

Materiał do pobrania na podstawie licencji Creative Commons CC BY SA

Operacja Lotnicza RUCTION odbyła się w ramach realizowanego projektu

"CICHOCIEMNI AK - W HOŁDZIE BOHATEROM"

24-26.11.2023 - Brzeg Dolny

- Uczestnicy muszą mieć:
 - zeszyt,
 - długopis,
 - kamizelki odblaskowe,
 - apteczkę,
 - sprawny telefon komórkowy + funkcja nagrywania,
 - papier,
 - busolę.

17:31-20:06- START - zdjęcie z łącznikiem (plac zabaw ul. 1-go Maja) - dotarcie do miejsca startu na podstawie wysłanego wcześniej do patroli zdjęcia.

- U łączników wykonują jakieś zadanie np. piosenka w zamian za to łącznik daje im klucz do alfabetu Morese'a i podaje adres dojścia do kolejnej informacji. Jest to słup ogłoszeniowy na ul. Aleje Jerozolimskie - ogłoszenie napisane szyfrem (informacja gdzie jest baza) - Alfabet MORESA
 - Rejestracja w bazie
- Rozlokowanie
- Kolacja

21:00- OFICJALNE ROZPOCZĘCIE - Apel

Część pierwsza gry jest podzielona na strefy oznaczone na mapie różnymi kolorami i nazwami. Uczestnicy otrzymują mapy i nanoszą sami na mapy strefy z mapy wiszącej w sztabie gry. W każdej strefie należy najpierw wykonać dwa zadania oznaczone na mapie jako A i B i po ich zaliczeniu wykonać zadanie główne. Oprócz tego w każdej strefie można odnaleźć zadanie dodatkowe. które na mapie zaznaczone jest jak X. Są to wyrazy z których należy ułożyć list do Pana Generała. Za każde wykonane zadanie otrzymują punkt w postaci łusek od karabinu AK47 i umieszczają je w otrzymanych przy wyjściu na grę manierkach. Czas gry to 5,5 godziny. Istnieje możliwość wcześniejszego powrotu do bazy. Kolejność przejścia jest dowolna.

- Wyjście organizatorów na punkty
- Odprawa patrolowych (dostają Przepustkę Jednorazową, mapę, ziemniaka, atrament, kopertę, manierkę na zbieranie łusek i monet)
Potrzebne: manierki, PJ, mapy, ziemniaki, atramenty w nabojach, koperty, manierki
- Należy powiedzieć patrolowym aby z zebranych wyrazów napisali list do Pana Generała
- Wyjście na grę (Na wyjściu jedna osoba, która podbija Przepustkę Jednorazową)
Potrzebne: pieczętka

GRA - start około godz. 22.30 - wychodzą wszyscy razem.

1. STREFA KAZIK (POMARAŃCZOWA)

A.) Zadanie - CZOŁG - (ul. Zakładowa za przejazdem)

- dostają Kulkę dymną
- ✓ POTRZEBNE: HEŁMY, PALETA, KOŁKI, KARABINY PLASTIKOWE, Kulki dymne

B.) PAŁATKI NA CZAS - (dawna przeprawa promowa)

- dostają LONT
- Potrzebne: PAŁATK +STELAŻE, LONT, NOŻYCYZKI

Zadanie główne - BUNKIER A – WYSADZANIE SKRZYNI - (ul. Podwale, róg muru)

Należy na desce zamontować kulkę dymną i podłączyć ją do lontu i uciec.

- ✓ Potrzebne: DESKA, TAŚMA DUŻA ROLKA, SKRZYNIKA Z OTWOREM

*ZADANIE DODATKOWE W TERENIE: WYRAZY ZASZYFROWANE: DESANTY, TERMOSIK - (stup ogłoszeniowy ul. Odrodzenia/Aleje Jerozolimskie)

2. STREFA POLDEK I (NIEBIESKA)

A.) PIERWSZA POMOC - (harcówka)

- ☒ DOSTAJĄ TORBĘ Z MASKĄ BEZ FILTRA I RURY
- ✓ Potrzebne: WBITY W DESKĘ NÓŻ, SZTUCZNE RANY, FANTOMY x6szt., MASKI P-gaz. W TORBIE, BANDAŻE. FOLIE NRC x5szt.

B.) AZYMUT NA CZAS - (parking na wprost pomnika koło Rokity)

- ✓ DOSTAJĄ FILTR I RURĘ
- ✓ POTRZEBNE: BUSOLE, RURY Z FILTREM

Zadanie główne - MAGAZYN ŻYWIENIOWY - (ul. Sienkiewicza/al. Zdrowia)

OPIS: Wchodzą w maskach p-gaz. i w OP1 do zadymionych namiotów/magazynu żywnościowego i odnaleźć jedną wojskową rację żywnościową na patrol.

- ✓ Potrzebne: RACJE ŻYWNOŚCIOWE, OP1, NAMIOTY SZYBKO ROZKŁADANE 3X3m, AGREGAT PRĄDOTWÓRCZY, ZADYMIARKA, PŁYN DO DYMU

*ZADANIE DODATKOWE W TERENIE, WYRAZY: TABORET, SZEREGOWY - (Stup ogłoszeniowy al. Pracownicza)

3. STREFA STARBA (ZIELONA)

A.) NAUKA SKŁADANIA KARBINU AK47 KAŁACHA - (Parking przed LO)

- ✓ DOSTAJĄ ŚRUT - 4 śruty na osobę
- ✓ Potrzebne - AK47, WORECZKI STRUNOWE, ŚRUT X2 PACZKI

B.) BIEG SPRAWNOŚCIOWY Z KARABINEM - (Parking LIDL)

- ✓ DOSTAJĄ TALONY NA OBIAD - dla każdego
- ✓ POTRZEBNE: GUMOWE KARABINY, HEŁMY, TALONY NA OBIAD

Zadanie Główne - MAGAZYN BRONI- STRZELANIE Z BRONI - (strzelnica)

- ✓ POTRZEBNE: WIATRÓWKI, ŚRUT, TARCZE STRZELECKIE, OŚWIETLENIE, OKULARY, TAŚMA BIAŁOCZERWONA

*ZADANIE DODATKOWE W TERENIE: SPADOCHRON, GOLIAT - (słup ogłoszeniowy na ul. Wilczej)

4. STREFA ACHTUNG MINEN (CZERWONA)

A.) WYKRYWACZ METALU - (Róg stawu w Parku Miejskim ul. Leśna/ul. Ogrodowa)

- ✓ DOSTAJĄ ŚLEDZIE WOJSKOWE
- ✓ POTRZEBNE: TAŚMA BIAŁO-CZERWONA, Manierki, Łuski, Szpilki, GRABIE, śledzie wojskowe

B.) RAP PATRIOTYCZNY- RAPOWANIE WIERSZA "KTO TY JESTEŚ, POLAK MAŁY" - (Tunel PKP)

- ✓ DOSTAJĄ PATYCZKI Z TAŚMĄ, BY ZROBIĆ CHORĄGIEWKI
- ✓ Potrzebne: KARTKI Z WIERSZEM W FOLII, PATYCZKI, TAŚMY BIAŁO-CZERWONE

Zadanie główne: POLE MINOWE- RANNY NA POLU MINOWYM Z ODERWANĄ KOŃCZYNĄ - - (Plac zabaw w Parku Miejskim przy ul. 1 Maja)

OPIS: Należy przejść przez oznaczone pole minowe na końcu którego znajduje się ranny żołnierz i za pomocą zrobionych chorągiewek uczestnicy oznaczają bezpieczną powrotną ścieżkę, przy pomocy śledzi szukają min (puszek), przy pomocy bandaża i opaski opatrują poszkodowanego, następnie transportują go noszami po wyznaczonej bezpiecznej ścieżce

- ✓ POTRZEBNE: NOSZE SURWIVALOWE, RANY RĘKI, PUSZKI, GRABIE, BANDAŻE, OPASKA RATOWNICZA, KARIMATA

*ZADANIE DODATKOWE W TERENIE: ROSOMAK, DZIAD - (Mauzoleum)

5. STREFA FRESTON (RÓŻOWA)

A.) WISZĄCY SPADOCHRONIARZM- (park linowy)

OPIS: Uczestnicy znajdują wiszącego spadochroniarza, ten prosi ich o pozbieranie monet \$, które wypadły mu przy lądowaniu. Daje im do tego celu kawałek materiału. Gdy ekipa pozbiera monety, spadochroniarz krzyczy by uciekali, bo zbliża się niemiecki patrol. Patrol zabiera szmatkę z monetami.

- DOSTAJĄ: KAWAŁEK SZMATY, 10 MONET
- ✓ POTRZEBNE: SZMATY, POMARAŃCZOWY SPADOCHRON, SZELKI, MONETY

B.) ODEBRANIE ZRZUTU - (Górka przy ul. Małopolskiej)

OPIS: Uczestnicy przy pomocy migających świateł/latarni muszą oznaczyć miejsce zrzutu i odnaleźć zasobnika/worka wojskowego, w którym znajdują się butelki.

- DOSTAJĄ: BUTELKĘ
- ✓ POTRZEBNE: BUTELKI, MIGAJĄCE ŚWIATŁA/LATARNIE, WOREK SPADOCHRONOWY

Zadanie główne: BUNKIER C - (Róg garażu karetki)

OPIS: Na punkcie zadaniem patrolu jest stworzenie koktajlu Mołotowa. Następnie rzucają butelką do celu otwór okienny. By wlać do butelki wodę(benzynę) używają doniczki na sznurkach.

- ✓ POTRZEBNE: BUTLE WODY Z BARWNIKIEM, LEJEK, FIRANKA, DONICZKA NA SZNURKACH NA WODĘ

*ZADANIE DODATKOWE W TERENIE: LASTRIKO, ODMULACZ - (róg ul. Korczaka i ul. Wyspiańskiego)

6. STREFA RUCTION (CZARNA)

A.) RZUT GRANATEM - (al. Łąkowa)

- DOSTAJĄ: GRANAT
- ✓ POTRZEBNE: LINKA, GRANATY ĆWICZEBNE, HEŁM, GRANATY DLA PATROLI

Zadanie główne: BUNKIER D - (parking stare Netto)

OPIS: Patrol podaje kod dostępu do bunkra, by do niego wejść. Wrzucają granat do namiotu i uciekają. Za poprawnie wykonane zadanie dostają kod do maszyny szyfrującej Enigma.

- ✓ POTRZEBNE: KOD DO ENIGMY (SŁOWNY), namiot, niemieckie hełmy
- Każdy patrol otrzymuje kod do Enigmy

*DODATKOWE ZADANIE W TERENIE: KULOMIOT, TUPTANIE - (słup ogłoszeniowy na przeciwko starego Netto)

- POWRÓT DO BAZY DO GODZINY 4.00
- PO DOTARCIU DO BAZY WRZUCAJĄ LIST DO PANA GENERAŁA DO SKRZYNKI NA LIST
- POSIŁEK
- TOALETA WIECZORNA
- CISZA NOCNA
-

25.11.2023 - sobota

- POBUDKA 9:00
- ŚNIADANIE, TOALETA
- ROZSTAWIENIE NAMIENTÓW NA GROCHÓWKĘ
- ODPRAWA PUNKTOWYCH, ROZWÓZ SPRZĘTU
- ODPRAWA PATROLOWYCH (LIST OD SZPIEGA, KOPERTY Z PRZEPUSTKAMI JEDNORAZOWYMI, MAPA, TECZKA, JAJKO)

POTRZEBNE: TECZKI, JAJKO, MAPY, PRZEPUSTKI JEDNORAZOWE, PIECZĄTKA, LISTY OD SZPIEGA, ZDJĘĆ POSTACI HISTORYCZNYCH

- Część druga gry - wyjście o godz. 11.00
- Przy pomocy mapy i naniesionych na nich punktach należy odnaleźć miejsca i wykonać na nich różnego rodzaju zadania sprawnościowe i umysłowe. Za wykonanie zadania przyznawane są punkty w postaci łusek od karabinu AK47. NA KAŻDYM PUNKCIE PO WYKONANIU ZADANIA DOSTAJĄ NIEOPISANE ZDJĘCIE i muszą odgadnąć co to są za postacie historyczne. Na trasę dostają też surowej jajko, jest to Kapral Jajko, którego muszą donieść nie uszkodzonego z powrotem do bazy. Po dotarciu do bazy otrzymują od szpiega list z zaszyfowaną wiadomością. Kolejność przejścia jest dowolna. Czas to

1. ASG - strzenica Burza
Potrzebne: Kulki (50 na osobę), karabiny, przyłbice/okulary, flagi
2. ENIGMA- NADAWANIE SZYFREM - Harcówka
Potrzebne: maszyna szyfrująca Enigma, kody i szyfry

3. WIEŻA LIDERÓW - al. Malinowa
Potrzebne: linki i drewniane klocki
 4. PARK LINOWY
Potrzebne: uprząże, kaski
 5. GOTOWANIE RACJI WOJSKOWYCH - Mauzoleum
Potrzebne: łożpatki saperki, racje żywieniowe mają swoje (zdobyte w nocy)
 6. GENERATOR MORSE'A- ŁĄCZNOŚĆ - pomieszczenie przy Orliku no Osiedlu fabrycznym
Potrzebne: dźwiękowa maszyna do nadawania łączności (Tititawa)
 7. SKRZYNIA Z KODEM - tył hali sportowej
(w skrzyni będzie zdjęcie do teczki; dane odgadnięcia kodu)
Potrzebne: zagadki logiczne
 8. RZUT SIEKIERĄ - górka park miejski
Potrzebne: deska, siekiera, tarcza, taśma ostrzegawcza
 9. SZPITAL POLOWY- OPERACJA GRA - garaże ul. Rajdowa
Potrzebne: rękawiczki, maseczki, fartuchy, gra operacja, płyn do dezynfekcji, kanadyjka, namiot
 10. STRZELNICA - magazyn
Potrzebne: wiatrówki , śrut, tarcze, okulary
 11. TOR PRZESZKÓD - dawne bisko sportowe na Burzy
Potrzebne: liny, taśmy, torba z linkami, gumowe karabiny AK47
 12. MOST WISZĄCY NA WODĄ - Park Miejski - Komarowo
Potrzebne: liny, taśmy, uprząże, trudne wyrazy
 13. KUCHNIA POLOWA (OBIAD) - na trasie
Potrzebne: chochle, chleby, chusteczki
- POWRÓT DO BAZY
 - ZAPISANIE GODZINY PRZYJŚCIA NA PRZPUSTKACH JEDNORAZOWYCH
 - SPOTKANIE SIĘ ZE SZPIEGIEM I PRZEKAZANIE TECZKI
 - ODDANIE KAPRAŁA JAJKO
 - KOLACJA
 - PRZEGLĄD PIOSENKI PATRIOTYCZNEJ
 - APEL
 - CISZA NOCNA
 - ALARM NOCNY - NIESPODZIANKA

28.11.2023 - niedziela

- 9.00 - POBUDKA
- TOALETA PORANNA
- ŚNIADANIE
- 11.00 - ZADANIA LOGISTYCZNE I SPRAWNOŚCIOWE NA TERENIE BAZY
- SPRZATANIE MIEJSCA ZAKWATEROWANIA
- CIEPŁY POSIŁEK - KUCHNIA POLOWA
- 15.00 - APEL KOŃCOWY - PODSUMOWUJĄCY GRĘ - dyplomy, nagrody, upominki



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