Edycie Kręzolek, Wojciechowi Sieronowi oraz Jerzemu Zambrowskiemu.

Druk: Granna

© Instytut Pamięci Narodowej

Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, 2012

Biuro Edukacji Publicznej

Ul. Towarowa 28, 00-839 Warszawa

Tel. 22 431 83 83, faks 22 431 83 80

Pytania? Uwagi? Pomysły? Brakujące karty? Napisz do autora: karol.madaj@ipn.gov.pl