



Instrukcja  
do gry

POLAK  
MAŁY

Drogi Nauczycielu,  
Rodzicu,  
Wychowawco,

zwracam się bezpośrednio do Ciebie, bo to zapewne pod Twoją opieką maluchy rozegrają pierwsze partie „Polaka Małego”. Chcemy w łatwy i atrakcyjny sposób zapoznać dzieci z polskimi symbolami narodowymi: słowami hymnu, herbem i barwami flagi. Dzięki tej grze Wasi podopieczni z łatwością wyrecytują nie tylko pierwszą, ale także pozostałe trzy zwrotki „Mazurka Dąbrowskiego”.

Nie ma wychowania patriotycznego bez nauki podstawowego kodu tożsamości Polaków, który tworzą barwy narodowe, herb i hymn. Dziedziczymy ten kod po przeszłych pokoleniach i powinniśmy przekazać go następnym. Jednym z naszych, rodziców i nauczycieli, obowiązków jest wpojenie dzieciom szacunku dla polskich symboli narodowych i wyjaśnienie ich znaczenia. Mam nadzieję, że gra „Polak Mały” przyczyni się do spełnienia tej powinności.



Zastępca dyrektora Biura Edukacji Publicznej



**Warianty gry**

**Materiały dodatkowe**

**Pamiętaj słowa** 5

**Ułóż hymn** 9

**Znajdź błąd** 13

**Ułóż herb** 17

**Zapamiętaj obrazki** 19

**Katechizm polskiego dziecka** 21

**„Mazurek Dąbrowskiego”** 23

**Obrazkowy „Mazurek Dąbrowskiego”** 25

**Ustawa o symbolach narodowych** 27

## Elementy gry

- 24 karty białe (z tekstem hymnu na białym tle i z fragmentami herbu polskiego na rewersie)
- 24 karty czerwone (z tekstem hymnu na czerwonym tle i z fragmentami herbu polskiego na rewersie)
- instrukcja



## Warianty

Kartami do gry „Polak Mały” można grać na wiele sposobów. Poniżej prezentujemy pięć wariantów. W zależności od liczby i wieku graczy oraz czasu, którym dysponujecie, możecie zagrać, wybierając kilka z nich lub tylko jeden.

## Wskazówki dla opiekuna

Przed pierwszą rozgrywką dobrze jest z dziećmi obejrzeć film „Polak Mały”. Po rozgrywce możecie wspólne odśpiewać cały hymn, oczywiście pamiętając o zachowaniu odpowiedniej, stojącej postawy.



[www.pamiec.pl/polakmały](http://www.pamiec.pl/polakmały)

# Pamiętaj słowa



Wiek graczy: **7+**



Liczba graczy: **2-8**



Czas gry: **15 min**

## Przygotowanie do gry

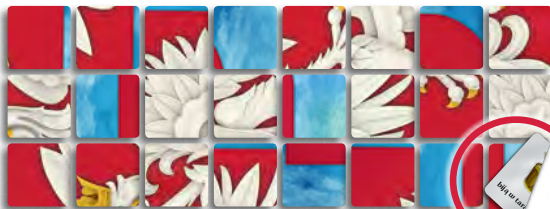
Karty należy podzielić na białe i czerwone, po czym odwrócić napisami do dołu, a wizerunkiem herbu do góry.

Osobno mieszamy stos kart białych i osobno czerwonych.

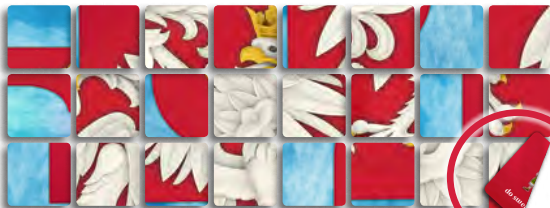
Białe karty należy ułożyć na stole w trzech równych rzędach, tak by utworzyły prostokąt o bokach 8 kart na 3. ❶

Poniżej dłuższego boku tego prostokąta w ten sam sposób układamy z czerwonych kart drugi prostokąt. ❷

1



2

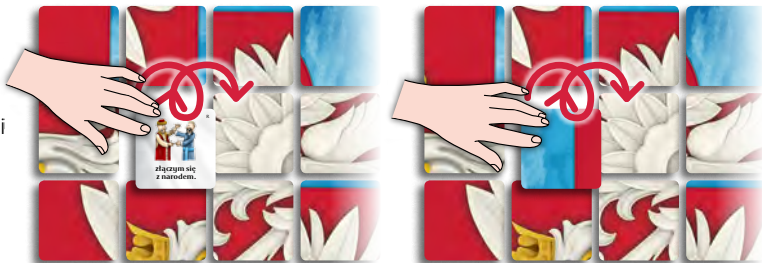


## Rozgrywka

Rozpoczyna najmłodszy z graczy. Odwraca jedną kartę białą i jedną czerwoną napisami do góry i odczytuje znajdujące się na nich teksty. **1**

Jeśli są to dwa różne fragmenty tekstu, wszyscy gracze starają się zapamiętać położenie kart. Po kilku sekundach gracz odwraca karty napisami do dołu i odkłada je z powrotem w te same miejsca. **2**

Teraz kolejka przechodzi na gracza po lewej stronie i cała procedura się powtarza.



**1**

**2**

Jeśli jednak gracz odkryje parę identycznych fragmentów tekstu **3**, zabiera obie karty ze stołu **4** i wykonuje ruch po raz drugi, odkrywając następną parę kart.

Rozgrywka kończy się po odkryciu ostatniej pary kart. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zebrał najwięcej par.

*Uwaga: Graczom zaawansowanym polecamy wymieszanie kart białych i czerwonych i ułożenie ich w jeden prostokąt o bokach 6 kart na 8.*



# Ułóż hymn



Wiek graczy: **7+**



Liczba graczy: **2-8**



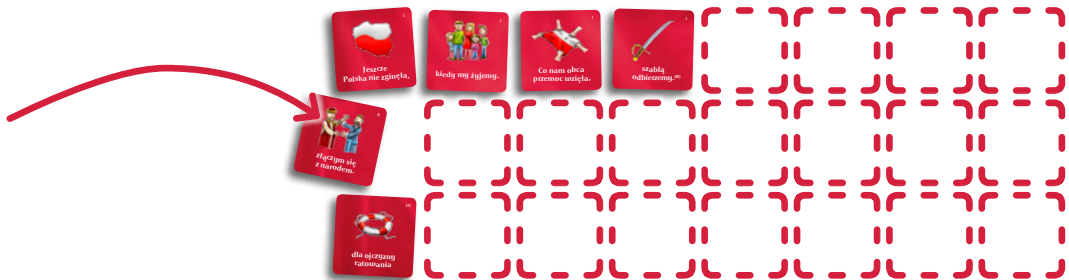
Czas gry: **10 min**



## Rozgrywka

Każdy zespół stara się na swojej połowie stołu ułożyć w poprawnej kolejności słowa hymnu – w 3 rzędach, po 8 kart w rzędzie. Refren układa się tylko raz, po pierwszej zwrotce. W trakcie układania partnerzy w drużynach nie mogą ze sobą rozmawiać, a tylko nucić.

Drużyna, która skończy układać pierwsza, przykrywa swój tekst (można użyć instrukcji oraz wieczka i denka pudełka) i czeka w milczeniu na efekt pracy drużyny przeciwnej.



Na koniec należy sprawdzić, czy tekst ułożono poprawnie. Najlepiej to uczynić, odwracając karty na drugą stronę. Po odwróceniu kart powinna się ukazać kompletna połowa herbu.

Wygrywa zespół, który poprawnie ułożył słowa hymnu. W razie remisu wygrywa zespół, który pierwszy skończy układać.

*Karty należy obracać przez lewą krawędź, tak jak kartki w książce.*



*Młodszym graczom można przed rozgrywką podzielić tekst na zwrotki zgodnie z oznaczeniami widocznymi w górnych lewych narożnikach kart (I, II, III, IV i R).*



# Znajdź błąd



Wiek graczy: **8+**



Liczba graczy: **2-8**



Czas gry: **15 min**

## Przygotowanie do gry

Karty należy podzielić na białe i czerwone, po czym czerwone odłożyć na bok.

Jeden z graczy zostaje „Józefem Wybickim” i z białych kart układa na stole w równych rzędach tekst hymnu, tak by utworzyły prostokąt o bokach 8 kart na 3. W razie potrzeby może korzystać z tekstu zapisanego w instrukcji (zobacz str. 24).



## Rozgrywka

Gracze odwracają się od stołu, zamykają oczy i zakrywają je dłońmi. W tym czasie „Józef Wybicki” po cichu zamienia miejscami fragmenty tekstu. Wolno mu zrobić jeden błąd, zamieniając miejscami fragmenty zdania (dwie karty), dwa zdania lub nawet całe zwrotki (kilka kart).



Po ułożeniu tekstu daje komendę „Marsz!”, na którą pozostali gracze otwierają oczy i – patrząc na stół – starają się jak najszybciej wskazać zamienione fragmenty. „Józef Wybicki” nie uczestniczy w rywalizacji.

Ten, kto udzielił poprawnej odpowiedzi, otrzymuje od „Józefa Wybickiego” czerwoną kartę. Każda karta jest warta 1 punkt.



Następnie hymn układa się na nowo i rozgrywa kolejną rundę. Po pięciu rundach gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W razie remisu finaliści rozgrywają dogrywkę do pierwszego zdobytego punktu.

# Ułóż herb



Wiek graczy: **5+**



Liczba graczy: **2-8**



Czas gry: **20 min**

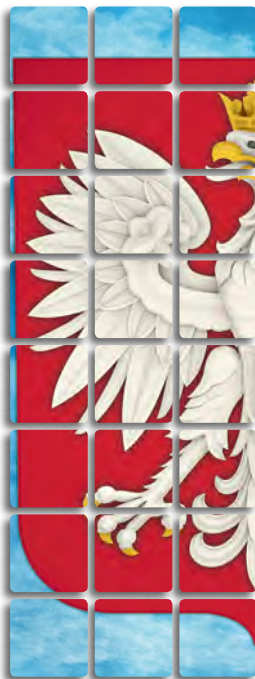
## Przygotowanie do gry

Karty należy położyć na stole, odwrócić wizerunkiem herbu do dołu, a napisami do góry, po czym podzielić na białe i czerwone.

Graczy dzielimy na dwie drużyny. Każda drużyna bierze karty w jednym kolorze i osobno miesza swój stos.

## Rozgrywka

Na komendę „Marsz!” obie drużyny odwracają karty wizerunkiem herbu do góry i układają z nich połowę herbu. Wygrywa drużyna, która pierwsza ułoży swoją połówkę.



# Zapamiętaj obrazki

(dla najmłodszych)



Wiek graczy: **4+**



Liczba graczy: **2-8**



Czas gry: **20 min**

„Zapamiętaj obrazki” to uproszczona dla przedszkolaków odmiana gry „Pamiętaj słowa” (str. 5–8). W tym wariantcie gracze zwracają uwagę wyłącznie na obrazki na kartach, bez czytania tekstu (zaleca się jednak, aby ustępy hymnu czytał na głos opiekun). Po rozgrywce dobrze jest przeczytać wraz z dziećmi „Obrazkowy »Mazurek Dąbrowskiego«” ze stron 26–27.



*Aby skrócić czas rozgrywki, można grać tylko wybranymi parami kart. 10 par kart można ułożyć w prostokąt 4 na 5, 15 par w prostokąt 5 na 6, a 21 par w prostokąt 6 na 7. Zachęcamy do wybierania za każdym razem innych par.*

# Katechizm polskiego dziecka

Władysław Bełza

– Kto ty jesteś?  
– **Polak mały.**

– Jaki znak twój?  
– **Orzeł biały.**

– Gdzie ty mieszkasz?  
– **Między swemi.**

– W jakim kraju?  
– **W polskiej ziemi.**

– Czym ta ziemia?  
– **Mą ojczyzną.**

– Czym zdobyta?  
– **Krwia i blizną.**

– Czy ją kochasz?  
– **Kocham szczerze.**

– A w co wierzysz?  
– **W Polskę wierzę.**

– Czym ty dla niej?  
– **Wdzięczne dziecię.**

– Coś jej winien?  
– **Oddać życie.**

# „Mazurek Dąbrowskiego”

Józef Wybicki

Jeszcze Polska nie zginęła,  
Kiedy my żyjemy.  
Co nam obca przemoc wzięła,  
Szablą odbierzemy.

*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski,  
Z ziemi włoskiej do Polski.  
Za twoim przewodem  
Złączym się z narodem.

Przejdziem Wisłę, przejdziem Wartę,  
Będziem Polakami.  
Dał nam przykład Bonaparte,  
Jak zwyciężać mamy.

*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...

Jak Czarniecki do Poznania  
Po szwedzkim zaborze,  
Dla ojczyzny ratowania  
Wrócim się przez morze.

*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...

Już tam ojciec do swej Basi  
Mówi zapłakany –  
Słuchaj jeno, pono nasi  
Biją w tarabany.





*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...



*Pieśń w tej wersji jest hymnem Polski od 1927 r.*






# Obrazkowy „Mazurek Dąbrowskiego”



Jeszcze  nie zginęła,  
 Kiedy  żyjemy.  
 Co nam obca przemoc   
 odbierzemy.





*Refren:*

 , marsz,  ,  
 Z ziemi  do Polski.  
 Za twoim   
 Złączym się z  .

Przejdziem  ,  
 przejdziem  ,  
 Będziem  .  
 Dał nam przykład  ,  
 Jak  mamy.







*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...

Jak  do Poznania  
 Po  zaborze,  
 Dla ojczyzny   
 Wrócim się przez  .

*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...

Już tam  do swej   
 Mówi  –  
 jeno, pono   
 Biją w  .

*Refren:*

Marsz, marsz, Dąbrowski...



# Ustawa o symbolach narodowych

***Ustawa o godle, barwach i hymnie  
Rzeczypospolitej Polskiej oraz o pieczęciach  
państwowych*** (wyjątek)

*z 31 stycznia 1980 r. (tekst jednolity z 2005 r.)*

***Art. 1.***

1. Orzeł biały, biało-czerwone barwy i „Mazurek Dąbrowskiego” są symbolami Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Otaczanie tych symboli czcią i szacunkiem jest prawem i obowiązkiem każdego obywatela Rzeczypospolitej Polskiej oraz wszystkich organów państwowych, instytucji i organizacji.
3. Symbole Rzeczypospolitej Polskiej pozostają pod szczególną ochroną prawa, przewidzianą w odrębnych przepisach.

Koordynatorzy projektu edukacyjnego „Historia w kolorach”: Joanna Dutka-Kącka, dr Maciej Zakrzewski

Projekt gry i koordynacja wydania: Karol Madaj

Współpraca: Tomasz Ginter

Ilustracje: Andrzej Kidaj

Projekt graficzny: Maciej Marciński (Pixel Flow)

Skład: Łukasz Pogoda

Redakcja: Anna Zawadzka

Korekta: Magdalena Baj

Wykorzystano piktogram *Time* autorstwa Wayne'a Middletona z *The Noun Project*

Autor składa serdeczne podziękowania wszystkim osobom, które testowały grę „Polak Mały”, a zwłaszcza uczniom Szkoły Sobotniej im. Adama Mickiewicza w Minneapolis, Aleksandrze Grad, Karolinie Kolbuszewskiej, Zuzi Madaj, Kubie i Maćkowi Sachnowskim oraz Marysi Sulej.

Druk: Trefl S.A.

© Instytut Pamięci Narodowej  
Komisja Ścigania Zbrodni  
przeciwko Narodowi Polskiemu, 2014

Biuro Edukacji Publicznej  
ul. Wołoska 7, 02-675 Warszawa

Pytania? Uwagi? Pomysły? Brakujące karty?  
Napisz do autora: [karol.madaj@ipn.gov.pl](mailto:karol.madaj@ipn.gov.pl)

ISBN 978-83-7629-692-0



[www.ipn.gov.pl/gry](http://www.ipn.gov.pl/gry)



+



=



**godło**

**tarcza**

**herb**

Zainspirowane rysunkiem Rafała Zawistowskiego zamieszczonym w magazynie „W Sieci” 2014, 35 (91)