

**Materiał do pobrania na podstawie licencji Creative Commons CC BY SA**

*Nocna Gra Terenowa "ZAHATA" odbyła się w ramach realizowanego projektu*

**"CICHOCIEMNI AK - W HOŁDZIE BOHATEROM"**

13/14.07.2023 - Tuczno

Godz.15.00 - Zbiórka uczestników na terenie obozu HO Cichociemni.

-idą 2 km do miejsca zakwaterowania i zostawiają tam swoje rzeczy, rozbijają małe obozowisko

-apel i omówienie zasad gry, podzielenie uczestników na 12 plutonów po siedem osób, wybranie plutonowego (każdy patrol musi dojść do Leśniczówki), przy wyjściu na trasę otrzymują pieniądze.

-wykonują opaski biało-czerwone + test z pytaniami

**Godz.20.00 - Start gry**

-przy wyjściu z miejsca zakwaterowania każdy patrol dostaje mapę terenu leśnego oraz azymuty do wykorzystania z busolą lub kompasem. Kolejność zaliczania stanowisk jest obowiązkowa. Patrole wychodzą na trasę co 7 minut. czas na przejście trasy to około 6 godzin.

Punkty na grze:

**1. WYROBIENIE FAŁSZYWYCH DOKUMENTÓW**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Ścibor"**

Dokumenty na ich prawdziwe nazwiska (karta powołania do wojska i ausweis) oraz nosze surwiwalowe, chusta trójkątna, dwa bandaże, apteczka polowa, saperka.

(dokumenty, długopis)

**2. Zrzut pieniędzy**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Pancerz"**

Muszą przejść wyznaczoną trasą i ściągnąć spadochrony z paczkami pieniędzy. W koło miejsca zrzutu chodzą Niemcy.

(pieniądze, paczki, spadochron, sznurek, uprząż)

**3. Cichociemny fałszerz**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Wiechlina"**

Wyrabiają dokumenty potrzebne im do Generalnej Guberni na dane Cichociemnych. Należy im powiedzieć, że mają schować dokumenty z prawdziwym nazwiskiem.

(dokumenty, długopis, stolik, tusz)

**4. Żołnierz Niemiec - uczestnicy nie wiedzą kto to jest**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Kompresor"**

Kontroluje, może przeszukać, sprawdza dokumenty, wpuszcza na teren Generalnej Gubernatorni

Przy patrolu należy rzucić koską do gry jak wyjdzie parzysta liczba to jest dobry a jak nie parzysta to jest zły.

**Niemiec zły** - dokładnie wypytuje o ich dane (data urodzenia, imię i nazwisko oraz zawód) i daje się przekupić za 2 000 złotych.

**Niemiec dobry** - wypytuje tylko o nazwiska i daje się przekupić za 2 000 złotych.

(kostka)

**5. Handlarz**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Zorza"**

Idą na azymut, 5 stanowisk na których są kolejne azymuty i pytania na które odpowiadają od razu przy danym azymucie, mogą przekupić handlarza za 200 złotych.

(busola, wskazówki z azymutem x5szt, pytania x5szt.)

**6. Przysięga - lasek sosenkowy**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Chomik"**

Składają przysięgę na Rotę Armii Krajowej i dostają wiadomość od dowódcy zapisaną alfabetem Morse'a oraz dostają nową mapę i mapnik.

"U Zabawki uważnie patrzcie pod nogi"

(rota AK, flaga Polski, wiadomości napisane Morse'a, mapa terenu, mapniki)

#### **7. Pole minowe**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Zabawka"**

Każdy patrol przechodzi przez dwa oznaczone pola minowe używając wykrywacza metali

Pierwsze pole minowe 1,5m x 10m i tu przechodzą całym patrolem i oznaczają miejsce min chorągiewkami)

Drugie pole minowe 10m x 10m i tu wchodzi dwie osoby i jedna osoba z patrolu idzie z wykrywaczem i musi odnaleźć sygnał a druga osoba przy pomocy saperki musi wykopać znalezisko którym jest manierka z wodą. Ale zakopujemy też trzy konserwy.

(taśma, szpilki, manierki z wodą, wykrywacz metali, saperka, konserwy)

#### **8. Teren skażony**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Szczepcio"**

Każda osoba z patrolu ubiera maskę p-gaz. i cały patrol czołga się do wyznaczonego miejsca (około 15m) i następnie naciągają koc i kładą na niego kubek z wodą przelaną z manierki przez wyznaczony teren (substancja płynna skażona) i muszą go wyznaczoną trasą przenieść w bezpieczne miejsce.

(kubek, koc, taśma, maski p-gaz.)

#### **9. Punkt medyczny**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Bryzga"**

Należy odnaleźć Cichociemnego ps. Liberato, założyć opatrunki i przy pomocy noszy polowych wynieść z niebezpiecznego terenu. Zostawiają 24 zł dla osoby która ma się opiekować Cichociemnym i dostają od Liberatora wiadomość, którą muszą dowieść do Leśniczówki.

(wiadomość w kopercie "ściśle tajne", nosze polowe, opatrunki).

#### **10. Meldunek**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Atróbką"**

Patrol musi złożyć meldunek, że odnaleźli, opatrzyli i zabezpieczyli Liberatora.

#### **11. Leśniczówka**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Kotwicz"**

Tu aby wejść na teren leśniczówki muszą się wylegitymować dokumentami na ich prawdziwe nazwiska oraz pokazać talony na żywność. Ognisko z kiełbaskami.

Czekamy aż dojdą wszystkie patrole i odczytujemy ściśle tajną wiadomość od Liberatora.

(kije na kiełbaski, kubki, chleb, musztarda)

Po zakończeniu gry wszystkie plutony wracają do miejsca tymczasowego zakwaterowania. Na miejscu ognisko, możliwość przespania się, śniadanie, apel i wyjście do obozu.

Powrót do miejsca zakwaterowania około godziny 12.30.



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego



MUZEUM  
HISTORII  
POLSKI



PA  
TRIO  
TYZM  
JUTRA

*Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu "Patriotyzm Jutra".*