

„DROGA DO NIEPODLEGŁOŚCI”

GRY PLANSZOWO-KARCJANE

Do samodzielnego wydruku oraz wycięcia

Gry „Droga do Niepodległości” zostały udostępnione

Grafiki do gier „Droga do Niepodległości” zostały stworzone podczas „Kreatywnych lekcji historii” odbywających się w ramach projektu „Nieodległa Niepodległa” dofinansowanego ze środków Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022 w ramach Programu Dotacyjnego „Koalicje dla Niepodległej”.

Grafiki stworzyli uczniowie następujących szkół:

- Szkoły Podstawowej im. Janusza Korczaka w Rogajnach
- Niepublicznej Szkoły Podstawowej im. Kaprów Polskich w Suchaczu
- Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Westerplatte w Godkowie

Gry nawiązują do tematyki odzyskania niepodległości przez Polskę, dzięki czemu z powodzeniem mogą zostać wykorzystane do zapoznania najmłodszych z ważnymi wydarzeniami historycznymi, zarówno w domu jak i w szkole, podczas lekcji historii.

W zestawie znajdują się elementy pozwalające na przeprowadzenie dwóch gier:

1. Gry obrazkowej typu MEMORY
2. Gry karcianej typu WOJNA

niepodległa

ORGANIZATOR



Instytucja Samorządu
Województwa Warmińsko-Mazurskiego

PARTNERZY



Edukacyjna gra obrazkowa (typu MEMORY)

Do gry potrzebujemy:

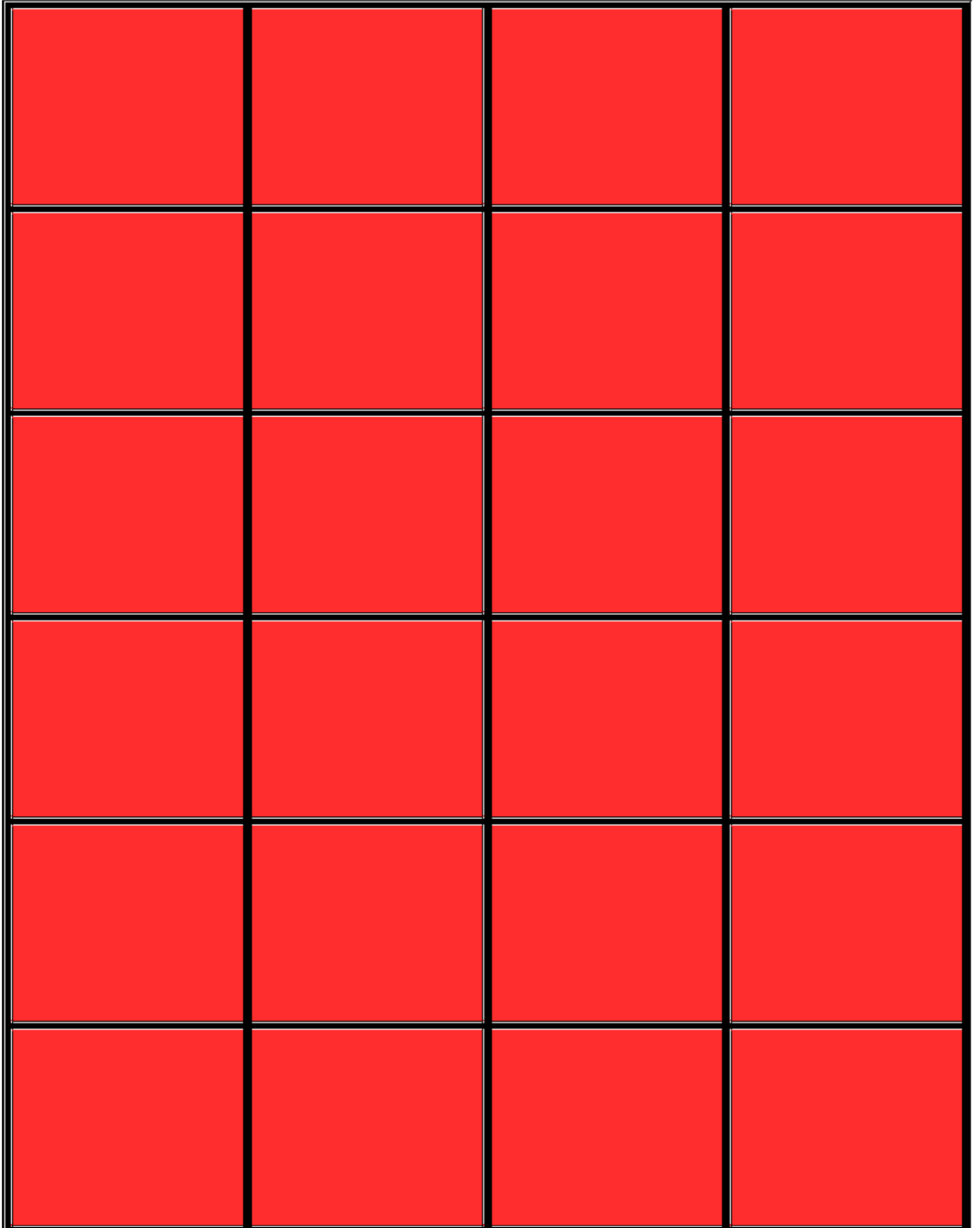
- 24 karty z obrazkami
- Planszę na obrazki

Rozkładamy karty na planszy obrazkiem do dołu. Gracz odkrywa jedną dowolną kartę, po czym próbuje znaleźć do niej parę – taki sam obrazek. Jeżeli karty nie pasują do siebie, gracz odkłada je z powrotem, zapamiętując na przyszłość ułożenie kart. Kolejny gracz postępuje tak samo.

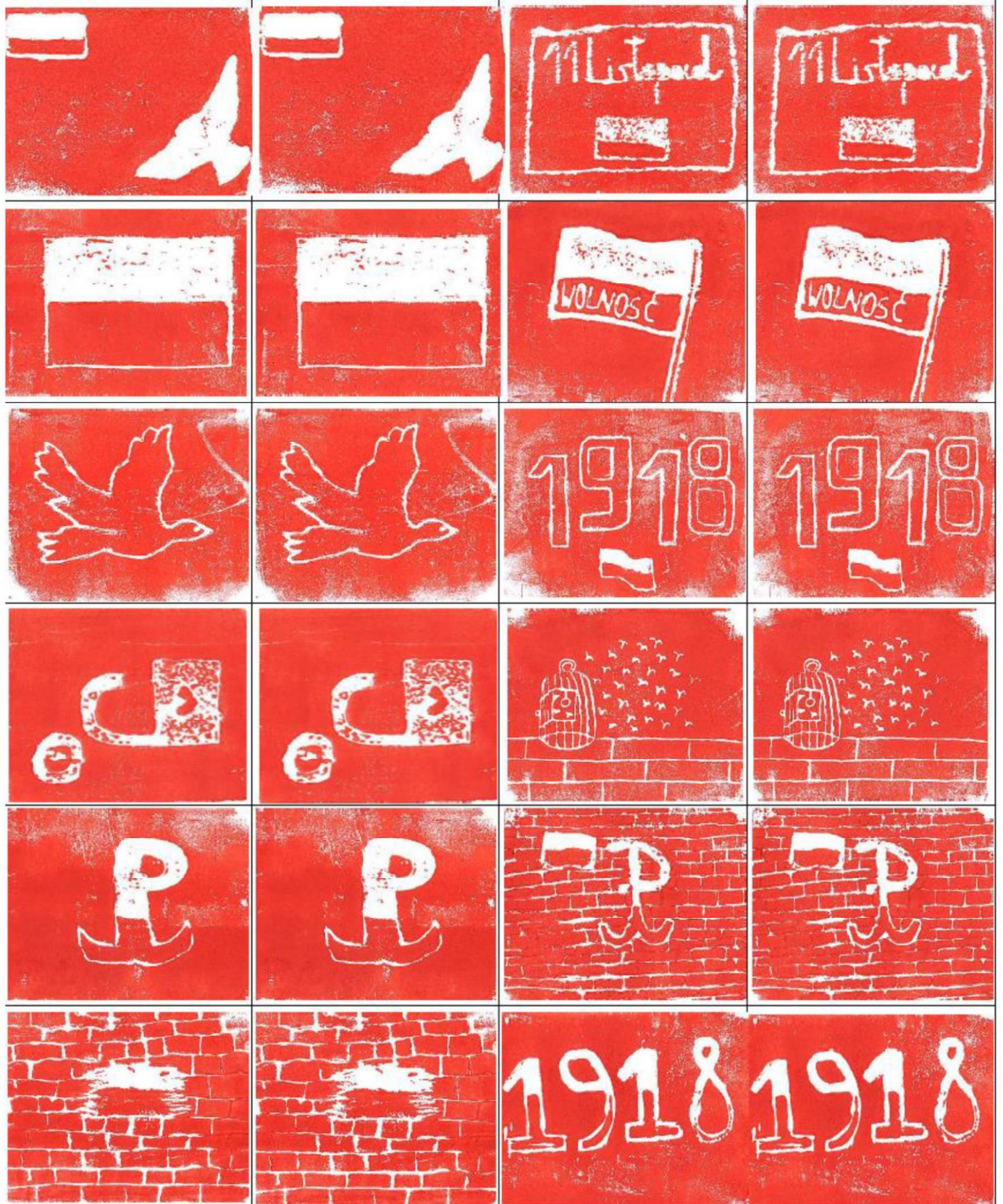
Jeżeli któryś z graczy odkryje dwie pasujące do siebie karty, zabiera je dla siebie oraz jest upoważniony do kolejnego ruchu.

Koniec gry następuje, gdy z planszy znikną wszystkie karty – wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kart.

PLANSZA DO KART MEMORY



KARTY MEMORY



Gra karciana (typu WOJNA)

Do gry potrzebujemy:

- 56 kart
- koszulki do naklejenia na tył kart

Gra dla dwóch lub większej liczby graczy.

Gracze rozdzielają przetasowaną talię kart na ilość części odpowiadającą liczbie graczy i kładą je koszulkami do góry. Następnie zawodnicy równocześnie wykładają po jednej karcie i porównują ich wartości względem figur (kolory nie mają znaczenia). Gracz, który wyłożył kartę o wyższej wartości odbiera karty i kładzie je pod spodem swojej talii. Jeżeli wyłożone przez zawodników karty okażą się mieć taką samą wartość (np. król vs król) zaczyna się wojna – w tym przypadku gracze, którzy mają wojnę kładą kolejną kartę na tę, którą wyłożyli wcześniej, koszulką do góry. Następnie gracze odkrywają karty – ten, który wyłożył kartę o wyższej wartości wygrywa i odbiera wszystkie karty, które zostały wykorzystane w wojnie. Grę wygrywa zawodnik, który zdobył największą ilość kart.

TALIA KART

5



5

6



6

7



7

8



8

9



9

10



10

J



J

Q

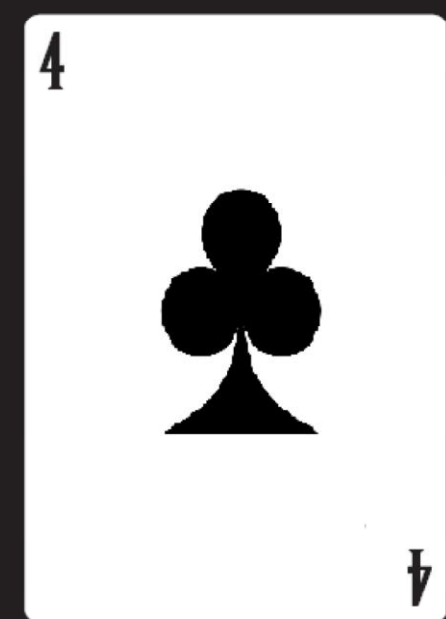
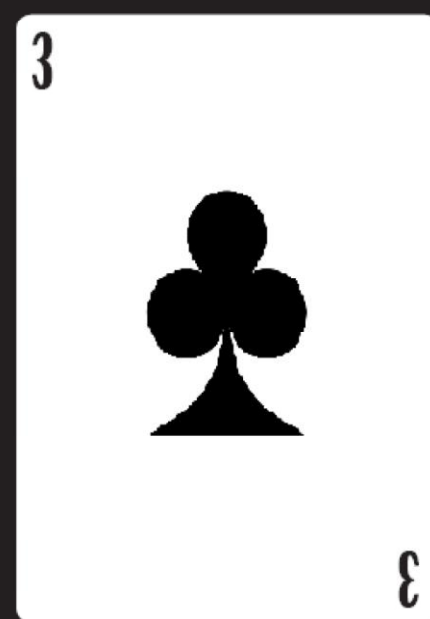
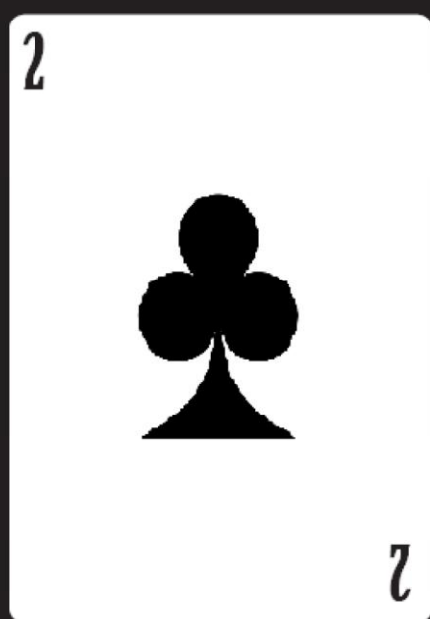
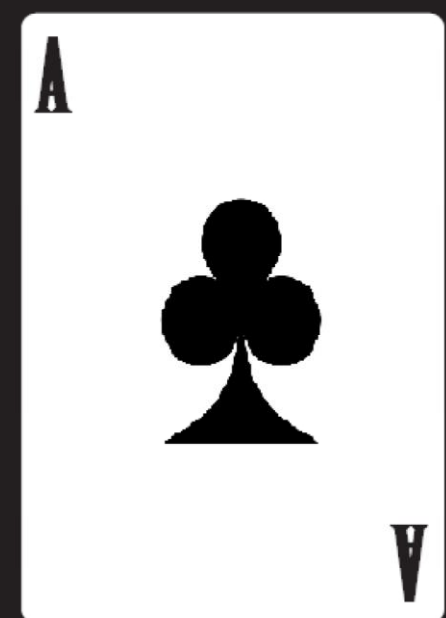
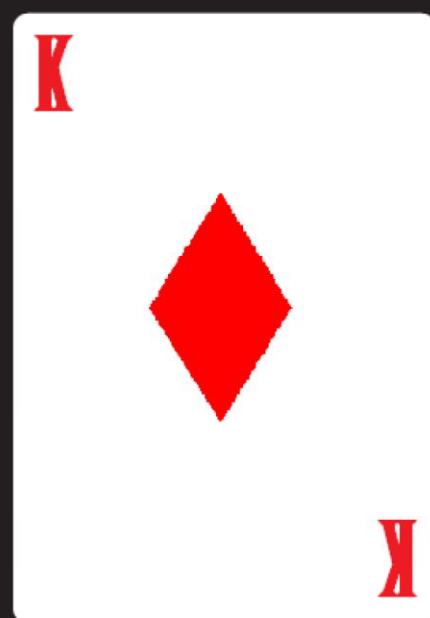
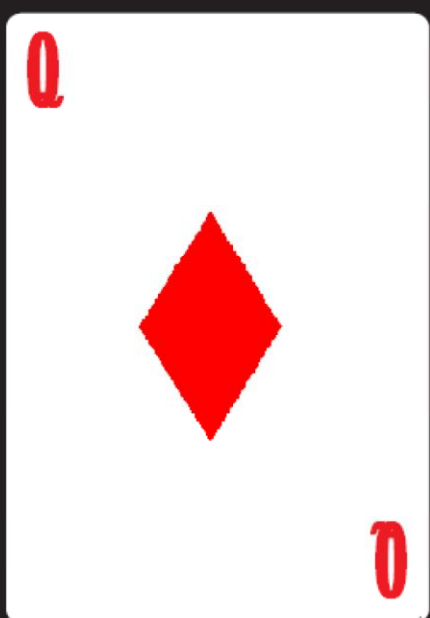
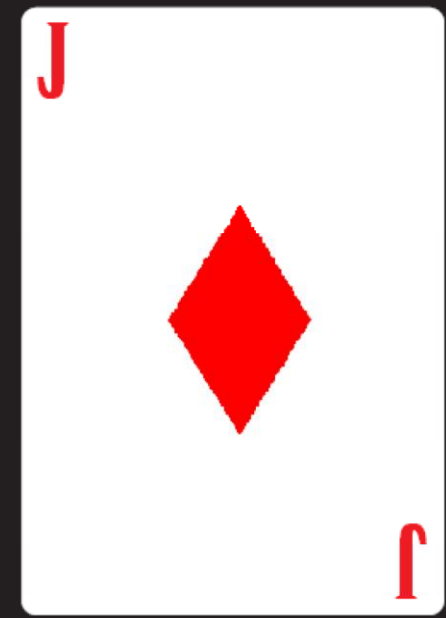
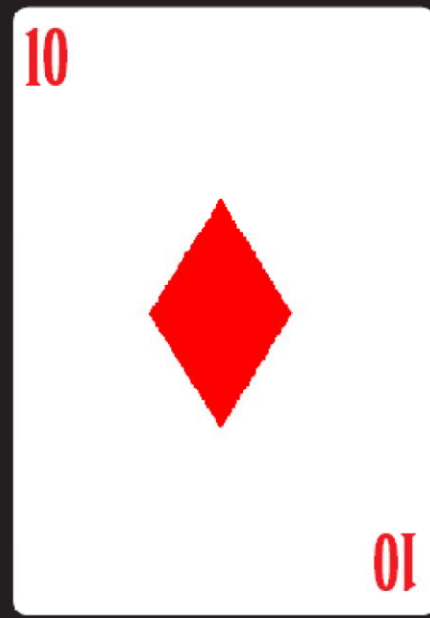
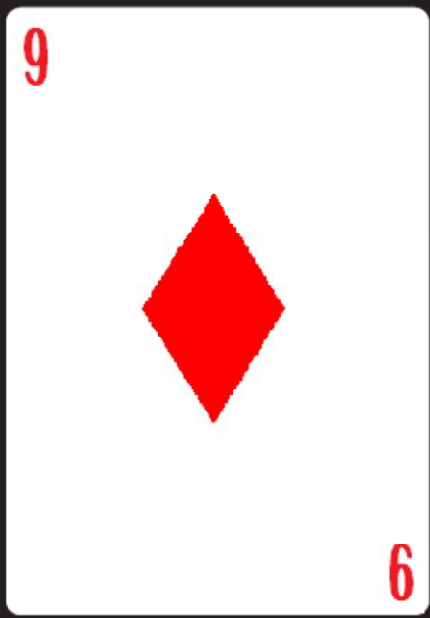


Q

K



K

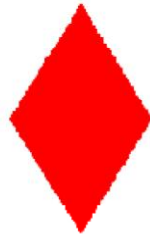


JOKER



JOKER

A



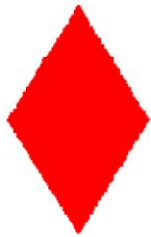
A

2



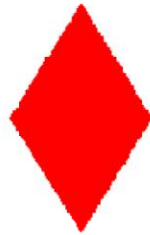
2

3



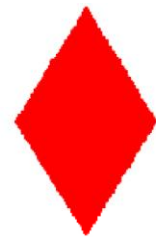
3

4



4

5



5

6



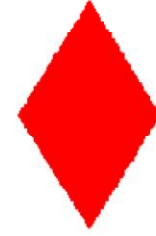
6

7

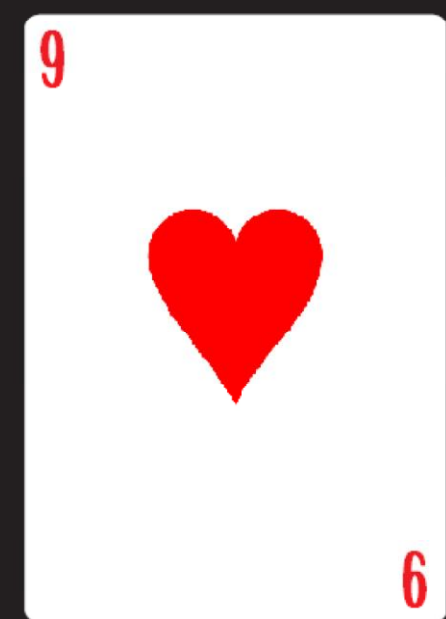
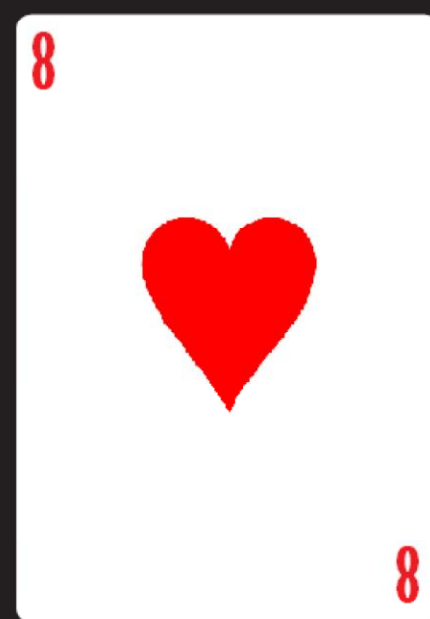
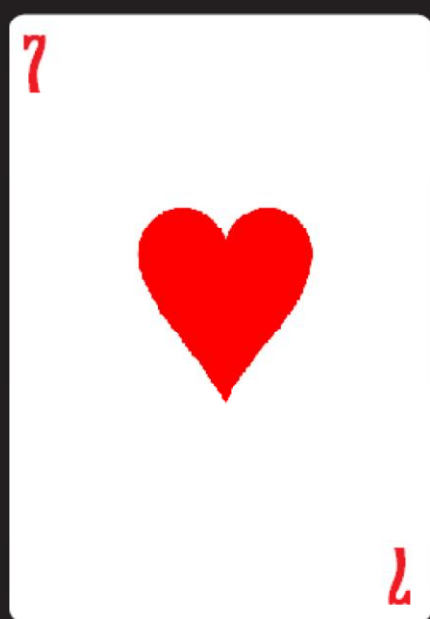
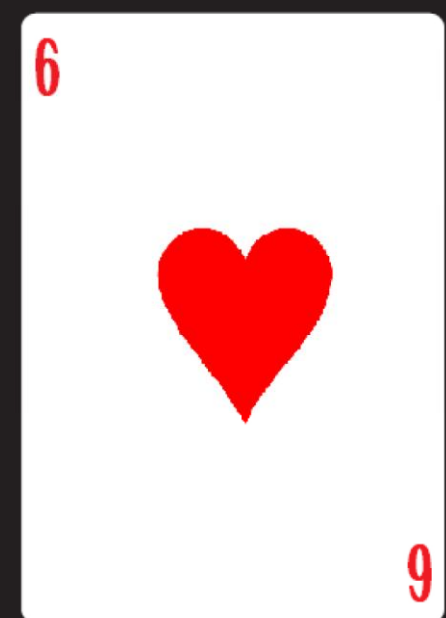
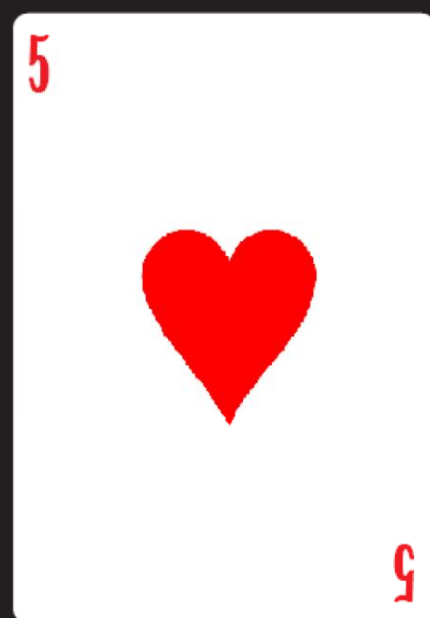
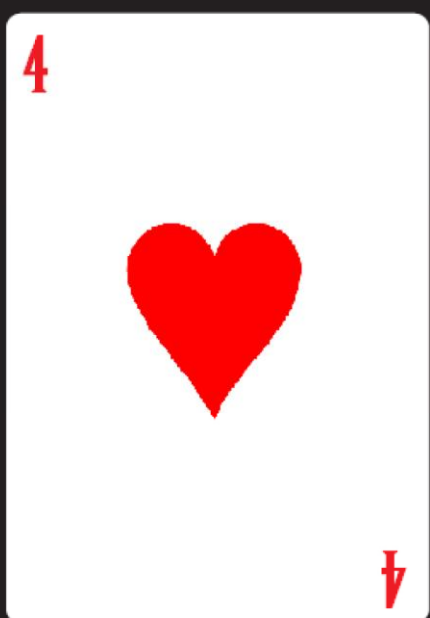
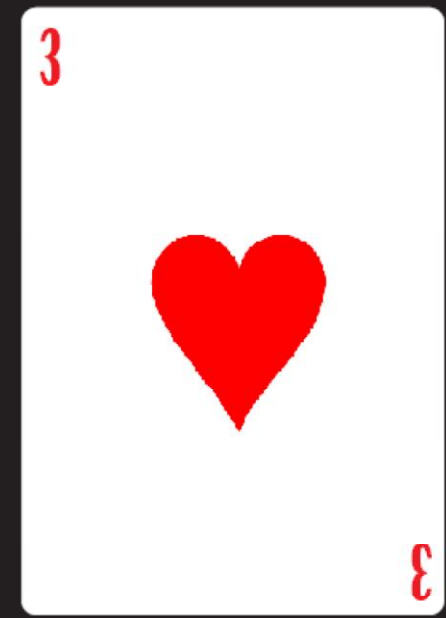
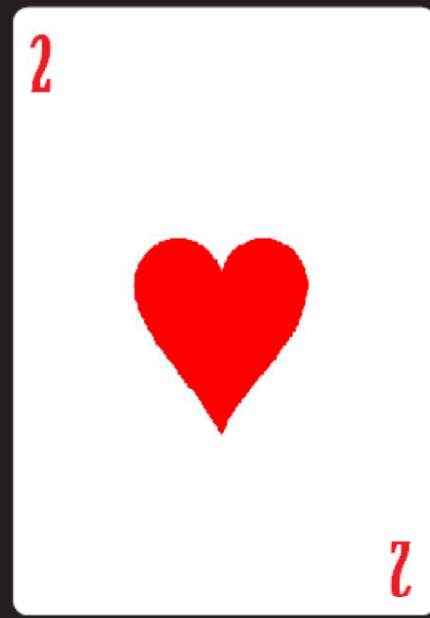
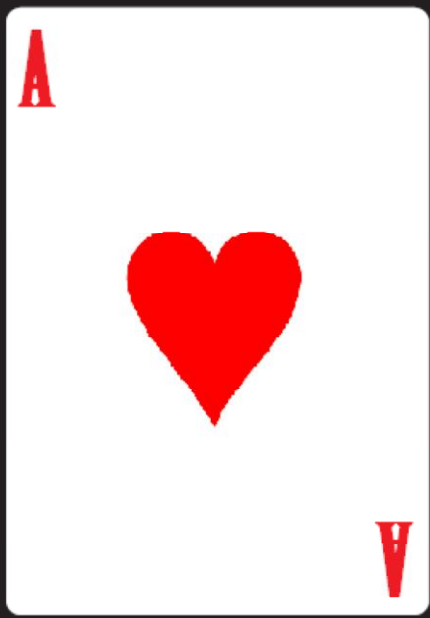


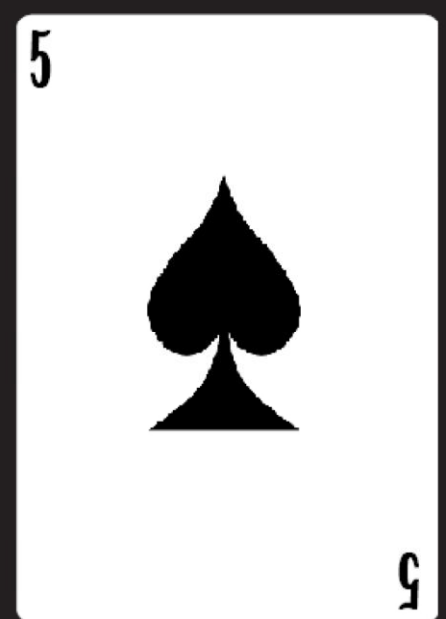
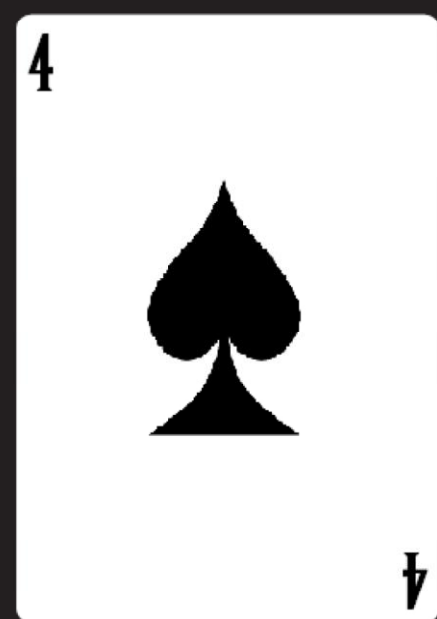
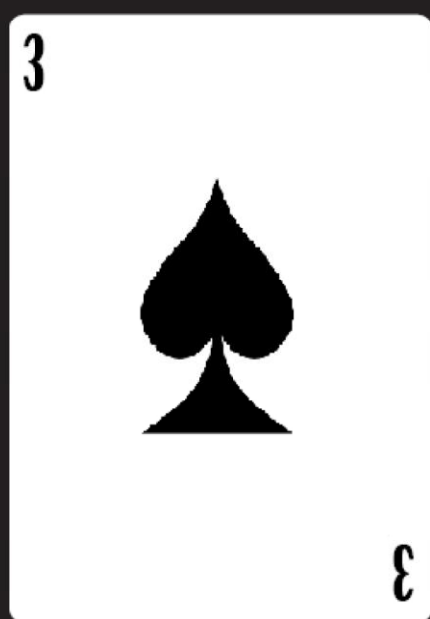
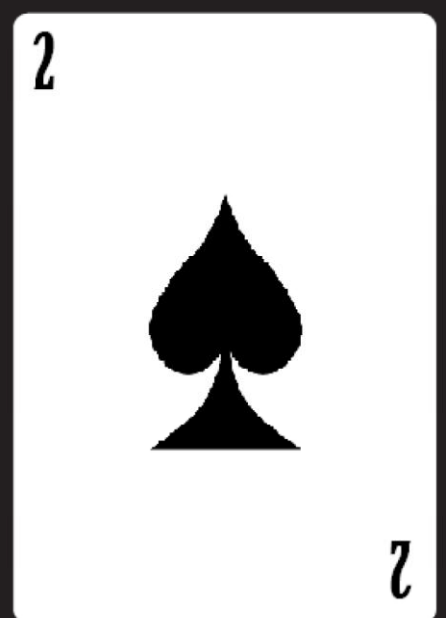
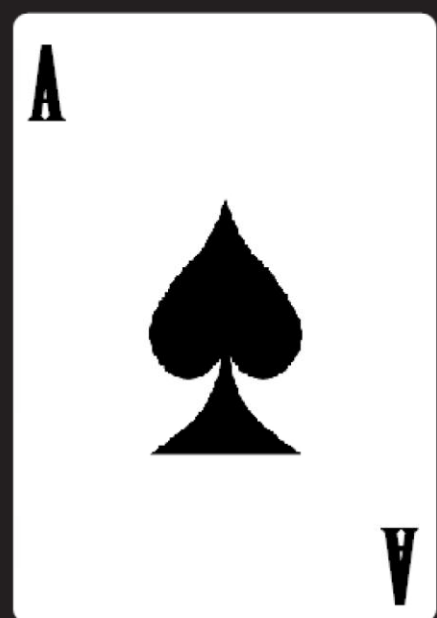
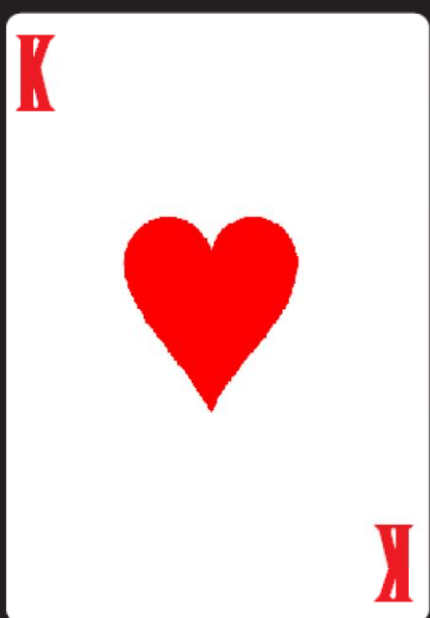
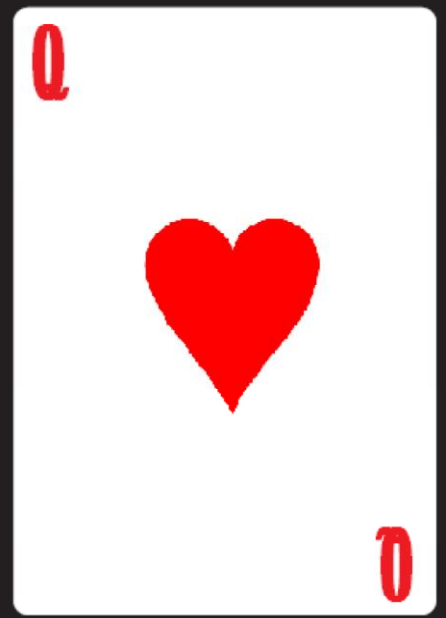
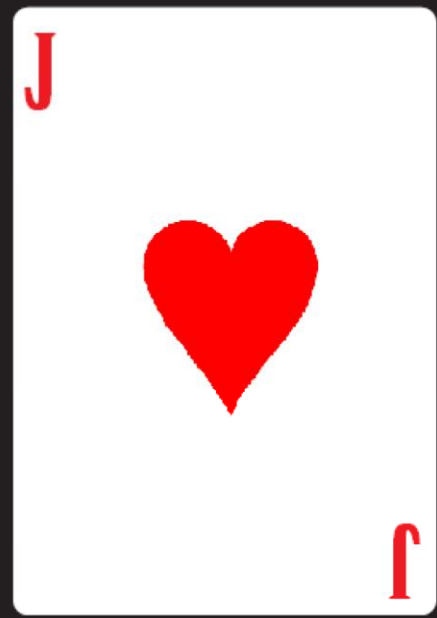
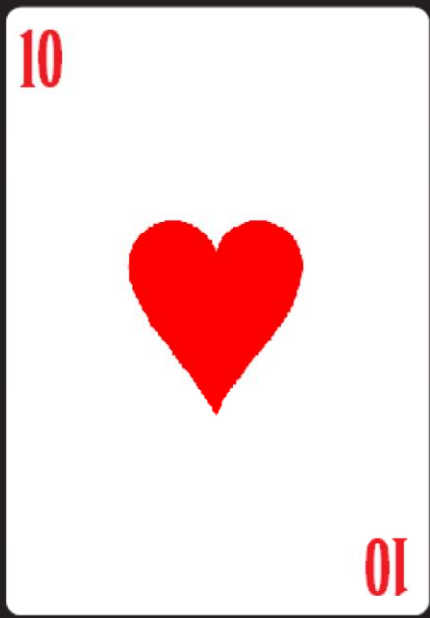
7

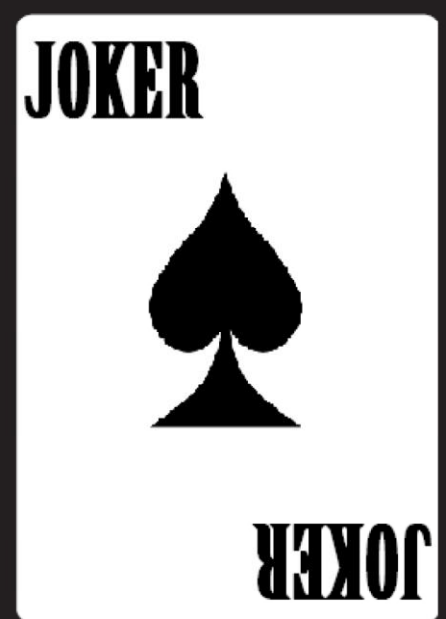
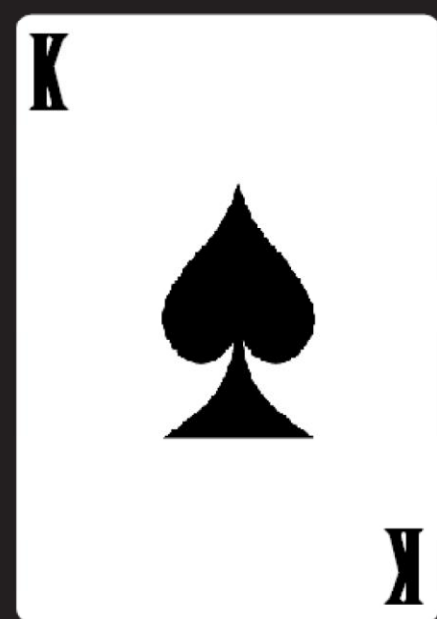
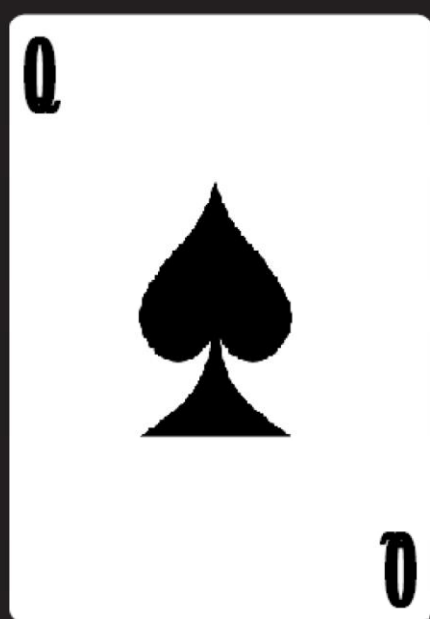
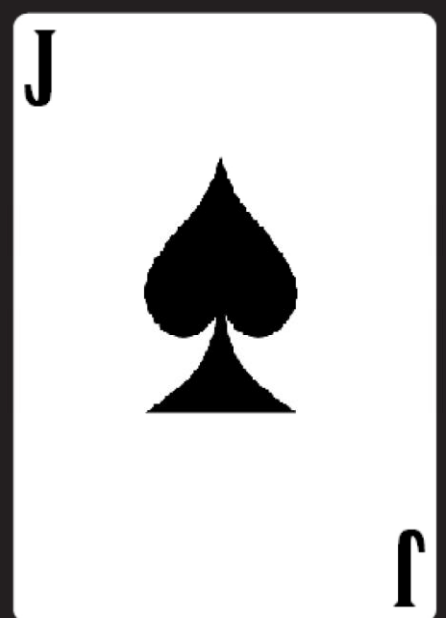
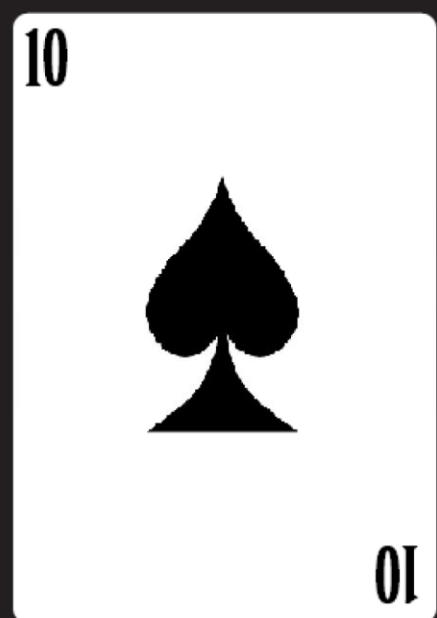
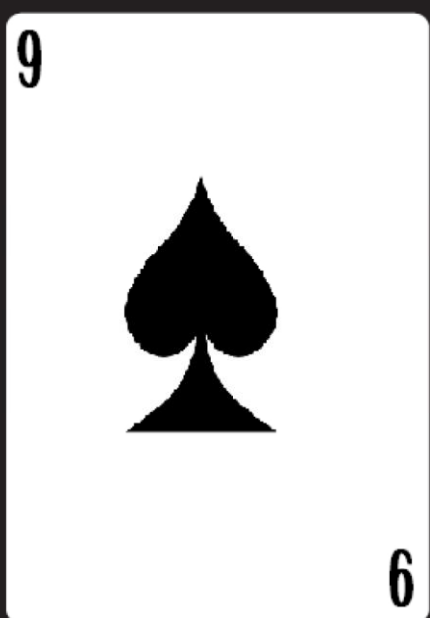
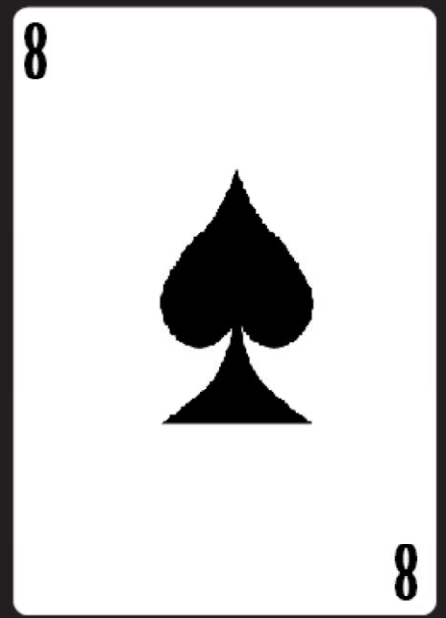
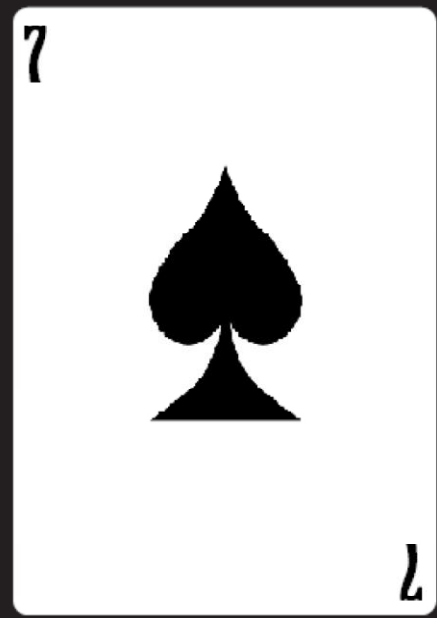
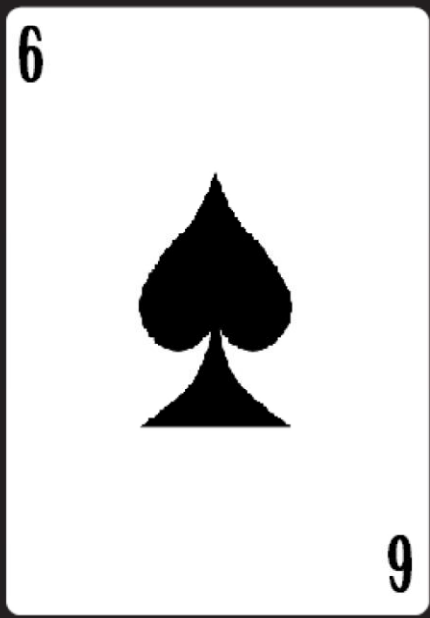
8



8







JOKER



JOKER

JOKER



JOKER

KOSZULKI NA TYŁ KART

