

Edukacja IPN

<https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/materialy-edukacyjne/gry/gry-planszow/93048,ZnajZnak-Monte-Cassino.html>

2021-10-21, 06:13

ZnajZnak - Monte Cassino

ZnajZnak - Monte Cassino, wydanie II

ZnajZnak - Monte Cassino to drugie wydanie karcianej gry edukacyjnej, w której wiedza na temat jednej z najważniejszych bitew II wojny światowej przychodzi samoistnie podczas zabawy.

W trakcie rozgrywki w *ZnajZnak - Monte Cassino* gracze uczą się rozpoznawać m.in. wybranych żołnierzy, oznaki jednostek biorących udział w bitwie, uzbrojenie, istotne wydarzenia historyczne z okresu II wojny światowej oraz najważniejsze daty. Występujące na kartach 133 symbole zostały dobrane w taki sposób, by ukazać tę decydującą bitwę w szerokiej, międzynarodowej perspektywie, która podkreśla bohaterski wysiłek nie tylko Polaków, ale i wszystkich aliantów.

Na każdej karcie do gry znajduje się 12 różnych symboli związanych z bitwą o Monte Cassino. Każdą parę kart łączy wspólny symbol. Gracz ma za zadanie jak najszybciej znaleźć ten symbol na dwóch leżących na stole kartach i podać jego nazwę. Jeżeli jej nie zna, odwraca kartę i odczytuje nazwę oraz opis symbolu, po czym wyklada na stół nową kartę i gra toczy się dalej. Jeżeli gracz pamiętał prawidłową nazwę, swoją kartę oddaje przeciwnikowi. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.

W pudełku znajdują się 132 karty do gry oraz broszura zawierająca instrukcję i opracowanie historyczne wzbogacone o biogramy wybranych weteranów 2. Korpusu Polskiego Polskich Sił Zbrojnych na Zachodzie. Jeden egzemplarz pozwala zagrać równie dobrze dwojgu, jak i w 26 osobom, dlatego gra nadaje się do wykorzystania zarówno w domu, jak i podczas lekcji szkolnych. Wszystkie elementy gry są w językach polskim i angielskim.

Gra do nabycia w punktach sprzedaży IPN oraz w księgarni internetowej ipn.poczytaj.pl

Pliki do pobrania

[Instrukcja ENG \(pdf, 10.96 MB\) 17.03.2020 09:00](#)

[Instrukcja PL \(pdf, 11.01 MB\) 17.03.2020 09:00](#)



Opcje strony