

Pierwsza gra polsko-węgierska - „ZnajZnak — Felismered?”

Siedem lat temu nakładem Instytutu Pamięci Narodowej ukazała się gra ZnajZnak autorstwa Karola Madaja. Gra okazała się ogromnym sukcesem edukacyjnym i w różnych wersjach rozeszła się w ponad 80 tysiącach egzemplarzy, ciesząc się dużym uznaniem wśród nauczycieli.

W 2018 r. ukaze się wydanie specjalne poświęcone historii Polski i Węgier zatytułowane „ZnajZnak — Felismered?”

Przed sprzedaż gry podczas Warszawskich Targów Książki 17-20 maja.

Gra będzie dostępna w Księgarniach IPN w Warszawie od 21 maja.

Cena detaliczna 15 zł.



Dzieje Polski i Węgier splatają się ze sobą od tysiąca lat. Wystarczy tylko przypomnieć małżeństwa pierwszych Piastów, polsko-węgierską unię personalną w czasach Kazimierza Wielkiego, Stefana Batorego - Węgra na polskim tronie, polskie legiony walczące na Węgrzech w czasie Wiosny Ludów... Na wzajemną przyjaźń i wsparcie Polacy i Węgrzy mogli liczyć także w obliczu zagrożenia ze strony największych totalitaryzmów tamtych czasów - nazizmu i komunizmu. Poznański Czerwiec i Rewolucja 1956 r., która wybuchła niecałe pół roku później, po raz kolejny zbliżyły nasze narody. A jednak, pomimo bliskich związków między naszymi krajami i okazywanej sobie po wielokroć pomocy, wciąż zbyt mało wiemy o naszej wspólnej przeszłości.



Dlatego z okazji polsko-węgierskich obchodów sześćdziesiątej rocznicy wydarzeń, które miały miejsce w Polsce i na Węgrzech w 1956 r., rozpoczęto prace nad nowym wydaniem gry „ZnajZnak”. Podobnie jak pierwowzór, „ZnajZnak – Felismered?” jest narzędziem edukacyjnym opartym na rozpoznawaniu symboli. Zawiera 132 karty do gry, a na każdej z nich znajduje się dwanaście symboli. Dwie dowolnie wybrane karty mają zawsze jakiś jeden wspólny obrazek. Gracze porównują karty i starają się wcześniej niż przeciwnik dostrzec wspólny znak dwóch kartach, a następnie go zidentyfikować. Zwycięzcą zostaje gracz, który poprawnie wskaże i opisze więcej znaków. Do weryfikacji służą informacje na rewersach kart, gdzie umieszczono opisy każdego z symboli po polsku i węgiersku. Liczą się zatem nie tylko spostrzegawczość i refleks, lecz także wiedza. Gra została przygotowana w taki sposób, by podczas wspólnych spotkań mogły grać osoby z Polski i Węgier, nawet nie posługując się wspólnym językiem. Język obrazów jest wszak uniwersalny.



133 symbole występujące w grze są zróżnicowane: od średniowiecznych bohaterów po kostkę Rubika i autobus marki Ikarus. Symbole zostały dobrane są w taki sposób, aby za ich pomocą można było przedstawić możliwie pełny obraz wspólnej historii najnowszej. Do gry dołączone są karty pomocnicze, na których każdy z symboli został szczegółowo opisany. Opisy, sporządzone przez specjalistów z polskiego Biura Edukacji Narodowej IPN, węgierskiego Komitetu Pamięci Narodowej NEB i Instytutu Węgierskiego w Warszawie, pomagają nauczycielom i edukatorom omawiać wspólną historię Polski i Węgier. Symbole w dużym formacie znajdujące się na planszach pomocniczych pozwalają przeprowadzić drużynowy quiz sprawdzający świeżo zdobytą wiedzę lub stworzyć miniwystawę. W instrukcji znalazło się także kilka wariantów gry dla różnej liczby graczy.

Mamy nadzieję, że edukacyjna gra historyczna „ZnajZnak – Felismered?” przyczyni się do bliższego poznania historii Węgier przez Polaków, a Węgrom przybliży historię Polski. Gra będzie w sprzedaży od maja 2018 r. Jednocześnie grać może od 2 do 26 osób w wieku od 10 lat. Przeciętny czas rozgrywki to 15 minut.

[Drukuj](#)

[Generuj PDF](#)

[Powiadom](#)

[Powrót](#)