

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/8931,Znaki-dwa-klasa-gra-druga-edycja-ogolnopolskiego-programu-nieodplatnego-przekazy.html>
26.03.2026, 22:26

„Znaki dwa - klasa gra” - druga edycja ogólnopolskiego programu nieodpłatnego przekazywania gry edukacyjnej, realizowanego przez Biuro Edukacji Publicznej IPN

02.09.2013

Projekt „**Znaki dwa - klasa gra**” skierowany jest do wszystkich typów szkół, bibliotek i instytucji zajmujących się krzewieniem wiedzy historycznej. Stanowi realizację misji edukacyjnej IPN, umożliwiając naukę poprzez wykorzystanie wszystkich możliwości percepcyjnych ucznia.

Wszystkich zainteresowanych zapraszamy na stronę programu:

www.znajznak.pl

gdzie, po dokonaniu rejestracji, można zamówić 1 sztukę gry. .

„ZnajZnak” to gra edukacyjna, w którą mogą grać uczniowie, młodzież i dorośli. Gra składa się ze 132 kart, na których widzimy różne symbole dotyczące najnowszej historii Polski. Jeżeli weźmiemy dowolne dwie karty i uważnie się im przyjrzymy, okaże się, że mają jeden wspólny symbol. 132 karty, 133 symbole i zawsze tylko jeden wspólny znak na dwóch kartach. Wydaje się to niemożliwe, a jednak!

Gra kształtuje spostrzegawczość, refleks, a także utrwala i poszerza wiedzę historyczną.

Zasady gry można wytłumaczyć w pół minuty, co sprawia, że gracze nie są dodatkowo obciążeni zaznajamianiem się z instrukcją i mogą grać niemalże od razu. Warto także zaznaczyć, że do rozpoczęcia gry nie jest wymagana żadna wiedza historyczna. Przychodzi ona samoistnie podczas rozgrywki i to bez pośrednictwa nauczyciela.

[Poprzedni Strona](#)
[Następny Strona](#)

