

ZNAJZNAK

GRA EDUKACYJNA

Instrukcja

Gra uczy rozpoznawania symboli historycznych. Każda para kart ma zawsze jeden wspólny symbol. Należy go jak najszybciej znaleźć i prawidłowo nazwać.

Elementy gry

132 karty do gry



awers

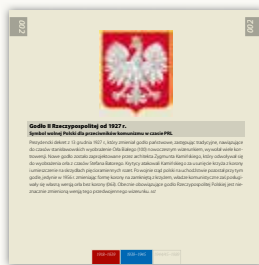


rewers

133 karty pomocnicze z opisem symboli



awers



rewers

Jak czytać karty?

Karta do gry (rewers)

Definicje symboli

Miniaturki symboli

Oznaczenie zestawu kart (zestaw A)

Symbol

Numer symboli i oznaczenie chronologiczne

Numer symbolu (002)

Nazwa symbolu

Dodatkowy opis wyjaśniający

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

0 0 2

Karta pomocnicza (rewers)

Nazwa symbolu i dodatkowy opis wyjaśniający

Krótki rys historyczny

Symbol

Numer symbolu

Numer symbolu umieszczono na registrach, aby ułatwić wyszukiwanie

Kod QR kierujący do portalu edukacyjnego IPN, poświęconego danemu tematowi

Oznaczenie chronologiczne. Pole pokolorowane oznacza, że symbol dotyczy okresu:

II RP

II wojny światowej

PRL

Instrukcja

Gra uczy rozpoznawania symboli historycznych. Każda para kart ma zawsze jeden wspólny symbol. Należy go jak najszybciej znaleźć i prawidłowo nazwać.

Elementy gry

132 karty do gry



awers

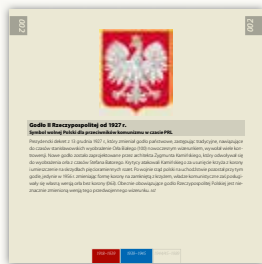


rewers

133 karty pomocnicze z opisem symboli



awers



rewers

Jak czytać karty?

Karta do gry (rewers)

Definicje symboli

Miniaturki symboli

Oznaczenie zestawu kart (zestaw A)

Symbol

Numery symboli i oznaczenie chronologiczne

Numer symbolu (002)

Nazwa symbolu

Dodatkowy opis wyjaśniający

Karta pomocnicza (rewers)

Nazwa symbolu i dodatkowy opis wyjaśniający

Krótki rys historyczny

Numer symbolu

Numery umieszczono na registrach, aby ułatwić wyszukiwanie

Kod QR kierujący do portalu edukacyjnego IPN, poświęconego danemu tematowi

Oznaczenie chronologiczne. Pole pokolorowane oznacza, że symbol dotyczy okresu:

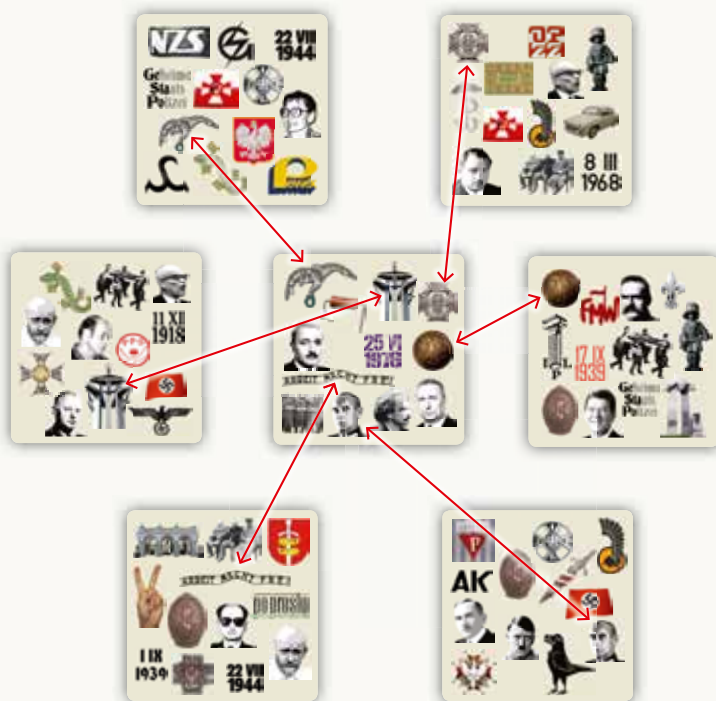
II RP

II wojny światowej

PRL

Rozgrzewka (2–8 graczy)

- 1** Karty rozdaje się po równo pomiędzy grających. Gracze kładą karty przed sobą ułożone w stos awersem do góry.
- 2** Najmłodszy z graczy kładzie kartę z wierzchu swojego stosu na środku pola gry. Od tej chwili wszyscy gracze równocześnie szukają wspólnego symbolu na karcie leżącej na wierzchu własnego stosu i stosu na środku pola gry.
- 3** Ten, kto znajdzie wspólny symbol i pierwszy wypowie na głos nazwę symbolu (jeżeli jej nie zna, musi poświęcić cenne sekundy na odwrócenie karty i sprawdzenie poprawnego brzmienia nazwy wypisanego na rewersie tłustym drukiem), przekłada swoją kartę na wierzch stosu leżącego na środku i gra toczy się dalej.
- 4** Gra kończy się, gdy ktoś pozbędzie się ostatniej karty.

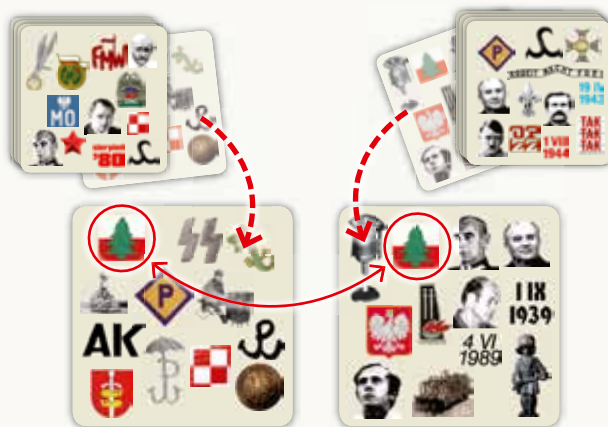


Pojedynek (od 1 do 13 par graczy)

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



- 2** Następnie wykładają równocześnie na stół kartę ze spodu stosu. Na dwóch kartach leżących na stole gracze szukają symbolu wspólnego dla obu kart.



- 3** Ten, kto pierwszy znajdzie wspólny symbol, mówi „stop”, wskazuje go na swojej karcie i podaje nazwę.



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

3. Dywizja Strzelców Karpackich 0 4 4
Polska jednostka piechoty walcząca m.in. pod Monte Cassino

	3. Dywizja Strzelców Karpackich Polska jednostka piechoty walcząca m.in. pod Monte Cassino	0	4	4
	Zbrodnica formacja niemiecka z czasów II Rzeczy	0	4	4
	Narodowe Siły Zbrojne (NSZ) Zbrojne organizacje powstania i podziemnego podziemnego podziemnego	0	3	5
	Pancernik „Schleswig-Holstein” Westerplatte	0	4	4
	Robotnik przymusowy III Rzeszy Oznaczenie polskiego robotnika przymusowego w Niemczech	0	4	4
	Kokosownik Symbol obywatelskiej wojny na ulicach miast w czasie stanu wojennego	0	0	0
	Armia Krajowa Największa podziemna struktura wojskowa z czasów II wojny światowej	0	0	0
	Batalion „Parasol” Narodowo-odwalec Armii Krajowej walczącej w Powstaniu Warszawskim	0	0	0
	Szachownica lotnicza Znak rozpoznawczy polskiego lotnictwa wojskowego	0	3	2
	Polska Walcząca Symbol polskiego ruchu oporu podczas okupacji niemieckiej	0	3	2
	Herb Gdyni Najstarszy port morski zbudowany w II RP na miejscu wiośni i stoczni	0	3	3
	Katyń Zbrodnia sowiecka dokonana na obywatelach polskich	0	4	4

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



6 Jeżeli gracz poprawnie nazwał symbol, kartę oddaje przeciwnikowi, który kładzie ją na wierzch swojego stosu, awerssem do góry. Następnie gracz, który poprawnie nazwał symbol, dokłada nową kartę ze spodu swojego stosu i gra toczy się dalej.

7 Rozgrywka kończy się, gdy któryś z graczy nie będzie miał kart w ręku i jako pierwszy wskaże na ostatniej karcie wspólny symbol. Wyjątkowo nie musi go nazwać.



Wariant wieloosobowy (3–8 graczy)

- 1 Każdy z graczy dostaje pięć kart, kładzie je przed sobą ułożone w stos awerssem do góry. Gracze powinni usiąść w taki sposób, by dobrze widzieć karty gracza po lewej stronie. Swoją stos kart należy zakryć ręką.
- 2 Na komendę „start” gracze zabierają rękę i wszyscy równocześnie szukają wspólnego symbolu na karcie leżącej na wierzchu własnego stosu i stosu gracza po lewej stronie.



- 3 Ten, kto pierwszy znajdzie wspólny symbol, mówi „stop”, wskazuje znak i podaje jego nazwę. W tym czasie pozostali gracze, poza tym siedzącym z lewej strony, zakrywają ręką swoje karty.



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

„Solidarność Walcząca”

Symbol	Nazwa	Wiek	Wartość
	Cichociemni Spadochroniarze Polkich Sił Zbrojnych przetrzucani do okupowanej Polski	0	5
	Związek Młodzieży Polskiej Społecznonarodowa organizacja młodzieżowa	1	1
	Federacja Młodzieży Walczącej Ogólnopolska polityczna organizacja młodzieżowa z lat 80. XX w.	0	8
	Janusz Korczak (1878-1942) Pedagog, pisarz, reformator działań na rzecz praw dziecka, zamordowany przez Niemców	0	9
	Milicja Obywatelska (MO) Odpowiedzialna za porządek w PRL, służyła także do walki z opozycją	0	6
	Stefan Starzyński (1893-1939) Prezydent Warszawy w latach 1934-1939	0	0
	ORMO (Ochotnicza Rezerwa Milicji Obywatelskiej) Organizacja paramilitarna wspierająca Milicję Obywatelską	0	7
	Szachownica lotnicza Znak rozpoznawczy gójskiego lotnictwa wojskowego	0	3
	Edward Różański (1886-1941) Polski polityk, działacz społeczny, działacz PPS	0	2
	Armia Czerwona Siły zbrojne Związku Radzieckiego	0	2
	Sierpień Miesiąc w kalendarzu, miesiąc urodzinowym NSZZ „Solidarność”	1	2
	Solidarność Walcząca Podziemna organizacja antykomunistyczna i niepodległościowa lat '80	1	0

5 Jeżeli graczowi nie udało się poprawnie nazwać symbolu (bądź powiedział „nie wiem”), kartę z wierzchu swojego stosu przekłada na spód swojego stosu, mówi „start” i gra toczy się dalej.



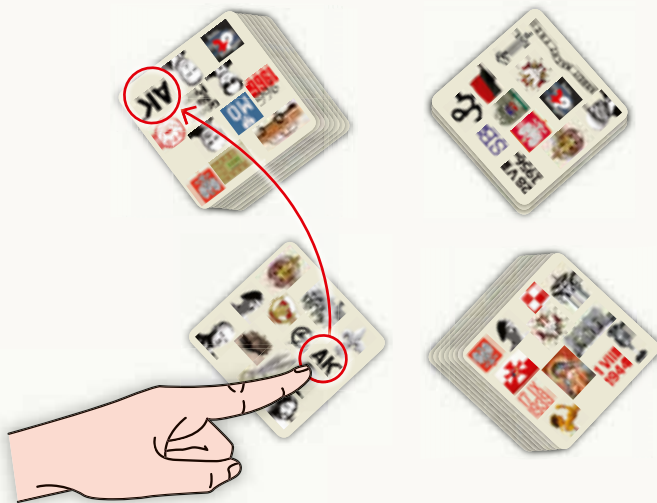
- 6** Jeżeli gracz poprawnie nazwał symbol, kartę z wierzchu stosu oddaje graczowi po lewej, który kładzie ją na spód swojego stosu, mówi „start” i gra toczy się dalej.



- 7** Gra kończy się, gdy ktoś wskaże wspólny symbol na swojej ostatniej karcie. Wyjątkowo nie musi go nazywać.

Uwagi:

- Jeżeli gracz pomylił się i powie „stop”, wskazując symbol, który nie jest wspólny dla obu kart, za karę czeka, dopóki ktoś inny nie powie „stop”.
- W przypadku jednoczesnego powiedzenia „stop” pierwszeństwo ma najmłodszy z graczy.
- Przed rozgrywką można ustawić czasomierz na 10 minut. Jeżeli po upływie tego czasu nikt nie pozbędzie się wszystkich kart, zwycięzcą zostaje gracz mający najmniej kart w ręku. W przypadku remisu wygrywa najmłodszy z graczy.



Wskazówki dla nauczyciela

- Oznaczenia chronologiczne nawiązują do kolorystyki rozdziałów w książce *Od niepodległości do niepodległości* oraz portalu internetowego www.Polska1918-1989.ipn.gov.pl
- Wariant *Pojedynek* jest najlepszym wariantem do rozgrywania w czasie lekcji. 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). W wariantcie *Pojedynek* podczas gry kartami z jednego zestawu uczniowie zapoznają się z maksymalną liczbą nowych symboli. Przy przeprowadzaniu turnieju gry dobrze jest zwrócić uwagę, by w miarę możliwości gracze nie grali dwa razy tym samym zestawem kart.
- Przy użyciu kart pomocniczych można przeprowadzić 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.

- Karty pomocnicze mogą też posłużyć do przeprowadzenia warsztatu *Połącz symbole*. Każdy z graczy otrzymuje od prowadzącego jedną kartę pomocniczą. Karty mogą być dobrane losowo lub według ustalonego klucza, np. postacie, symbole związane z drugą wojną światową, wydarzenia w PRL. Gracze czytają informacje znajdujące się na odwrocie kart i oglądają symbole na swoich kartach, a następnie dobierają się w grupy z pokrewnymi symbolami. Kryteria doboru zależą od graczy – mogą to być symbole dotyczące jednego zagadnienia lub symbole podobne graficznie.

Prowadzący prosi każdą grupę, by krótko opowiedziała, jakie symbole mają jej członkowie i według jakiego klucza się połączyli. Jeśli gracze nie znajdą połączenia, prowadzący pomaga im w połączeniu się z grupą lub stworzeniu własnej, tłumacząc, według jakiego klucza można to wykonać. Jeżeli gracze łączą karty pozornie niemające ze sobą nic wspólnego z punktu widzenia historii, nie należy ingerować. Być może taki sposób pomoże im zapamiętać symbole. Prowadzący może jedynie pokazać graczom inne możliwości połączeń.

Projekt gry i koordynacja wydania: Karol Madaj

Współpraca: Tomasz Ginter, Kamila Sachnowska

Opisy symboli: Anna Brojer (AB), Katarzyna Cegieła (KC), Marek Gałęzowski (MG), Tomasz Ginter (TG), Przemysław Gasztold-Seń (PGS), Waldemar Grabowski (WG), Sergiusz Kazmierczuk (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 Żulawnik (MŻ), Maciej Żuczkowski (MJZ).

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 Zamojskich w Kozłowie, 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 Walentynowicza (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 *Dobble*, 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 Drazbie, Dariuszowi Gorajczykowi, Markowi Jończykowi, Pawłowi Kaliszowi, Edycie Kręzolek, Wojciechowi Sieronowi oraz Jerzemu Zambrowskiemu.

Druk: Trefl SA



**INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ**

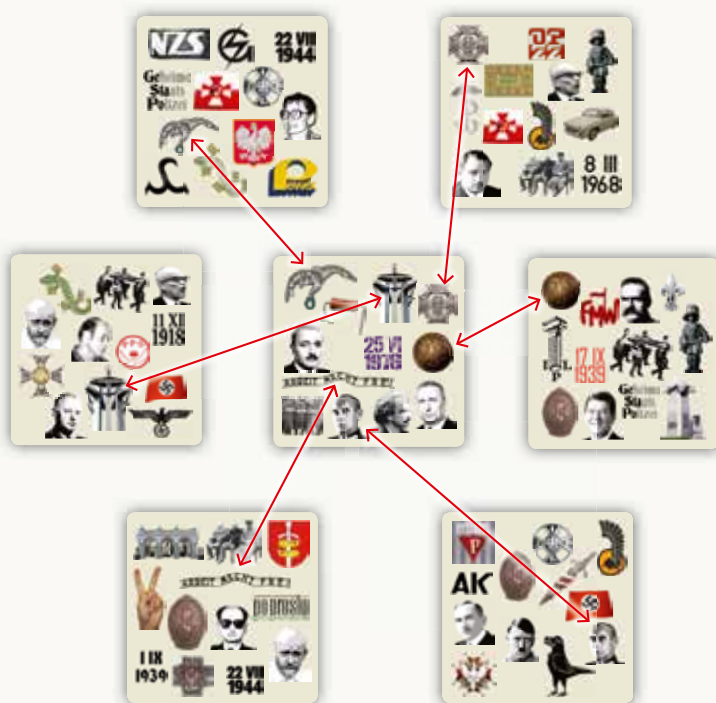
© Instytut Pamięci Narodowej
Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko
Narodowi Polskiemu, 2015

Biuro Edukacji Publicznej
ul. Wołoska 7, 02-675 Warszawa
tel. 22 581 88 70 lub 71,
faks 22 581 88 72

**Pytania? Uwagi? Pomysły?
Brakujące karty?**
Napisz do nas:
lukasz.pogoda@ipn.gov.pl

Rozgrzewka (2–8 graczy)

- 1** Karty rozdaje się po równo pomiędzy grających. Gracze kładą karty przed sobą ułożone w stos awersem do góry.
- 2** Najmłodszy z graczy kładzie kartę z wierzchu swojego stosu na środku pola gry. Od tej chwili wszyscy gracze równocześnie szukają wspólnego symbolu na karcie leżącej na wierzchu własnego stosu i stosu na środku pola gry.
- 3** Ten, kto znajdzie wspólny symbol i pierwszy wypowie na głos nazwę symbolu (jeżeli jej nie zna, musi poświęcić cenne sekundy na odwrócenie karty i sprawdzenie poprawnego brzmienia nazwy wypisanego na rewersie tłustym drukiem), przekłada swoją kartę na wierzch stosu leżącego na środku i gra toczy się dalej.
- 4** Gra kończy się, gdy ktoś pozbędzie się ostatniej karty.



Pojedynek (od 1 do 13 par graczy)

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



- 2** Następnie wykładają równocześnie na stół kartę ze spodu stosu. Na dwóch kartach leżących na stole gracze szukają symbolu wspólnego dla obu kart.



- 3** Ten, kto pierwszy znajdzie wspólny symbol, mówi „stop”, wskazuje go na swojej karcie i podaje nazwę.



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

3. Dywizja Strzelców Karpackich 0 4 4
Polska jednostka piechoty walcząca m.in. pod Monte Cassino

	3. Dywizja Strzelców Karpackich Polska jednostka piechoty walcząca m.in. pod Monte Cassino	0	4	4
	Zbrodnica formacja niemiecka z czasów II Rzeczy	0	4	4
	Narodowe Siły Zbrojne (NSZ) Zbrojne organizacje powstania i podziemnego podziemnego podziemnego	0	3	5
	Pancernik „Schleswig-Holstein” Westerplatte	0	4	4
	Robotnik przymusowy III Rzeszy Oznaczenie polskiego robotnika przymusowego w Niemczech	0	4	4
	Kokosownik Symbol obywatelskiej wojny na ulicach miast w czasie stanu wojennego	0	0	0
	Armia Krajowa Największa podziemna struktura wojskowa z czasów II wojny światowej	0	0	0
	Batalion „Parasol” Narodowo-wojskowa formacja walcząca w Powstaniu Warszawskim	0	0	0
	Szachownica lotnicza Znak rozpoznawczy polskiego lotnictwa wojskowego	0	3	6
	Polska Walcząca Symbol polskiego ruchu oporu podczas okupacji niemieckiej	0	3	7
	Herb Gdyni Najstarszy port morski zbudowany w II RP na miejscu wiośni rybnej	0	3	3
	Katyń Zbrodnia sowiecka dokonana na obywatelach polskich	0	4	4

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



6 Jeżeli gracz poprawnie nazwał symbol, kartę oddaje przeciwnikowi, który kładzie ją na wierzch swojego stosu, awerssem do góry. Następnie gracz, który poprawnie nazwał symbol, dokłada nową kartę ze spodu swojego stosu i gra toczy się dalej.

7 Rozgrywka kończy się, gdy któryś z graczy nie będzie miał kart w ręku i jako pierwszy wskaże na ostatniej karcie wspólny symbol. Wyjątkowo nie musi go nazwać.



Wariant wieloosobowy (3–8 graczy)

- 1 Każdy z graczy dostaje pięć kart, kładzie je przed sobą ułożone w stos awerssem do góry. Gracze powinni usiąść w taki sposób, by dobrze widzieć karty gracza po lewej stronie. Swoją stos kart należy zakryć ręką.
- 2 Na komendę „start” gracze zabierają rękę i wszyscy równocześnie szukają wspólnego symbolu na karcie leżącej na wierzchu własnego stosu i stosu gracza po lewej stronie.



- 3 Ten, kto pierwszy znajdzie wspólny symbol, mówi „stop”, wskazuje znak i podaje jego nazwę. W tym czasie pozostali gracze, poza tym siedzącym z lewej strony, zakrywają ręką swoje karty.



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

Solidarność Walcząca 1 0 1
Podziemna organizacja antykomunistyczna i niepodległościowa lat '80

Cichociemni Spadochroniarze w Polskich Sił Zbrojnych przetrzucani do okupowanej Polski	0 5 3
Związek Młodzieży Polskiej Społecznonastawowa organizacja młodzieżowa	1 1 5
Federacja Młodzieży Walczącej Ogólnopolska polityczyna organizacja młodzieżowa z lat 80. XX w.	0 8 4
Janusz Korczak (1878-1942) Pedagog, pisarz, reformator działań na rzecz praw dziecka, zamordowany przez Niemców	0 9 8
Milicja Obywatelska (MO) Odpowiedzialna policja w PRL, służyła także do walki z opozycją	0 6 7
Stefan Starzyński (1893-1939) Prezydent Warszawy w latach 1934-1939	0 0 5
ORMO (Ochotnicza Rezerwa Milicji Obywatelskiej) Organizacja paramilitarna wspierająca Milicję Obywatelską	0 7 0
Szachownica lotnicza Znak rozpoznawczy gójskiego lotnictwa wojskowego	0 3 9
Edward Róża-Śmigły (1886-1941) Polski polityk, marszałek Polski	0 2 2
Armia Czerwona Siły zbrojne Związku Sowieckiego	0 2 5
Sierpień '80 Polski symbol walczący z transformacją NSZZ „Solidarność”	1 2 9
Solidarność Walcząca Podziemna organizacja antykomunistyczna i niepodległościowa lat '80	1 0 1

5 Jeżeli graczowi nie udało się poprawnie nazwać symbolu (bądź powiedział „nie wiem”), kartę z wierzchu swojego stosu przekłada na spód swojego stosu, mówi „start” i gra toczy się dalej.



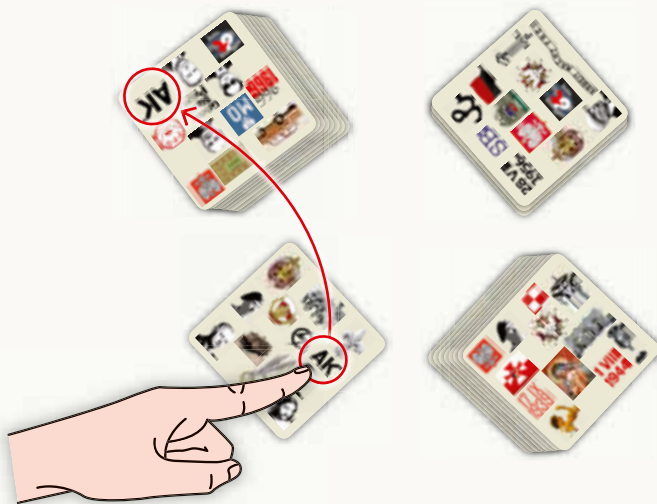
- 6** Jeżeli gracz poprawnie nazwał symbol, kartę z wierzchu stosu oddaje graczowi po lewej, który kładzie ją na spód swojego stosu, mówi „start” i gra toczy się dalej.



- 7** Gra kończy się, gdy ktoś wskaże wspólny symbol na swojej ostatniej karcie. Wyjątkowo nie musi go nazywać.

Uwagi:

- Jeżeli gracz pomylił się i powie „stop”, wskazując symbol, który nie jest wspólny dla obu kart, za karę czeka, dopóki ktoś inny nie powie „stop”.
- W przypadku jednoczesnego powiedzenia „stop” pierwszeństwo ma najmłodszy z graczy.
- Przed rozgrywką można ustawić czasomierz na 10 minut. Jeżeli po upływie tego czasu nikt nie pozbędzie się wszystkich kart, zwycięzcą zostaje gracz mający najmniej kart w ręku. W przypadku remisu wygrywa najmłodszy z graczy.



Wskazówki dla nauczyciela

- Oznaczenia chronologiczne nawiązują do kolorystyki rozdziałów w książce *Od niepodległości do niepodległości* oraz portalu internetowego www.Polska1918-1989.ipn.gov.pl
- Wariant *Pojedynek* jest najlepszym wariantem do rozgrywania w czasie lekcji. 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). W wariantcie *Pojedynek* podczas gry kartami z jednego zestawu uczniowie zapoznają się z maksymalną liczbą nowych symboli. Przy przeprowadzaniu turnieju gry dobrze jest zwrócić uwagę, by w miarę możliwości gracze nie grali dwa razy tym samym zestawem kart.
- Przy użyciu kart pomocniczych można przeprowadzić 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.

- Karty pomocnicze mogą też posłużyć do przeprowadzenia warsztatu *Połącz symbole*. Każdy z graczy otrzymuje od prowadzącego jedną kartę pomocniczą. Karty mogą być dobrane losowo lub według ustalonego klucza, np. postacie, symbole związane z drugą wojną światową, wydarzenia w PRL. Gracze czytają informacje znajdujące się na odwrocie kart i oglądają symbole na swoich kartach, a następnie dobierają się w grupy z pokrewnymi symbolami. Kryteria doboru zależą od graczy – mogą to być symbole dotyczące jednego zagadnienia lub symbole podobne graficznie.

Prowadzący prosi każdą grupę, by krótko opowiedziała, jakie symbole mają jej członkowie i według jakiego klucza się połączyli. Jeśli gracze nie znajdą połączenia, prowadzący pomaga im w połączeniu się z grupą lub stworzeniu własnej, tłumacząc, według jakiego klucza można to wykonać. Jeżeli gracze łączą karty pozornie niemające ze sobą nic wspólnego z punktu widzenia historii, nie należy ingerować. Być może taki sposób pomoże im zapamiętać symbole. Prowadzący może jedynie pokazać graczom inne możliwości połączeń.

Projekt gry i koordynacja wydania: Karol Madaj

Współpraca: Tomasz Ginter, Kamila Sachnowska

Opisy symboli: Anna Brojer (AB), Katarzyna Cegieła (KC), Marek Gałęzowski (MG), Tomasz Ginter (TG), Przemysław Gąsztold-Seń (PGS), Waldemar Grabowski (WG), Sergiusz Kazmierczuk (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 Żulawnik (MŻ), Maciej Żuczkowski (MJZ).

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 Szafrńska

Konsultacja matematyczna: Michał Stajszczak

Źródła fotografii: Archiwum IPN, Muzeum Wojska Polskiego, Muzeum Zamojskich w Kozłowie, 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 Walentynowicza (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 *Dobble*, 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 Drazbie, Dariuszowi Gorajczykowi, Markowi Jończykowi, Pawłowi Kaliszowi, Edycie Kręzolek, Wojciechowi Sieronowi oraz Jerzemu Zambrowskiemu.

Druk: Trefl SA



**INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ**

© Instytut Pamięci Narodowej
Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko
Narodowi Polskiemu, 2015

Biuro Edukacji Publicznej
ul. Wołoska 7, 02-675 Warszawa
tel. 22 581 88 70 lub 71,
faks 22 581 88 72

**Pytania? Uwagi? Pomysły?
Brakujące karty?**
Napisz do nas:
lukasz.pogoda@ipn.gov.pl