

## 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 KPIPIP 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.

### Drogą gracz!

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 określasz one zawody rzemieślnicze.

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

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

Gra „RZEMIK” wprowadzi Ciebie w świat rzemiosła, poznasz nazwy zawodów rzemieślniczych, dowiesz się, m.in. co trzeba umieć, aby zostać JEDNYM Z NICH – NIEZASTĄPIONYM RZEMIESLNIKIEM. 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 pozbedzie 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 umożliwił 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/granie-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 gracz odezwał się w tym samym momencie wygrywa ten, który pierwszy zabrał, położył lub odrzucił swoją kartę. A może wspólnie zagracie w wersję w cisy pokazując symbole palcami rąk. Zintegrujcie się i bawcie dobrze bez żadnych granic.

RZEMIK - liczy się edukacja, tolerancja i integracja. Zyczymy udanej zabawy i poznania Świata Rzemiosła!



**UWAGA:** Spożycie elementów gry może być szkodliwe dla zdrowia.



BETONIARZ  
- ZBROJARZ



FOTOGRAF



KRAWIEC



CUKIERNIK



FRYZJER



KUCHARZ



DEKARZ



KOMINIARZ



LAKIERNIK  
SAMOCHODOWY



ELEKTROMECHANIK



KOSZYKARZ  
- PLECIONKARZ



LUDWISARZ



FLORYSTA



KOWAL



MALARZ - TAPECIARZ



MECHANIK  
POJAZDÓW  
SAMOCHODOWYCH



OBUWNIK



TAPICER



MŁYNARZ



PIEKARZ



WULKANIZATOR



MODYSTKA



RUSZNIKARZ



RYMARZ



ZDUN



MONTER  
FORTEPIANÓW I PIANIN



STOLARZ



ZEGARMISTRZ



MURARZ - TYNKARZ



ŚLUSARZ



ZŁOTNIK - JUBILER