

Witaj w grze „RZEMIK”

Gra „RZEMIK” powstała w związku z realizacją przez Kujawsko-Pomorską Izbę Rzemiosła i Przedsiębiorczości w Bydgoszczy projektu pn. „Nie zapomnij o rzemiośle – działania promocyjno-edukacyjne KPIRiP w Bydgoszczy” współfinansowanego ze środków otrzymanych z Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach „Rządowego Programu Polski Inkubator Rzemiosła na lata 2021-2030”. Okres realizacji projektu od 08.09.2022 r. do 31.12.2023 r.

Drogi graczu !

Zabieramy Cię do świata symboli RZEMIOSŁA. Stykasz się z nimi zapewne na co dzień i znasz je doskonale ale być może nie zdajesz sobie sprawy z tego, że określają one zawody rzemieślnicze.

Nie byłoby tego co praktyczne, ale jednocześnie i piękne, wygodne czy smaczne, gdyby nie RZEMIEŚLNICY, którzy to wszystko tworzą. Gdyby nie oni:

nie odnowilibyśmy zabytków, nie naprawilibyśmy butów, nie byliśmy uczesani, nie obchodzilibyśmy tłustego czwartku ani Święta Marcina, zgubilibyśmy naszą tradycję i korzenie.

Gra „RZEMIK” wprowadzi Cię w świat rzemiosła, poznasz nazwy zawodów rzemieślniczych, dowiesz się, m.in. co trzeba umieć, aby zostać JEDNYM Z NICH – NIEZASTĄPIONYM RZEMIEŚLNIKIEM. Być może ułatwimy Tobie podjęcie decyzji o tym kim chcesz zostać w przyszłości.

Niech ten czas poświęcony naszej rodzinnej grze i zabawie, w przyjemny i pożyteczny sposób wprowadzi Cię w ciekawy świat RZEMIOSŁA.

Gra ta składa się z 31 kart, na każdej z nich znajdują się 6 obrazków przedstawiających SYMBOLE ZAWODU (jako efekt pracy rzemieślnika bądź narzędzie pracy rzemieślnika)

Zanim przystąpisz do gry określ na samym początku czy wybierasz POZIOM GRY ŁATWIEJSZY, czy też POZIOM GRY TRUDNIEJSZY.

POZIOM GRY ŁATWIEJSZY – będziesz posługiwał się w trakcie gry wyłącznie nazwami narzędzi pracy rzemieślnika.

POZIOM GRY TRUDNIEJSZY – będziesz posługiwał się w trakcie gry wyłącznie nazwami zawodów rzemieślniczych.

WERSJA PIERWSZA GRY

Przygotowanie:

• Pozwól, aby każdy uczestnik zapoznał się z wszystkimi symbolami rzemiosła, jakie występują na kartach (nazwa narzędzi pracy rzemieślnika - wersja łatwiejsza bądź nazwa zawodów rzemieślniczych - wersja trudniejsza).

• Rozdaj karty po równo pomiędzy wszystkich graczy.

• Umieść ostatnią kartę na środku stołu tak, aby wszyscy gracze ją widzieli.

Start gry:

• Gracze jednocześnie zaczynają przeszukiwać wzrokiem swoje karty w poszukiwaniu wspólnego obrazka z tym z karty na stole.

• Gdy gracz znajdzie taki sam symbol, krzyczy nazwę swojego obrazka i szybko kładzie kartę na karcie ze stołu, przykrywając ją w całości.

• Gracze powtarzają te kroki, szukając kolejnych par symboli rzemiosła na swoich kartach porównując z kartami ze środka stołu.

Kto wygrywa:

• Wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

WERSJA DRUGA GRY:

Przygotowanie:

• Połóż wszystkie 31 kart na stole.

• Rozdaj po jednej zakrytej karcie dla każdego gracza symbolami do dołu, tak by nie widzieć obrazków rzemiosła na karcie.

Start gry:

• Gracze odwracają kartę i jednocześnie szukają obrazka ze swojej karty, który pasuje do wierzchniej karty na stole.

• Gdy gracz znajdzie taki obrazek, krzyczy nazwę swojego obrazka i kładzie swoją kartę na wierzchniej karcie na stole, przykrywając ją w całości.

• Gracze powtarzają te kroki, szukając kolejnych par obrazków na swoich kartach.

Kto wygrywa:

• Wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się swojej karty. „RZEMIK” - liczy się refleks i spostrzegawczość.

WERSJA TRZECIA GRY:

Przygotowanie:

• Połóż wszystkie 31 kart na stole.

• Rozdaj po równo zakryte karty dla każdego gracza symbolami do dołu, tak by nie widzieć obrazków rzemiosła na karcie.

Start gry:

• Gracze na sygnał prowadzącego odwracają po jednej karcie ze swojego stosu kart.

• Gracz, który znajdzie ten sam symbol u siebie i jednego z przeciwników, oddaje mu kartę z tego rozdania. Liczy się szybkość, zwinna ręka i spostrzegawcze oko.

• Gracze powtarzają te kroki, szukając kolejnych par obrazków na swoich i przeciwnika kartach aż do momentu oddania wszystkich swoich kart innym uczestnikom gry.

Kto wygrywa:

• Zwycięzcą zostaje gracz, który pozbył się wszystkich kart i wrzucił je przeciwnikom.

WERSJA CZWARTA GRY – DOSTĘPNOŚĆ

• Gra jest przeznaczona również dla osób, które nie potrafią czytać.

• Grę można rozgrywać rodzinnie w tym także z osobami z niepełnosprawnością.

• Gra uczy przez zabawę.

• Dzieci i dorośli z niepełnosprawnością mają możliwość ćwiczyć małą motorykę i zapamiętywanie.

• Osoba niedowidząca lub niewidoma może być prowadzącym rozdającym karty, może również zapoznać graczy z zasadami rozgrywek poprzez wcześniejsze odsłuchanie ich ze strony internetowej w wersji dla słabowidzących (bezpłatne funkcje i oprogramowanie dostępne w programach biurowych typu Adobe Reader, który umożliwia czytanie plików na głos lub przeglądarek internetowych typu Chrome).

UWAGA: Istnieje również możliwość wydrukowania własnych kart w większym rozmiarze lub nadruku monochromatycznym.

Link do pobrania: <https://izbarzem.pl/gra-nie-zapomnij-o-rzemiosle/#sekcja-pobierania>

Osoba niedosłysząca lub niesłysząca może prowadzić grę, rozdawać karty i odczytywać zasady gry.

Gra uczy umiejętności społecznych i zawodowych — komunikacji, pewności siebie, śmiałości wypowiedzi, znajomości zawodów tradycyjnych.

UWAGA: we wszystkich wersjach gry możesz używać jedynie obrazków znajdujących się na kartach - słowa są tu po to, by ułatwić porozumiewanie się między graczami w celu ustalenia kolejności jak najszybszego odnalezienia danego symbolu przez gracza.

Wątpliwości: we wszystkich wersjach gry zawsze pierwszy gracz, który nazwie symbol wygrywa ! Jeżeli gracze odezwali się w tym samym momencie wygrywa ten, który pierwszy zabrał, położył lub odrzucił swoją kartę.

A może wspólnie zagrać w wersję w ciszy pokazując symbole palcami rąk. Zintegrujcie się i bawcie dobrze bez żadnych granic.

RZEMIK - liczy się edukacja, tolerancja i integracja.

Życzymy udanej zabawy i poznania Świata Rzemiosła!



UWAGA: Spożycie elementów gry może być szkodliwe dla zdrowia.



BETONIARZ - ZBROJARZ



KRAWIEC



OBUWNIK



CUKIERNIK



KUCHARZ



PIEKARZ



DEKARZ



LAKIERNIK SAMOCHODOWY



RUSZNIKARZ



ELEKTROMECHANIK



LUDWISARZ



RYMARZ



FLORYSTA



MALARZ - TAPECIARZ



STOLARZ



FOTOGRAF



MECHANIK POJAZDÓW SAMOCHODOWYCH



ŚLUSARZ



FRYZJER



MŁYNARZ



TAPICER



KOMINIARZ



MODYSTKA



WULKANIZATOR



KOSZYKARZ - PLEACIONKARZ



MONTER FORTEPIANÓW I PIANIN



ZDUN



KOWAL



MURARZ - TYNKARZ



ZEGARMISTRZ



ZŁOTNIK - JUBILER