

Gra terenowa „Polak Mały”

Całodobowa Placówka Opiekuńczo- wychowawcza Chata SKSK
ul. Sikorskiego 62a 58-100 Świdnica

Grę przygotowali wychowankowie: Adam Kita, Wiktoria Pyka, Anna Czerniak, Dorian Bussman z wychowawcą Dorota Bartecką

Charakterystyka gry terenowej:

- Gra jest na średnim poziomie trudności, dostosowana do nieokreślonej ilości zespołów ok. 8 osobowych w wieku 10-15 lat
- Gra powinna zostać rozegrana na terenach leśnych bądź w parkach.
- Czas trwania gry wynosi ok. 3 godzin. Na każde zadanie przeznaczono 15 minut.
- Materiały niezbędne do przeprowadzenia gry:
 - Tabela z punktacją
 - Tarcza, łuk, strzały
 - Wydrukowane materiały do poszczególnych punktów, według załączników
 - Gwizdek
 - Małe Flagi Polski 10 szt.
 - Farby do kamuflażu
 - Koc, liny, sznurki

WIADOMOŚĆ

Szansy danej przez historie Polacy nie zmarnowali i aktywnie przystąpili do przejmowania władzy na Ziemiach Polskich.

Przed Wami bardzo trudne zadanie, ponieważ musicie odbyć podróż po wszystkich Zaborach. Spotkać się z najeźdźcami Prus, Rosji i Austrii. Zmierzyć się z zadaniami i dowieść że Polska zasługuje na odzyskanie niepodległości. To w Waszych rękach jest niepodległość Polski. Musicie udowodnić że kraj Wasz jest w Waszych sercach.

- Wiadomość uczestnicy otrzymują na samym początku gry, którą mają zaszyfrować w Alfabcie Morse (zał.1)

Załącznik 1 - Alfabet Morse

A	• -	M	- -	Y	- • - -
B	- • • •	N	- •	Z	- - • •
C	- • - •	O	- - -	1	• - - - -
D	- • •	P	• - - •	2	• • - -
E	•	Q	- - • -	3	• • • - -
F	• • - •	R	• - •	4	• • • -
G	- - •	S	• • •	5	• • • • •
H	• • • •	T	-	6	- • • • •
I	• •	U	• • -	7	- - • • •
J	• - - -	V	• • • -	8	- - - • •
K	- • -	W	• - -	9	- - - - •
L	• - • •	X	- • • -	0	- - - - -

Teren na którym jest rozgrywana gra powinien być podzielony w poniższy sposób:

Teren gry



Zabór Rosyjski

Zadanie 2 „*Kraj Przywiślański*”

- Po klęsce Powstania Styczniowego w 1864 r. Carat zlikwidował odrębność Królestwa Polskiego. Zawładnięta część została wcielona do Rosji i Królestwo Polskie zyskało nową nazwę.
- By dowiedzieć się jak ona brzmiała musicie bez używania słów, wykorzystując polskie litery przekazać ją przy użyciu swojego ciała. Można wykorzystać elementy otoczenia. (*Kraj Przywiślański*)
- Dodatkowym utrudnieniem jest Oficer Armii Carskiej, który nie może Was zauważyć i gdy tylko pojawi się na widoku, to Wy musicie się schować.
- Punktacja: Za każdą poprawnie odgadniętą literę otrzymujecie 0,5 pkt.

Zadanie nr 3

I Kompania Kadrowa

- wiadomość i część przemówienia Józefa Piłsudskiego zał.1 odczytuje Punktowy
- Każdy z Was ma do wykonania dwa strzały do tarczy. Żeby zdobyć postać Piłsudskiego musicie ustrzelać 5 punktów na tarczy. Jeżeli Wasze strzały będą niecelne możecie odpowiedzieć na pytanie pomocnicze i w ten sposób zdobyć dodatkowe punkty.
- Pytania pomocnicze:
 - Podaj ostatni wers refrenu Hymnu Narodowego?
 - W którym roku ustanowiono Konstytucję 3 Maja?
 - Które Powstanie było pierwsze, Styczniowe czy Listopadowe?
 - Jak nazywał się proces wypierania polskości w Zaborze Rosyjskim?
 - Ile było Rozbiorów Ziemi Polskich?
- Punktacja:

Za każde trafienie w tarczę lub poprawną odpowiedź na pytanie otrzymujecie jeden punkt. Za otrzymanie 8 punktów drużyna otrzyma postać Józefa Piłsudskiego.

Przemówienie Józefa Piłsudskiego zał.2

- *„Odtąd nie ma ani strzelców, ani drużyniaków. Wszyscy co tu jesteście zebrani jesteście żołnierzami polskimi. Znoszę wszelkie odznaki specjalnych grup. Jedynym waszym znakiem odtąd jest Orzeł Biały (...) Żołnierze!!! Spotkał Was ten zaszczyt niezmierny, że pierwsi pójdziecie do Królestwa i przestąpicie granice zaboru rosyjskiego, jako czołowa kolumna Wojska Polskiego.” J. Piłsudski*

Liczący 144 żołnierzy oddział składał się z słuchaczy Szkół Oficerskich. Na ich czele stanął porucznik Tadeusz Kasprzycki.

Zadanie 4

„Musztra”

- Punktowy jest oficerem, który wydaje komendy swoim żołnierzom. Komendy są wydawane w szybkim tempie.
- Maksymalny czas na wykonanie 15 minut.
 - Baczność ! Spocznij!
 - Dwa kroki w przód!
 - W lewo zwrot!
 - Na prawo patrz!
 - Padnij! Powstań!

- Punktacja:

Maksymalna ilość punktów to 8. Za każdą wykluczoną osobę, która pomyli się w czasie komendy zostaje odjęty 1 punkt.

Józef Klemens Piłsudski – polski działacz socjalistyczny i niepodległościowy, polityk. Naczelnny wódz Armii Polskiej od 11.11.1918 r. Dwukrotny premier Polski. W młodości podczas prowadzenia działalności konspiracyjnej znany pod pseudonimami Wiktor i Mieczysław. (informacja do zdjęcia z postacią Piłsudskiego)

Zadanie 5

„Rymowanka”

- Drużyna ma za zadanie ułożyć rymowankę o tematyce patriotycznej, wykorzystując podane słowa. Za każde użyte słowo otrzymują 1 punkt.
- SŁOWA KLUCZE:
Patriotyzm, flaga, hymn, legiony, powstanie, marszałek, godło
- Po upływie 45 minut Oficer Armii Carskiej nadaje sygnał dźwiękowy przy użyciu gwizdka. Wówczas drużyna przekracza granice i przechodzi na teren Zaboru Austriackiego

Zabór Austriacki

Zadanie 6

- Informacje odczytuje Punktowy.
- Zabór austriacki wyróżniał się na tle pozostałych dwóch specyficzną sytuacją społeczną i gospodarczą. Polskość i patriotyzm nie były tępiące a jedynie kontrolowane. Autonomia galicyjska pozwalała na swobodny rozwój polskiej kultury na terenach zaboru i stanowiła schronienie dla wielu działaczy niepodległościowych, jak również różnych twórców.
- Punktowy odczytuje tekst hymnu. W trakcie czytania punktowy pomija wybrane słowa w hymnie, które Drużyna musi uzupełnić w jak najszybszym czasie. (zał. Tekst Hymnu Narodowego)
- W obrębie Zadania nr 4, na terenie Zaboru Austriackiego jest ukrytych dziesięć małych Flag Polski, które zawodnicy muszą w jak najszybszym tempie znaleźć i przekazać Punktowemu.
- Punktacja: Za każde poprawnie odgadnięte słowo drużyna otrzymuje 1 pkt.
- Za każdy symbol Flagi drużyna otrzymuje 1 pkt.

Zadanie nr 7

„Jaki znak Twój? Orzeł Biały”

- Drużyna otrzymuje treść legendy o „Lechu, Czechu i Rusie”. Jedna osoba z drużyny czyta na głos treść legendy, po czym zadaniem drużyny jest odegrać krótkie przedstawienie, które zobrazuje treść Legendy.
- Punktacja:
Legenda zostaje podzielona na trzy części. Za każdy przedstawiony fragment drużyna otrzymuje dwa punkty.

Zadanie nr 8

„Kamuflaż”

- Punktowy przekazuje drużynie informację o zadaniu.
- Zadaniem Drużyny jest przygotować Kamuflaż, który ułatwi im przedostanie się na terytorium Zaboru Prus.
- Żołnierz Pruski stoi w niewielkiej odległości w widocznym miejscu. Członkowie drużyny mają za zadanie podejść go. Żołnierz klaszcząc raz odwraca się plecami do uczestników, którzy w tym czasie się skradają. Żołnierz klaszcze drugi raz, odwraca się i wypatruje członków Drużyny. Gdy kogoś zobaczy wyklucza go z rozgrywki. Zadanie toczy się aż ktoś dotknie żołnierza.
- Punktacja:
Jeżeli komuś uda się dotknąć żołnierza, wówczas drużyna otrzymuje tyle punktów ilu osoba udało się dotrzeć do tego momentu w grze. Za każdą wykluczoną osobę drużyna traci 1 pkt.
- **Po upływie 45 minut Oficer Armii Carskiej nadaje sygnał dźwiękowy przy użyciu gwizdka.**
Wówczas drużyna przekracza granice i przechodzi na teren Zaboru Pruskiego.

Zabór Pruski

Zadanie 9 "Moje Miejsce"

Zabór Pruski a później niemiecki przeszedł największy rozwój gospodarczy, stając się najbogatszym zaborem ze wszystkich.

Symbolem walki z germanizacją był Cyrkowy wóz Drzymały. Michał Drzymała był chłopem polskim, który mieszkał we wsi Podgradowice (Kaisertreu). Pruskie prawo nie pozwalało na budowanie domu, dlatego Drzymała kupił wóz cyrkowy, w którym zamieszkał. Władze pruskie zarzucały mu, że stojący w jednym miejscu wóz jest domem, wobec czego Drzymała systematycznie przesuwał wóz o kilka centymetrów, omijając w ten sposób Pruskie prawo budowlane.

- Zadaniem grupy jest wykonanie jak największej ilości przewrotów na kocu, bez schodzenia z niego. Drużyna stoi na kocu i musi go przewrócić na drugą stronę tak, żeby nie dotknąć ziemi i cały czas pozostawać na kocu.
- Punktacja: za każdy przewrót koca drużyna otrzymuje 2 punkty.

Zadanie 10

„Walczący o Niepodległość Polski”

- Zdaniem Drużyny jest ułożenie z rozsypani zdjęć osób, które czynnie brały udział w Odzyskaniu przez Polskę Niepodległości. Do ułożonych zdjęć Drużyna powinna dopasować krótki opis postaci.
- Punktacja:
Za każde dobrze ułożone zdjęcie Drużyna otrzymuje punkt. Za każdy dobrze dopasowany opis postaci drużyna otrzymuje punkt.

Zadanie 11

„Ostatnia Walka”

- Zadaniem uczestników jest dotarcie do skrzyni, w której znajduje się Pakt Odzyskania Niepodległości, który muszą podpisać wszyscy członkowie zespołu.
- Drużyna wybiera jedną osobę, która z zawiązanymi oczami musi pokonać tor przeszkód zbudowany z liny, w ten sposób, aby jej nie dotknąć przy pomocy wskazówek głosowych reszty zespołu.
- Punktacja:
Za wykonanie zadania Drużyna otrzymuje 8 punktów.

Zadanie 12

- Drużyna otrzymuje szary papier oraz farby białą i czerwoną.
- Zadaniem Drużyny jest stworzyć, namalować mapę Polski bez użycia rąk.
- Punktacja:
Za poprawnie wykonaną pracę Drużyna otrzymuje 8 punktów.

Zakończenie gry

- Drużyna, która uzyskała największą ilość punktów, po przejściu wszystkich terenów Zaborów otrzymuje w nagrodę Flagę Narodową Polski oraz zdobywa Pakt Niepodległości.

Załącznik 2

- „Legenda o Lechu, Czechu i Rusie”

- „Dawno temu plemiona Słowian zamieszkiwały dalekie krainy. Żyli w dobrobycie i w zgodzie ze sobą. Na czele trzech największych i najpotężniejszych rodów stali trzej bracia: Lech, Czech i Rus. Ludzie cieszyli się z wielkiej mądrości swych przywódców, a dobrobyt jaki nastał za ich panowania spowodował, iż plemiona słowiańskie znacznie się rozrosły. Niestety wraz ze wzrostem ilości ludności zaczęło brakować ziaren z pobliskich pól, zwierzyny w lasach oraz ryb w rzekach. Ludzie zaczęli obawiać się głodu. Bracia dostrzegli ten problem i postanowili naradzić się co można z tym zrobić. Długo debatowali, aż w końcu postanowili poszukać nowych ziem dla swoich rodów.

Na drugi dzień zwołali swoje rodziny i przyjaciół i obwieścili co postanowili. Początkowo ludziom nie spodobał się pomysł braci, ale zaufali ich mądrości i decyzjom. Najbliższe dni rody spędziły na przygotowaniach do wyprawy. Pakowali swój dobytek i wnosili modły do swoich bóstw o powodzenie poszukiwań nowych ziem. Przyszedł w końcu dzień w którym opuścili swoje domostwa. Przodem jechali zbrojni, aby sprawdzać jakie niebezpieczeństwa czekają wędrowców. Za wojami jechały wozy ze starcami, kobietami i dziećmi oraz całym dobytkiem rodów słowiańskich. Na końcu jechał znów mały oddział straży, aby zapewnić bezpieczeństwo podróżników również za ich plecami.

Droga była ciężka. Czasem trzeba było przebrnąć rwące rzeki, czasem przepędzić atakujące watahy wilków lub dzikich plemion. Czasem podróżujący musieli przedierać się przez gęste puszcze, w mrokach których czaiły się tajemnicze stwory. Słowianie ufali jednak swoim przywódcom Lechowi, Czechowi i Rusowi, a dla ich wsparcia jeszcze mocniej modlili się do swoich bóstw i uparci dążyli przed siebie.

Po wielu tygodniach znaleźli się wśród bezkresnych, żyznych równin, wśród których błyszczały w słońcu wody wielu rzek. Podczas postoju Rus rzekł do braci:

- Moi ludzie są już zmęczeni podróżą. Czujemy, iż te stepy są nam pisane i tu będzie nasz dom. Tu zostaniemy i założymy naszą osadę.

Lech i Czech pożegnali się z bratem, przysięgli, że jeszcze kiedyś się spotkają i ruszyli w dalszą podróż. Postanowili ruszyć za słońcem stojącym w zenicie, gdyż starszy z braci Czech lubił ciepło dawane przez promienie słoneczne.

Po wielu dniach podróży dotarli do wielkiej góry. Rozbili obóz u jej stóp. Przyszedł wtedy Czech do Lecha i tak mówi:

- Wiesz dobrze jak kocham słońce, a z tej góry będę miał bliżej do jego promieni. Ziemia są tu bardzo urodzajna. Tu zostaniemy i założymy osadę dla mego ludu.

Trudno było Lechowi opuścić brata, ale wiedział, że w końcu i on znajdzie swoje miejsce. Po kilku dniach pożegnał Czecha, przypomniał o przysiędze jaką złożyli jeszcze z Rusem, iż pewnego dnia się spotkają i ruszył w dalszą podróż. Po wielu dniach rozbili obóz i zaczęli przygotowywać posiłek. Lech rozejrzał się po okolicy. Ujrzał rzeki pełne ryb, bory pełne zwierzyny i ziemię nie mniej żyzną jak ta Czecha i Rusa. Spojrzał na swoich ludzi, dostrzegł ich zmęczenie ciągłą podróżą i tak do nich przemówił.

- Nadszedł kres naszej podróży. Czuję, iż to jest nasze miejsce i tu powinniśmy zostać. Tu założymy naszą osadę.

Ludzie ucieszyli się bo byli już bardzo strudzeni, jednak pragnęli, aby bóstwa dały im znak, iż jest to faktycznie koniec ich podróży. W tym też momencie gdzieś z góry rozległ się głośny okrzyk. Słowianie unieśli głowy, aby zobaczyć skąd on dobiega i ujrzeli wielkiego białego orła lądującego w gnieździe na szczycie ogromnego dębu. Widok zapierał dech w piersiach. Biel piór ptaka odcinała się pięknie na tle czerwieni nieba i zachodzącego właśnie słońca. Nikt nie miał wątpliwości, iż jest to znak na który czekali.

W miejscu w którym rozbili obóz zbudowano gród. Na cześć ptaka, który zakończył ich wędrówkę nadano osadzie kształt orlego gniazda i nazwano Gniezdem, zaś biały orzeł na tle czerwieni stał się godłem rodu Lecha, a później całego państwa polskiego, któremu ów ród dał swój początek.”

- Źródło: <http://www.bajkowyzakatek.eu/2010/11/polskie-legendy-o-lechu-czechu-i-rusie.ht>

Odzyskanie Niepodległości przez Polskę (PAKT)

- Odzyskanie niepodległości 1918 to narodowe święto obchodzone 11 listopada 1918 roku, na pamiątkę odzyskanie niepodległości po latach zaborów dokonanych przez Prusy, Rosję i Austrie. Najważniejsze fakty związane z tym okresem to: Królestwo Polskie (utworzenie), Tymczasowa Rada Stanu, Rada Regencyjna, Tymczasowy Rząd Ludowy Republiki Polskiej czy powstanie wielkopolskie w Poznaniu. Odzyskanie niepodległości 1918 roku uznaje się za przełomowe wydarzenie w dziejach polskiej historii po I wojnie światowej. 11 listopada 1918 roku przyniósł Polsce upragnioną niepodległość oraz wiele rozwiązań politycznych. Powstała w jego wyniku Rada Regencyjna oraz Tymczasowy Rząd Ludowy Republiki Polskiej sprawowały władzę zwierzchnią nad Królestwem Polskim. To Rada Regencyjna powierzyła naczelne dowództwo nad wojskiem Józefowi Piłsudskiemu, z kolei Tymczasowy Rząd Ludowy Republiki Polskiej 7 listopada 1918 roku proklamował utworzenie Polskiej Republiki Ludowej. Odzyskanie niepodległości 1918 roku