



## ***Ikony skojarzeń do spektaklu „Iskry Niepodległej”***

Widowisko *Iskry Niepodległej* pozwala poznać dokonania wielu Polek i Polaków z różnych dziedzin. Poniższy zestaw ikon pomoże w dostrzeżeniu i nazwaniu powiązań między poszczególnymi postaciami, a także w zapamiętaniu ważnych elementów ich biografii. Narzędzia można użyć do tworzenia map myśli, a także jako bazy do gry kooperacyjnej. Sprawdzi się w pracy z całą klasą lub w grupach, dlatego materiał udostępniamy w dwóch rozmiarach.

Nie wszystkie postacie zawarte w materiale pojawiają się w widowisku – część pojawia się na zdjęciach na naczepach, w których odbywa się spektakl, inne w aplikacji *Iskry Niepodległej*, dostępnej na stronie [iskryniepodleglej.pl](https://iskryniepodleglej.pl).

Ikony do spektaklu można połączyć z analogicznym materiałem do portretów filmowych bohaterów i bohaterek odzyskania niepodległości – znajduje się on na stronie: [niepodlegla.gov.pl/wp-content/uploads/2022/10/ikony-skojarzen.pdf](https://niepodlegla.gov.pl/wp-content/uploads/2022/10/ikony-skojarzen.pdf).





## Przykładowe zastosowanie:

### Wariant dla jednego portretu

- 1 Obejrzyj z klasą spektakl *Iskry Niepodległej*.
- 2 W sali lekcyjnej umieść na środku tablicy portret omawianej postaci.
- 3 Podziel klasę na pary. Każda para dysponuje własnym kompletem ikon.
- 4 Pary kolejno umieszczają wokół postaci po jednej ikonie, która według nich pasuje, np. do Marii Skłodowskiej-Curie pasują kolba chemiczna i Order Orła Białego. Podczas aktywności można się wspierać wyszukiwaniem informacji o postaciach w internecie.
- 5 Gdy na tablicę trafią wszystkie pasujące ikony, klasa dyskutuje, które umieścić bliżej, a które dalej portretu. Bliżej powinny się znaleźć ikony o większym znaczeniu w kontekście biografii i dokonań postaci, np. w przypadku Skłodowskiej-Curie kolbę można umieścić bliżej, a order dalej.
- 6 Po osiągnięciu przez klasę konsensusu każdy fotografuje powstałą mapę myśli, a potem indywidualnie uzupełnia ją notatkami.



### Wariant dla kilku portretów

W tym przypadku ikony należy umieszczać pomiędzy portretami, budując „pomosty skojarzeń”. Na tablicy można zmieniać układ portretów względem siebie, aby stworzyć jak najwięcej powiązań. Postacie, między którymi pojawi się więcej ikon, powinny znaleźć się bliżej siebie. Na przykład Order Orła Białego może powiązać Marię Skłodowską-Curie z Wisławą Szymborską, dlatego powinien znaleźć się między nimi.





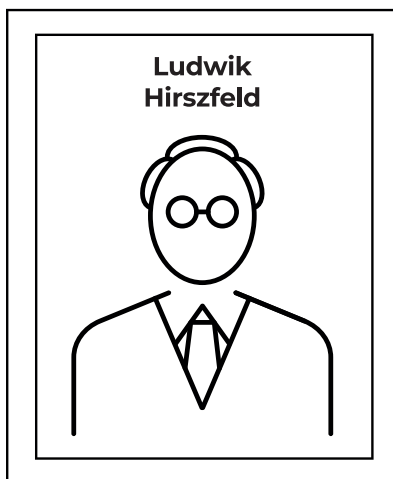
## Iskry Niepodległej: Połączeni Instrukcja gry z użyciem ikon skojarzeń

Iskry Niepodległej: Połączeni to **kooperacyjna gra karciana**, której celem jest ułożenie sieci powiązań pomiędzy jak największą liczbą postaci. Co ma wspólnego lekarka Julia Świtalska z konstruktorem Antonim Kocjanem? Jak połączyć pisarza Stanisława Lema i lekkoatletkę Halinę Konopacką? Tylko dzięki wiedzy, współpracy oraz sprawnej komunikacji graczom uda się osiągnąć cel i odnaleźć związki między bohaterami i bohaterkami, Iskrami Niepodległej!

Gra przeznaczona dla 3–6 graczy.

### Przygotowanie do gry

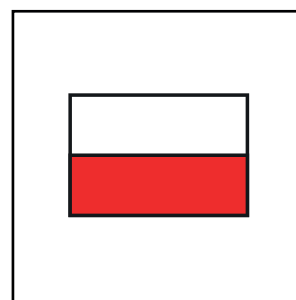
Gra zawiera 30 kart postaci, 38 ikon dokonań oraz 4 ikony flagi. **UWAGA!** Wydrukuj i wtnij ikony ze stron oznaczonych **Ikony skojarzeń – zestaw do gry**.



karta postaci



ikona dokonań



ikona flagi

Odszukajcie kartę z portretem Marii Skłodowskiej-Curie, dla odróżnienia ma specjalną czarną ramkę, i połóżcie ją na środku stołu. To jedyna karta, do której pasują cztery ikony dokonań.

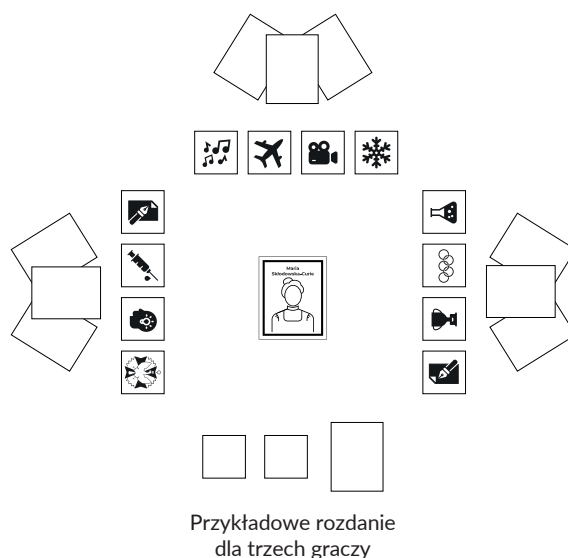
# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela


Każdy z graczy otrzymuje trzy karty postaci i po cztery karty ikon dokonań. Karty postaci gracze trzymają na ręce, tak że są niewidoczne dla pozostałych. Z kolei ikony należy położyć przed sobą tak, aby były widoczne dla wszystkich.

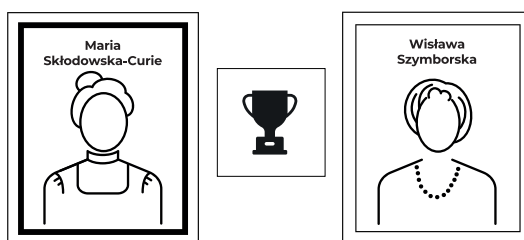
Reszta kart tworzy stosy ikon i postaci, z których gracze będą dobierać, więc muszą być w zasięgu wszystkich osób. Jeśli będziecie grać z ikonami flagi, połóżcie je obok stosów ikon i postaci (więcej o ikonach flagi w sekcji: **Modyfikacja poziomu trudności**).



Przykładowe rozdanie  
dla trzech graczy

## Cel gry

Gracze mają za zadanie położyć na stole jak największą liczbę kart postaci. W tym celu za pomocą ikon dokonań tworzą między nimi połączenia. Na przykład: na stole znajduje się Maria Skłodowska-Curie, która zdobyła Nagrodę Nobla. Można ją połączyć z inną noblistką – Wisławą Szymborską. Aby to zrobić, jeden z graczy umieszcza ikonę dokonań  po którejś z czterech stron portretu Skłodowskiej-Curie, a kolejny gracz dokłada obok ikony dokonań Szymborską.



Karty postaci prawidłowo połączone ikoną dokonań

4



Ikony dokonań bazują na skojarzeniach i zapamiętanych faktach z biografii osób, których portrety znajdują się w grze. Dopasowania nie powinny jednak wykraczać poza hasłowe ramy, znajdujące się w sekcji **Opis ikon dokonań**. Na przykład ikona ✈️ dotyczy bycia aktywną pilotką albo konstruktorem samolotów, lecz nie odnosi się do częstych podróży tym środkiem transportu. Podobnie ikona 🧠 dotyczy wynalazczości i odkryć naukowych, ale już nie twórczości literackiej.

Gra ma charakter kooperacyjny, więc wszyscy uczestnicy starają się, aby jak najwięcej kart postaci znalazło się na stole. Nie wiedzą jednak, kto ma jakie karty na ręce. Znają natomiast ikony dokonań każdego z graczy.

## Przebieg gry


- 1 Turę rozpoczyna gracz, który ma jedną z czterech ikon, jakie można dopasować do Marii Skłodowskiej-Curie – 🏆 🧪 🧠 🌱. Jeśli więcej graczy ma takie ikony, rozpoczyna ta osoba, która wcześniej to zauważy. Jeśli żaden z graczy nie ma ikony pasującej do Skłodowskiej-Curie, wszyscy wymieniają ikony.
- 2 W swojej turze gracz może wykonać jedną z następujących akcji:
  - A. dopasować jedną ikonę dokonań do karty postaci, która już znajduje się na stole – ruch kończy turę;
  - B. jeśli nie ma żadnej pasującej ikony dokonań, wymienić wszystkie, które ma przed sobą – ruch kończy turę;
  - C. dopasować jedną kartę postaci z ręki do ikony dokonań znajdującej się na stole – po tym ruchu należy powtórzyć turę, ale tylko w ramach akcji A–B (nie można dołożyć więcej niż jedną kartę postaci w turze).

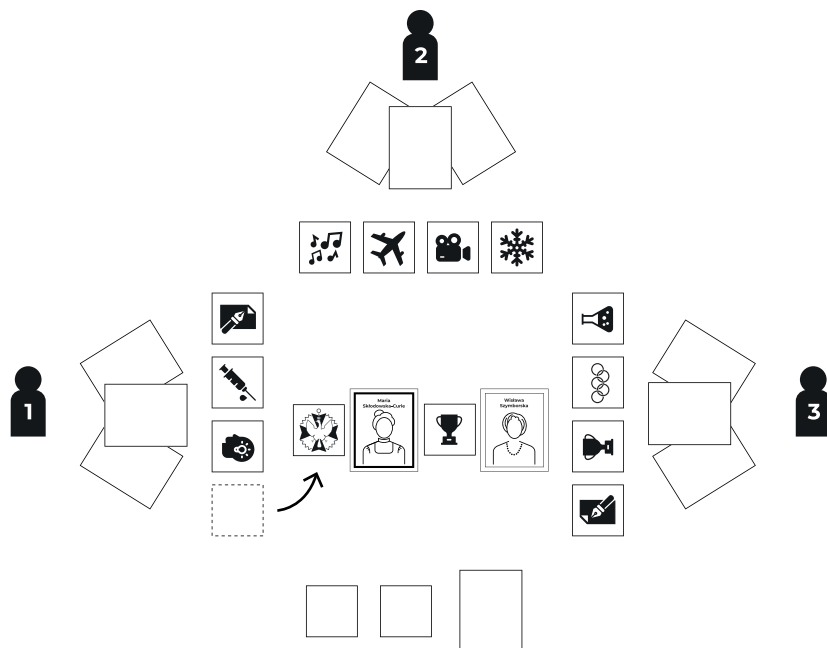


# ISKRY NIEPODLEGŁEJ

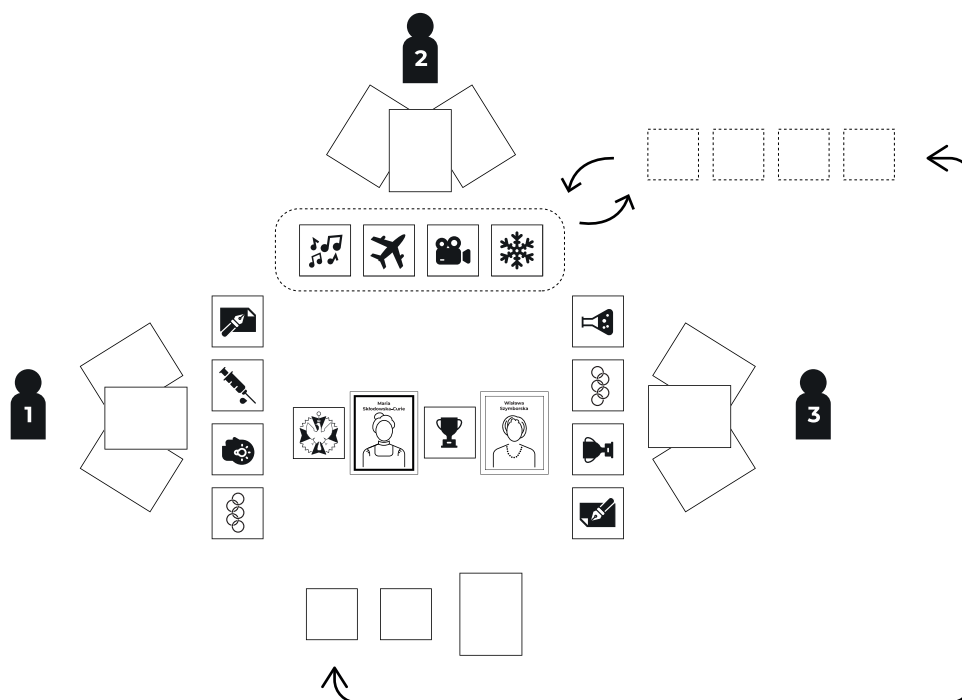


materiał  
dla nauczyciela

**Akcja A:** Gracz 1 dokłada ikonę  do postaci



**Akcja B:** Gracz 2 nie ma żadnej ikony, którą mógłby dopasować do postaci, więc wymienia swój zestaw ikon



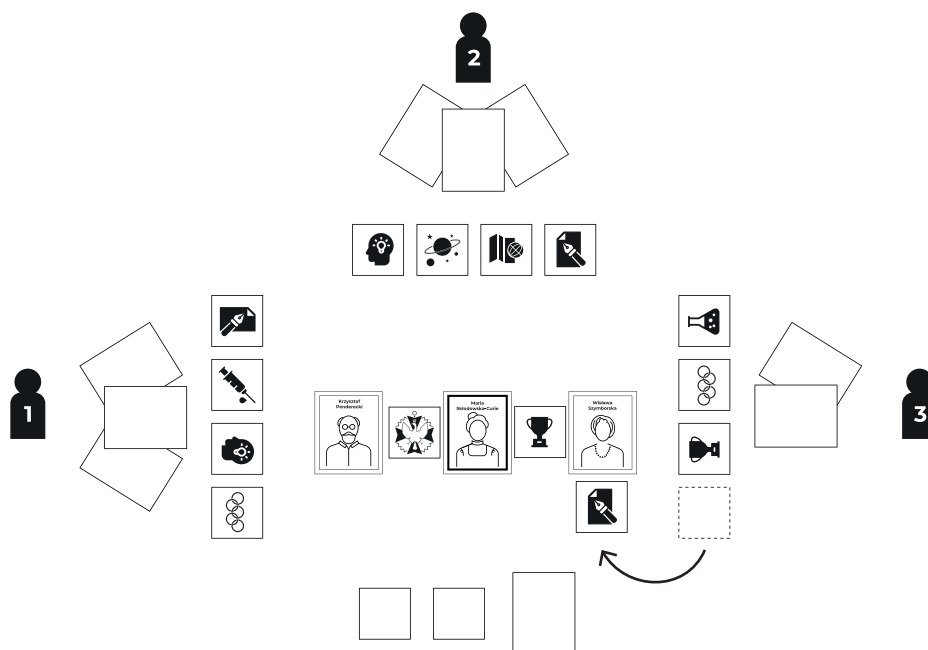
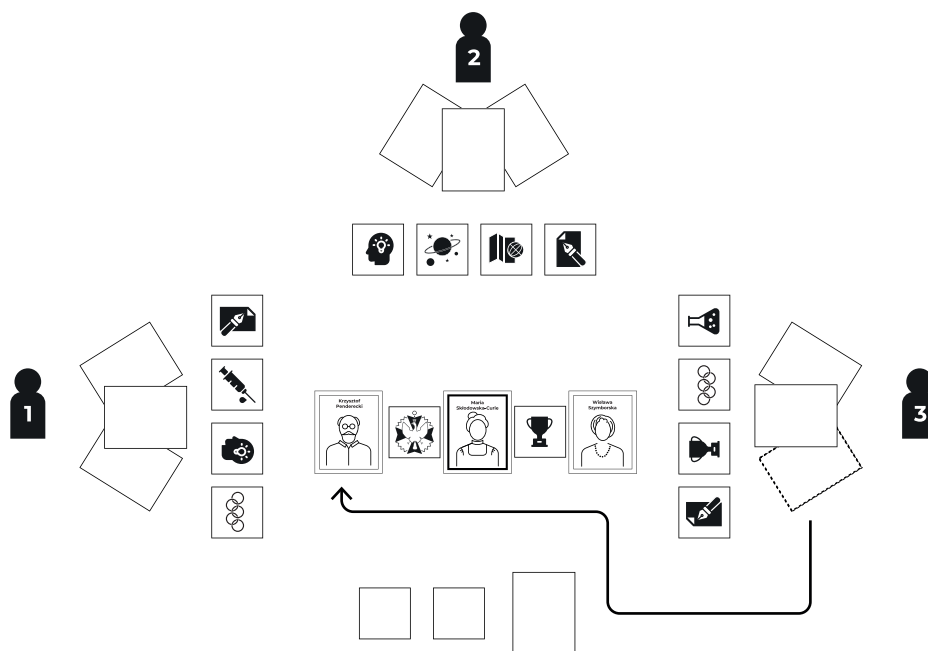
6

# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela

**Akcja C:** Gracz 3 dopasowuje kartę Krzysztofa Pendereckiego do ikony 🧠. Ruch pozwala mu powtórzyć turę, więc dokłada ikonę 🗒️ do karty Wisława Szymborskiej.



7




- 3 Po zakończonym ruchu gracz dobiera karty, które właśnie wykorzystał. UWAGA! Jeśli gracz zrealizował akcję C, dobiera karty dopiero po ponownym wykonaniu tury. Karty postaci i dokonania dobiera się do wyczerpania stosu.
- 4 Gracz, który wyłoży z ręki ostatnią posiadaną kartę postaci (a stos już się wyczerpał), kończy grę. UWAGA! Dotyczy to także sytuacji, gdy gracz ma jeszcze przed sobą niewykorzystane ikony dokonania.
- 5 Gra kończy się, gdy dowolny z graczy nie jest już w stanie wykonać żadnej akcji.
- 6 Gracze liczą, ile postaci udało im się ułożyć, i porównują to ze swoimi poprzednimi wynikami lub wynikami innych osób grających równolegle. Oczywiście celem jest ułożenie wszystkich postaci.

## Współpraca między graczami

Ponieważ gracze mają wspólny cel, mogą się swobodnie komunikować – informować o ruchu, jaki zamierzają wykonać, albo konsultować możliwość dołożenia danej ikony dokonania do postaci. Nie wolno jedynie informować się nawzajem, jakie portrety ma się w ręce, również w momencie ich wykładania.

## Modyfikacja poziomu trudności

### Ikony flagi


W grze dostępne są cztery ikony , które funkcjonują tak samo jak ikony dokonania, ale mogą połączyć dwie dowolne karty postaci. Na początku gry gracze ustalają, z iloma ikonami flagi zamierzają rozegrać partię, i kładą je z boku stołu. Podczas rozgrywki każdy z graczy może w swojej turze zgłosić chęć skorzystania z ikony zamiast wykonania akcji. Następnie gracze wspólnie decydują, czy skorzystać z pomocy właśnie w tym momencie. UWAGA! Z ikony flagi można skorzystać również w zamian za akcję po wyłożeniu karty postaci (akcja C).

Na początku warto rozegrać partię z czterema ikonami flagi, a w kolejnych rundach stopniowo zmniejszać ich liczbę.





## Gra ze „ściąga”

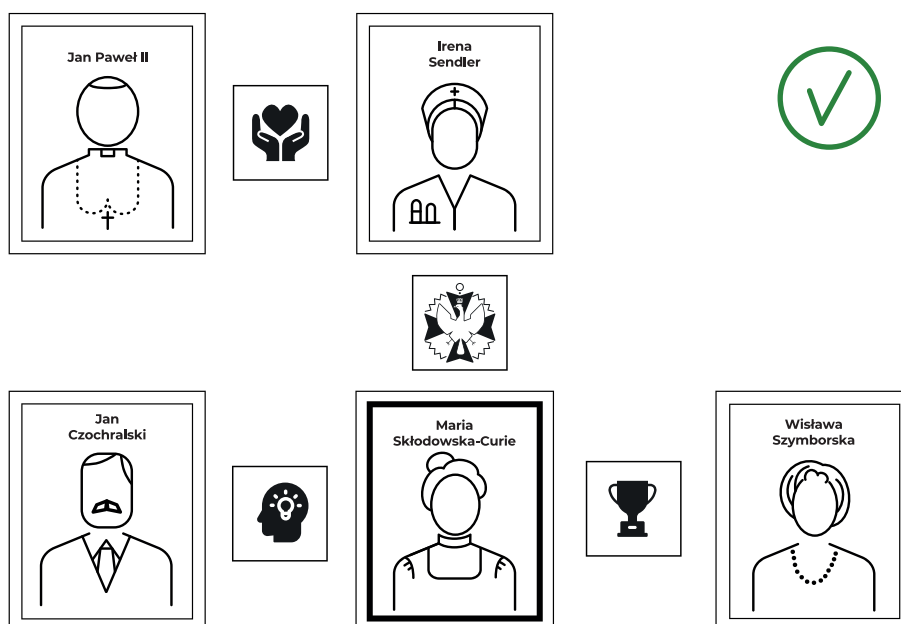
Jeśli dopiero poznajecie postacie lub utrwalacie sobie o nich wiedzę, korzystajcie w trakcie rozgrywki z internetu. Część kart postaci jest oznaczona ikoną aplikacji *Iskry Niepodległej* , dostępnej na stronie [iskryniepodleglej.pl](https://iskryniepodleglej.pl), w której znajdziecie biografie tych osób.

W przypadku początkujących graczy można zagrać w otwarte karty – wówczas odkrywacie przed pozostałymi graczami również karty postaci i pomagacie sobie nawzajem w kolejnych ruchach.

## Ruchy niedozwolone

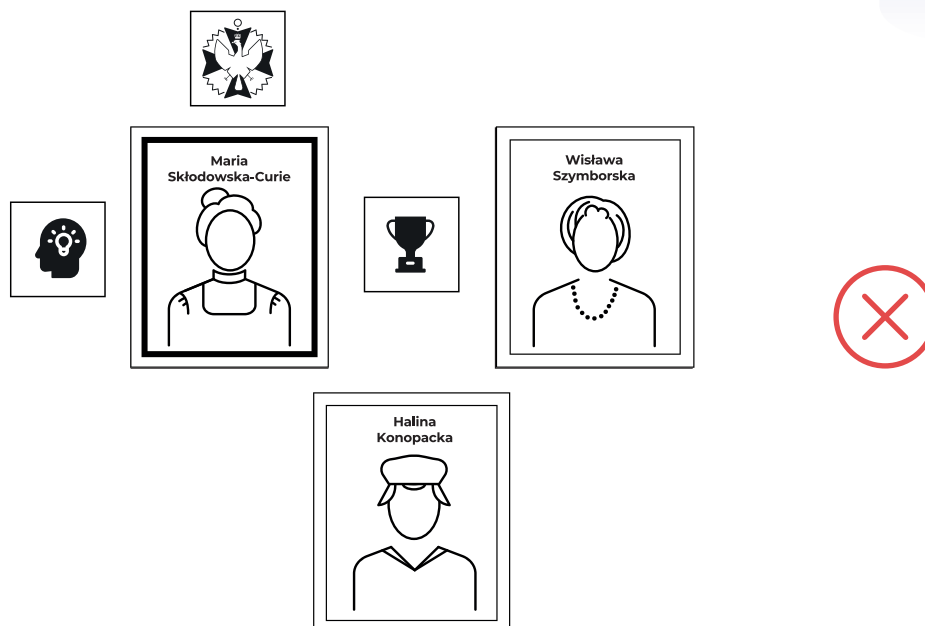
Jedna ikona dokonań lub flagi może łączyć wyłącznie dwie karty postaci. Można ją położyć przy dowolnym boku karty postaci.

Ustawienie poprawne, ikony dokonań łączą dwie karty postaci.



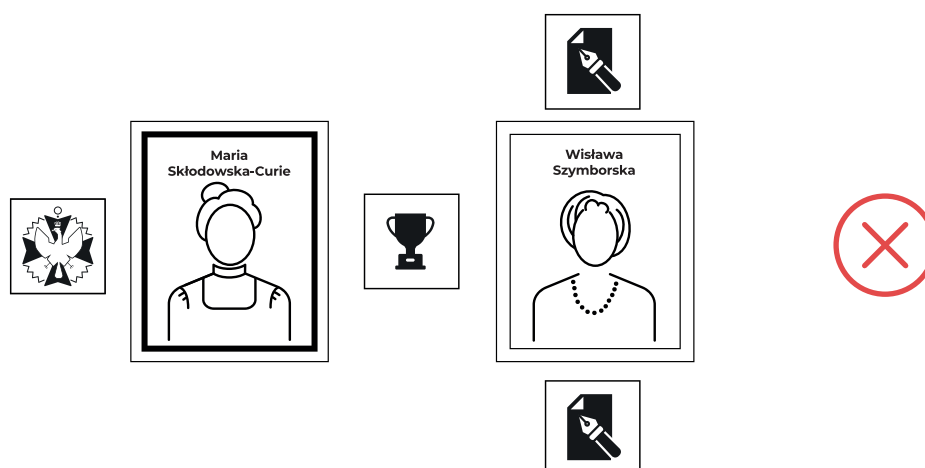


Ustawienie niedozwolone, ikona nagrody 🏆 łączy trzy karty postaci.



Do jednej karty postaci można dodawać wyłącznie różne ikony.

Ustawienie niedozwolone, do karty Wisławy Szymborskiej nie można dodać dwóch ikon 📝.

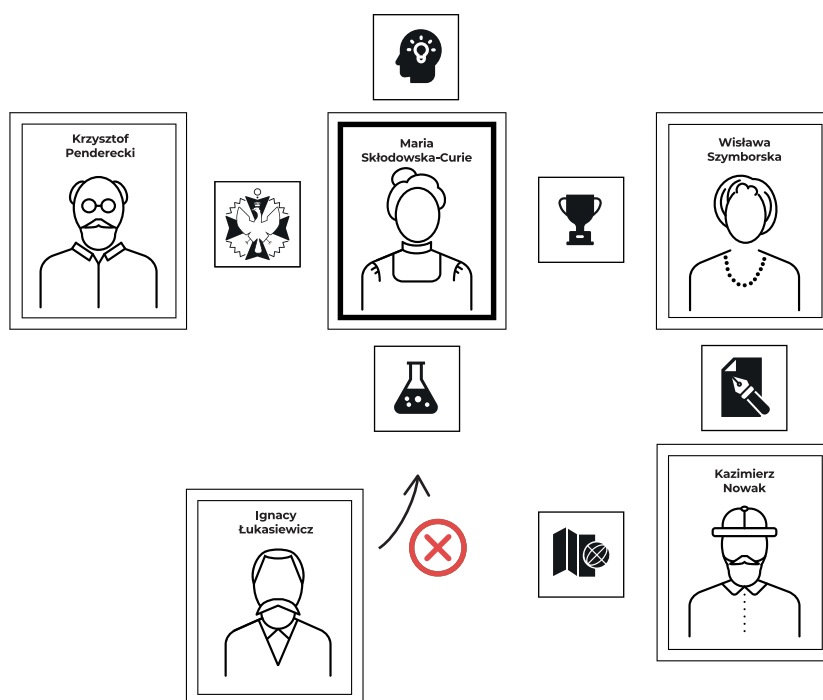


# ISKRY NIEPODLEGŁEJ



materiał  
dla nauczyciela

Układ kart może sprawić, że nie da się dołożyć karty postaci, bo będzie blokowana przez inną. Dlatego warto odpowiednio zaplanować, po której stronie dokładać karty.

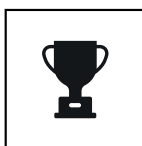




## Opis ikon dokonań



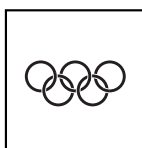
Order Orła Białego



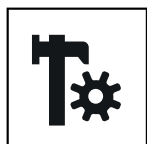
nagroda



wynalazczość /  
odkrycia naukowe



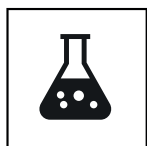
olimpijka / olimpijczyk



technika /  
konstruowanie



służba wojskowa  
lub wywiadowcza



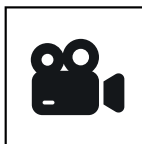
chemia



muzyka



medycyna



film



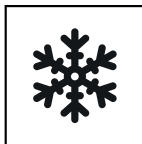
kosmos



teatr



lotnictwo / konstrukcja  
samolotów



ekstremalne warunki  
zimowe



pisarstwo



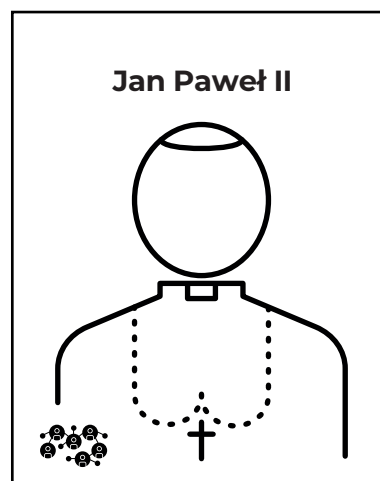
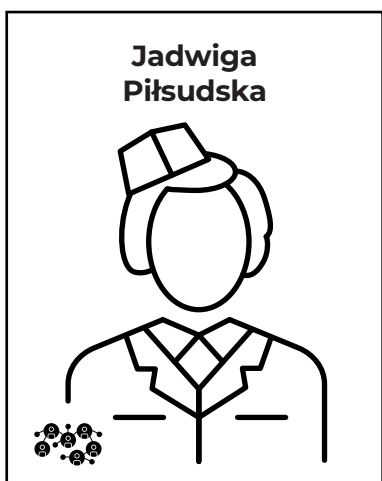
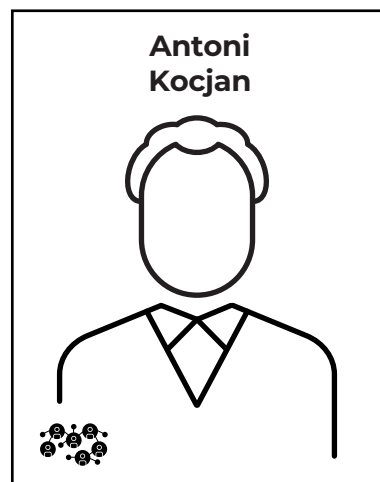
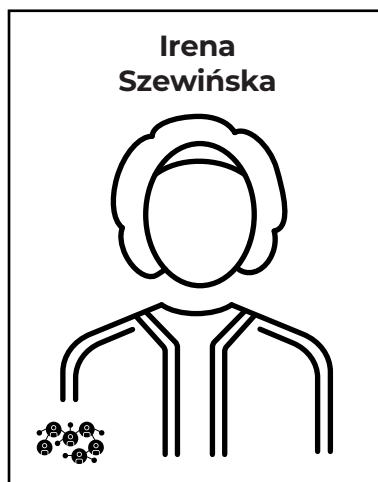
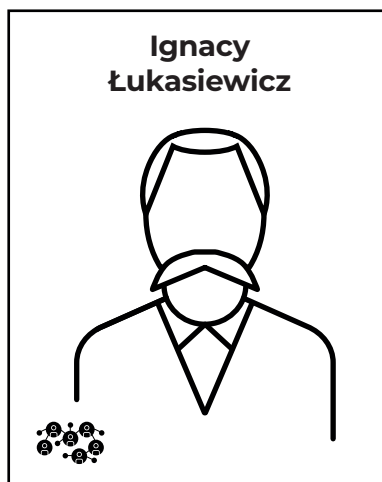
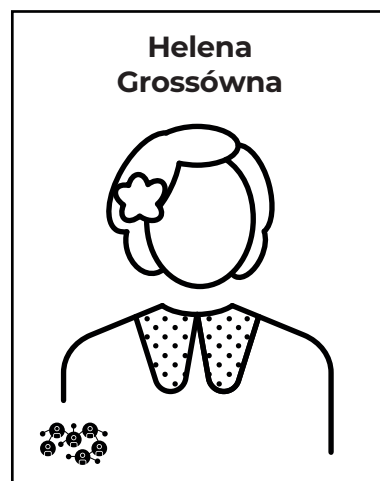
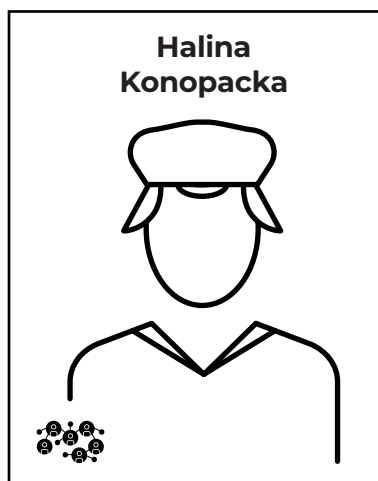
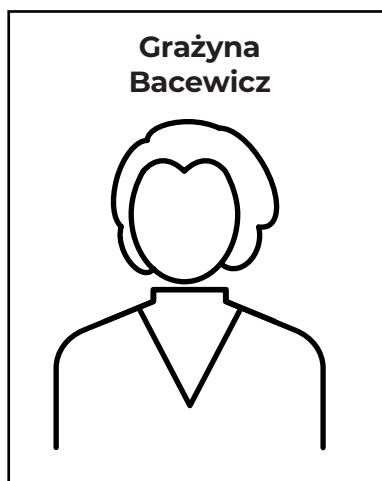
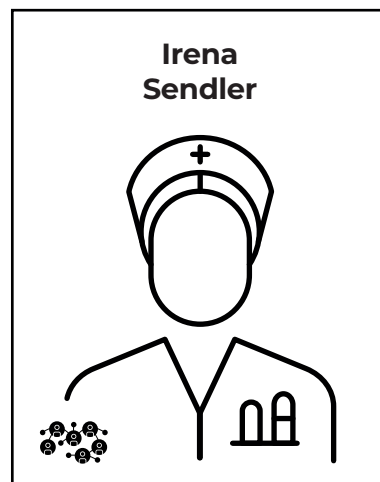
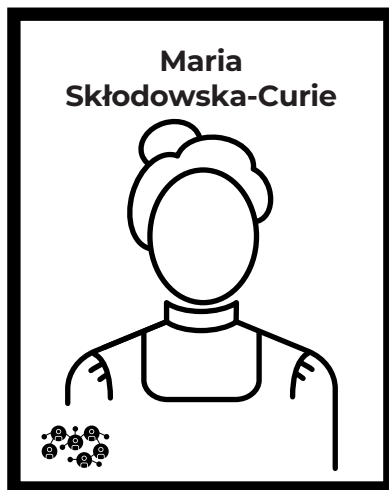
troska o ludzi / altruizm



podróże

Karty postaci

wytnij portrety

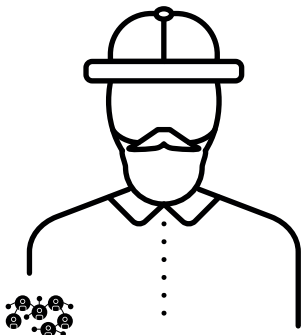


Karty postaci

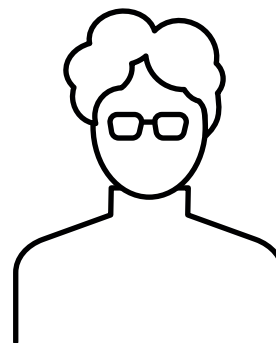
wytnij portrety



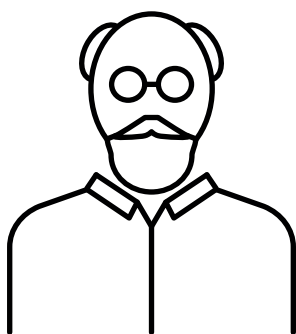
Kazimierz  
Nowak



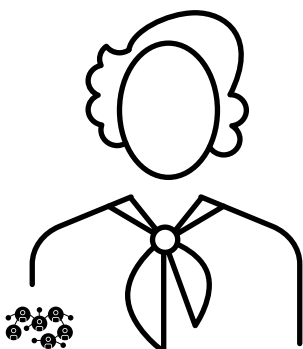
Krzysztof  
Komeda



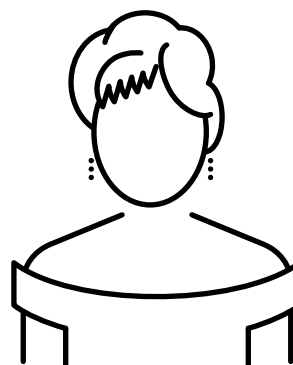
Krzysztof  
Penderecki



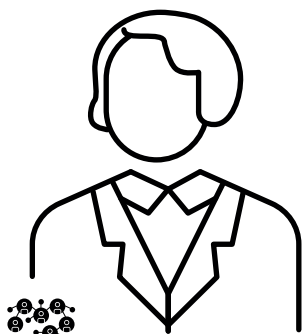
Krystyna  
Skarbek



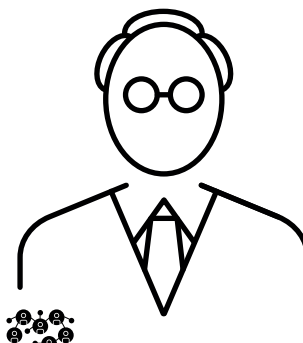
Ida  
Kamińska



Julia  
Świtalska



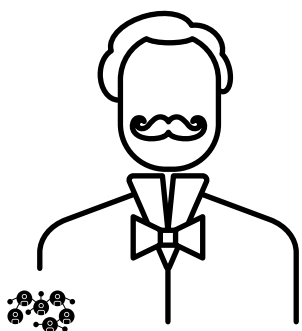
Ludwik  
Hirsztfeld



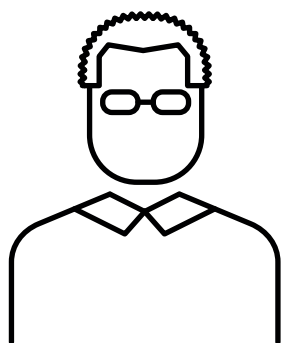
Marek  
Kamiński



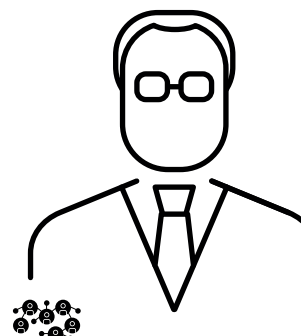
Jan  
Szczepanik



Aleksander  
Wolszczan



Mieczysław  
Bekker

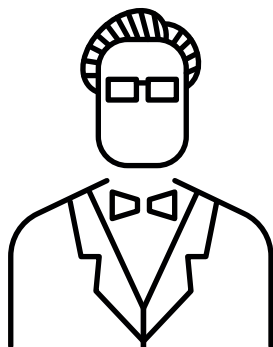


**Karty postaci**

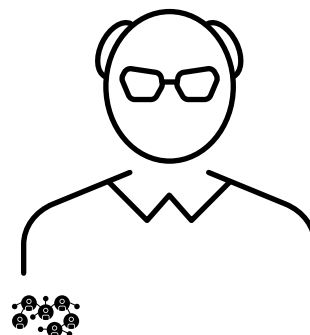
wytnij portrety



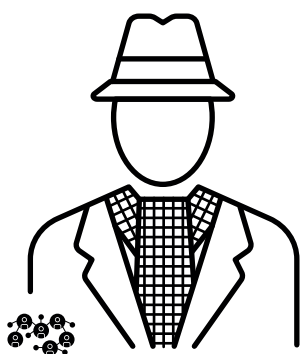
**Paweł  
Pawlikowski**



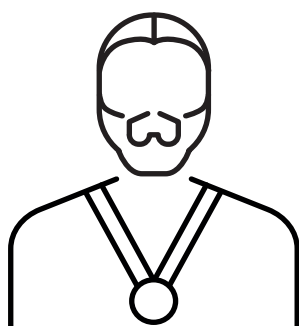
**Stanisław  
Lem**



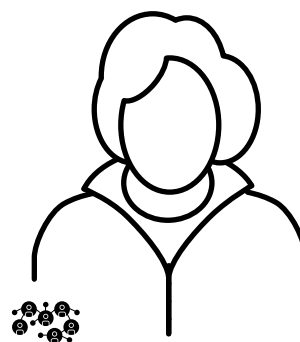
**Stanisław  
Ulam**



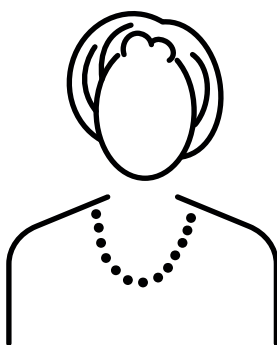
**Tomasz  
Majewski**



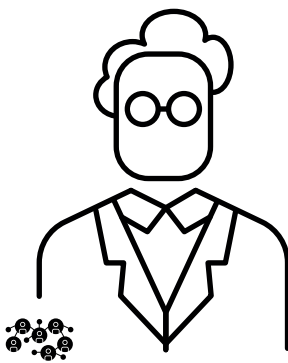
**Wanda  
Rutkiewicz**



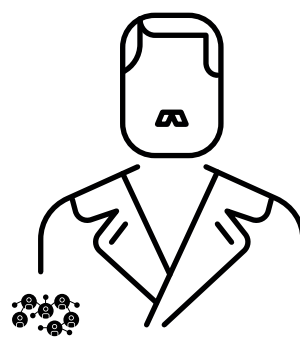
**Wisława  
Szymborska**



**Wilhelmina  
Iwanowska**



**Zygmunt  
Puławski**



# Ikony skojarzeń – zestaw do zajęć

wytnij ikony





# Ikony skojarzeń – zestaw do gry

wytnij ikony

