

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

*Gra Terenowa Zrzut 316 "OPERA" odbyła się w ramach realizowanego projektu*

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

28.10.2023 - Dębowiec

Liczba osób potrzebnych do obsługi gry: 12 osób

Czas trwania gry: 6 godzin

Trasa około 8 km - drogi leśne i polne, chodniki, drogi utwardzone.

Patrole wychodzą na trasę co 10 minut i poruszają się za pomocą mapy w wyznaczonej kolejności zaliczając zadania.

Po drodze mają do odnalezienia na całej trasie znaków orientacyjnych INO i przepisać z nich kody do swojej karty startowej.

Przy wyjściu na trasę każdy patrol otrzymuje: mapę z zaznaczonymi punktami, kartę do INO, napoje, suchy prowiant.

Za wykonane zadania patrole otrzymują punkty w postaci starych monet.

Po dotarciu na dany punkt kontrolny instruktor pyta Kto ty jesteś? a patrol musi znać odzew, który dostaje za wykonanie wcześniejszych zadań. Odzewem są pseudonimy Cichociemnych Spadochroniarzy AK.

Każdy patrol przed wyjściem na trasę rozwiązuje krótki test na temat Cichociemnych AK.

W połowie trasy na wszystkich czeka ciepła herbata w termosach oraz suchy prowiant.

Godz.12.00 - Zbiórka uczestników na terenie remizy OSP Kostkowice.

Apel rozpoczynający, podział uczestników na patrole, wybór dowódcy patrolu.

Godz. 12.30 wyjście pierwszego patrolu na trasę.

Punkty na grze:

#### **1. Szkolenie strzeleckie**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Ognik"**

Paintball - strzelanie z karabinków, każdy oddaje 50 strzałów i później turniej strzelecki, każdy strzela 20 razy. (sprzęt do paintballa, stół, tarcze)

#### **2. Szkolenie wojskowe musztra z replikami karabinów AK47**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Kula"**

Na wyznaczonym terenie patrol zapoznaje się z podstawami musztry oraz wykonuje ćwiczenia z karabinem AK47, każdy uczestnik posiada hełm wojskowy oraz karabin AK47.

(karabiny AK47, hełmy wojskowe)

#### **3. Mosty wiszące nad rzeczką w postaci litery V**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Niedźwiadek"**

Każdy uczestnik przechodzi przez mosty wiszące zawieszane nad rzeczką.

(liny, taśmy, uprząże, kaski, klemy, karabińczyki)

#### **4. Teren skażony + narty**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Zelma"**

Uczestnicy ubierają się w ubrania ochronne OP1 i OP2 oraz zakładają maski p-gaz. i przenoszą na kocu w kubku substancję chemiczną (woda) do wyznaczonego miejsca, następnie wracają tą samą trasą ale pokonując ją na nartach Bolka.

(kombinezony OP1 i OP2, maski p-gaz., koc, kubek, baniak z wodą, narty Bolka, stoper)

#### **5. Pierwsza pomoc**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Krokus"**

Uczestnicy w formie sztafety ratowniczej zbierają sprzęt ratowniczy (bandaże, folia NRC, kołnierz ortopedyczny, chusta trójkątna, nosze survivalowe oraz plecak ratowniczy), następnie wszyscy biegną do poszkodowanego i wykorzystują wcześniej zebrany sprzęt w celu prawidłowego udzielenia pierwszej pomocy. Układają poszkodowanego na noszach i transportują go w bezpieczne miejsce.

(bandaże, folie NRC, kołnierze ortopedyczne, chusty trójkątne, nosze survivalowe, plecak ratowniczy)

## **6. Szyfry**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Żbik"**

Patrol zostaje podzielony na dwie grupy. Każda grupa otrzymuje klucz z szyfrem - alfabet Morse'a, GADERYPOLUKI. Jedna grupa szyfruje tekst a druga grupa rozszyfrowuje tekst.

(szyfry, kartki, długopisy)

## **7. Pomnik**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Basiński"**

Każdy patrol otrzymuje od instruktora znicz i umieszcza go przy poniku upamiętniającym pierwszy skok Cichociemnych AK do okupowanej Polski.

(znicze, zapałki)

## **8. Przejście przez koło i rozwiązywanie zagadek logicznych.**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Mięta"**

Uczestnicy trzymając się za ręce ustawiają się w kole i każdy musi przejść przez hulahop nie puszczać rąk. Jest ograniczony czas podczas którego instruktor liczy ile razy wszyscy przeszli przez hulahop i zadaje im zagadki logiczne.

(hulahop, zagadki logiczne, stoper)

## **9. Szkolenie strzeleckie**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Zawiślak"**

Każdy uczestnik strzela po 20 razy z wiatrówki, którą jest imitacja broni z okresu II wojny światowej - Mauser.

(taśma ostrzegawcza, tarcze, wiatrówki, śrut, okulary ochronne, długopis)

## **10. Rzut granatem**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Azis"**

Uczestnicy w formie sztafet w hełmach wojskowych na głowie pokonują z zawiązanymi oczami wyznaczoną linią trasę (reszta patrolu podpowiada jak należy iść i co robić), po dotarciu do końca trasy leżą przygotowane granaty ćwiczebne. Należy podnieść trzy granaty i rzucić do wyznaczonego celu. Po rzutach granatami uczestnik ściąga opaskę i wraca na linię startu.

(granaty, lina, stoper, hełmy wojskowe)

## **11. Sprawnościowy tor przeszkód.**

**Hasło - Kto ty jesteś?**

**Odzew - "Witold"**

Uczestnicy w formie sztafety pokonują sprawnościowy tor przeszkód - most wiszący, przejście nad i pod linkami, czołganie się pod zasiekami i oddanie strzału z wiatrówki.

(liny, taśmy, linki, kołki, wiatrówka, tarcze, śrut)

Po zakończeniu gry wszystkie patrole wracają do bazy. Na miejscu ognisko z kiełbaskami, apel podsumowujący grę, rozdanie nagród i upominków.



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".*