

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/9116,ZnajZnak-Monte-Cassino-to-najnowsza-gra-edukacyjna-IPN-Jej-premiera-w-Polsce-i-w.html>
28.02.2026, 17:54

„ZnajZnak Monte Cassino” to najnowsza gra edukacyjna IPN. Jej premiera w Polsce i we Włoszech nastąpiła 17 maja 2014

17.05.2014

Dwa lata temu nakładem Instytutu Pamięci Narodowej ukazała się gra ZnajZnak. Na 70. rocznicę bitwy o Monte Cassino IPN przygotował wydanie specjalne gry, poświęcone tej batalii. Premiera gry nastąpiła 17 maja równocześnie w Polsce – podczas Nocy Muzeów – i we Włoszech, gdzie każdy z uczestników Biegu na Monte Cassino, którego patronem honorowym jest IPN, otrzymał grę w pakiecie startowym.

Podobnie jak podstawowa wersja, ZnajZnak Monte Cassino jest grą edukacyjną, której podstawowym założeniem (i kluczem do zwycięstwa) jest rozpoznawanie symboli – tym razem związanych z bitwą o wzgórze Cassino. W rozgrywce bierze udział dwóch graczy. Każdy z nich ma pięć kart, na których znajdują się łącznie 133 symbole (po dwanaście na karcie), przy czym każde dwie dowolne karty mają zawsze tylko jeden wspólny obrazek. Na rewersach znajdują się opisy każdego z symboli. Gracze układają po jednej karcie ze swojej puli awersiem (czyli stroną bez opisu) do góry. Chodzi o to, aby wcześniej niż przeciwnik dostrzec ten wspólny znak na układanych kartach, a następnie go zidentyfikować. Kolejnym krokiem jest sprawdzenie na odwrocie karty trafności odpowiedzi. Jeśli jest zgodna z opisem, odpowiadający oddaje swoją kartę przeciwnikowi. Zwycięzcą zostaje gracz, który poprawnie wskaże i opisz więcej znaków, pozbywając się tym samym wszystkich swoich kart. Liczą się zatem nie tylko spostrzegawczość i refleks, lecz także wiedza.

Autorzy gry wykorzystali sprawdzony pomysł z pierwszego ZnajZnaku i zaproponowali zróżnicowaną grę symboli do rozpoznania. Wśród nich znajdują się m.in. flagi nacji biorących udział w bitwie (wydaje się łatwe? – a kto zna sztandar Kanady sprzed siedemdziesięciu lat?), emblematy jednostek (wśród nich oczywiście 3. Dywizji Strzelców Karpackich), odznaczenia i odznaki pułkowe (np. 1. Pułku Ułanów Krechowieckich), elementy uzbrojenia (karabin Bren, czołg M3A3 Stuart), ważne daty, wizerunki dowódców i ważnych postaci (kto zgadnie, jak wygląda słynny kapral Wojtek?). Ikony dobrane są w taki sposób, aby za ich pomocą – oraz związanych, ale rzetelnie przygotowanych opisów – przedstawić możliwie pełny obraz bitwy. Oczywiście nie jest to wiedza kompletna i bez dodatkowego źródła (książka, nauczyciel) nie da się poznać całego przebiegu zmagania. Zdobyte podczas zabawy informacje z pewnością jednak ułatwią proces przyswajania wiadomości np. na lekcji, pomogą skojarzyć fakty i postaci z symbolami (co, jak wiadomo, ułatwia zapamiętywanie) albo zaimponować klasie znajomością ciekawostek.

Dodatkowym atutem gry jest to, że instrukcja oraz karty zostały przygotowane w dwóch językach – po polsku i angielsku.

Premiera gry odbyła się 17 maja jednocześnie w Polsce i we Włoszech. W tym roku przypada 70. rocznica bitwy o Monte Cassino, zwanej bitwą o Rzym. 17 maja, dzięki polsko-włoskim wysiłkom, miasteczko Cassino było świadkiem niecodziennego wydarzenia. Ponad 2 tys. biegaczy wbiegło na wzgórze szlakiem, którym 70 lat wcześniej nacierali polscy żołnierze. Każda z osób

uczestniczących w Biegu na Monte Cassino otrzymała grę bezpłatnie w pakiecie startowym. Grze towarzyszy broszura informacyjna o bitwie w językach polskim, włoskim i angielskim.

Swoich sił w ZnajZnak Monte Cassino można było spróbować także w Polsce - 17 maja podczas Mocy Muzeów w Centrum Edukacyjnym IPN „Przystanek Historia”, przy Marszałkowskiej 21/25 w Warszawie, gdzie zorganizowano Nocny Festiwal Gier Historycznych.

Gra ZnajZnak Monte Cassino jest sprzedawana od 17 maja, w trzynastu wersjach kolekcjonerskich, oznakowanych na pudełku oraz na kartach literami od A do N. Każde pudełko jest samodzielną grą, ale karty z różnych zestawów można ze sobą mieszać.

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

