

„Bóg, Honor, Ojczyzna”

konspekt przygotowany dla 35 osób

Cel: przybliżenie uczestnikom historii Polski poprzez wcielenie się w różne funkcje

Materiały pomocnicze:

- karteczki do podziału grup
- "Karta zgłoszeniowa"
- materiały na każdy punkt (zaszyfrowane wiadomości, notki)
- szyfry
- długi sznurek (ok.7 metrów) + małe dzwoneczki
- piłeczki ping-pongowe + miska/wiaderko
- kamera
- bandaż, kij, gaza, chusta trójkątna
- produkty do gotowania + patelnia
- wskazówki

Przebieg spotkania:

- Podział na grupy
Uczestnicy losują karteczki przydzielające ich do grup. Każda grupa ma liczyć 7 osób. Po podziale, każda grupa otrzymuje, "Kartę zgłoszeniową" (zał. 1) w której każdy wpisuje jaką chce pełnić funkcję w drużynie. Funkcje nie mogą być zamieniane. Przy każdej profesji znajduje się krótki opis czym charakteryzować powinna się dana osoba z drużyny. Jej wybór wiąże się z tym, że będzie odpowiedzialny za punkt, w którym sprawdzane będą jakieś umiejętności.
- Punkty gry
*Każda grupa zaczyna od innej stacji, dlatego punkty od 3 - 9 można dowolnie zmieniać wg uznania Do każdego punktu prowadzi wskazówka (zał.)
UWAGA! Wskazówki są oparte na terenie wokół ośrodka w Bystrej*
- Zaszzyfrowane pytania
punkt dla: radiotelegrafisty
*W sali leżą przygotowane kartki z szyframi i druga kartka, na której znajdują się zaszyfrowane trzy pytania (zał. 3). Każde pytanie jest zaszyfrowane innym szyfrem. Zadaniem radiotelegrafisty jest przy pomocy grupy użyć szyfrów i odpowiedzieć na tamte pytania.
pytania: 1) O jakiej godzinie wybuchło powstanie warszawskie (godzina "W"/17:00)*

2) Podaj dokładną datę wybuchu II Wojny Światowej (dzień, miesiąc, data)? (1.09.1939r.)

3) Jak nazywała się jednostka lotnicza Niemców? (Luftwaffe)

Oceniane jest:

- poprawne odszyfrowanie pytań (2 pkt za każde pytania, razem 6 pkt.)
- poprawne odpowiedzi na pytania (po 1 pkt za 1 i 2 pytanie, 2 pkt za 3 pytanie, razem 4 pkt)
- w sumie można zdobyć **10 punktów**

- Sprawność fizyczna

punkt dla: cichociemnego

Ten punkt ma przede wszystkim sprawdzić sprawność fizyczną. Pomiędzy drzewami rozwieszane zostają na sznurku dzwoneczki. Zadaniem cichociemnego jest przedostanie się na drugą stronę po amunicję dla oddziału AK. Trudność polega na tym, że cichociemny musi przejść tak, aby nie dotknąć żadnego dzwoneczka. Każde dotknięcie dzwoneczka wiąże się z odjęciem jednego punktu za przejście przez przeszkodę. Po zdobyciu amunicji, uczestnik wraca tą samą drogą po czym każdy z drużyny musi amunicją (czyli piłeczkami do ping-ponga) trafić do miski/wiaderka.

Oceniane jest:

- przejście toru przeszkód, za każde zadzwonienie -1 pkt; w sumie można zdobyć 10 pkt za tą część
- wrzucanie do pojemnika - 7 pkt (pkt za każde trafienie)
- w sumie można zdobyć **17 punktów**

- Podziemna kinematografia

punkt dla: szeregowego 1

Uczestnicy otrzymują tekst (zał. 4) Ich zadaniem jest stworzenie krótkiego filmu odnoszącego się do przedstawionej w notce sytuacji.

Oceniane jest:

- Filmy będą poddane krytyce jury (grono animatorskie), którzy wystawią punkty od 1 - 7.
- w sumie można zdobyć **7 punktów**

- Szpital polowy

punkt dla: sanitariusza

Sanitariusz przy pomocy całej drużyny ma opatrzyć trzy osoby ranne w ostatniej akcji.

General - ranny w głowę

szeregowy - złamana ręka

łącznik - przestrzelona noga

Uczestnicy mogą korzystać tylko z rzeczy, które znajdują się na punkcie.

Oceniane jest:

- każde prawidłowe opatrzenie rannego liczy się za 2 pkt
- w sumie można zdobyć **6 punktów**

- Ja grab, ja grab...

punkt dla: łącznika

Połączenie głuchego telefonu z kalamburami. Drużyna ustawia się gęsiego. Ostatni staje łącznik. Pierwszej osobie pokazuje się treść hasła, którą ma przekazać dalej (pozostałe osoby odwrócone są tyłem tak, aby nie widziały co ta osoba przekazuje) na koniec łącznik ma podać hasło, które zrozumiał z przekazu gestami osoby za nim.

UWAGA!: Głośno hasło mówi tylko osoba na samym końcu. Pozostali członkowie mają jedynie przekazywać dalej poprzez gesty i ewentualnie je zmieniać, jeśli to co zrozumieli można oddać innym gestem

Oceniane jest:

- za odgadnięcie hasła - 5 pkt
 - za podanie odpowiedzi zbliżonej do prawidłowej - 3 pkt
 - za niepoprawną odpowiedź - 0 pkt
 - w sumie można zdobyć **5 punktów**
- Kuchnia polowa

punkt dla: szeregowego 2

Punkt na pierwszy rzut oka bardzo skomplikowany, jest w rzeczywistości bardzo łatwy. Drużyny mają stworzyć podplomyki, a więc potrzebują jedynie 2 składników - wody i mąki. Wyrabiają je w proporcjach wg swojego uznania, po czym smażą je z jednej i drugiej strony. Te podstawowe informacje podaje oczywiście animator stojący na tym punkcie.

Oceniane jest:

- wykonanie całości
 - w sumie można zdobyć **10 punktów**
- Baczność! Spocznij!

punkt dla: generała

Generał na początku ma wybrać jednego członka drużyny do zadania specjalnego. Jego zadaniem będzie przejście przez bramę z zawiązanymi oczami. Dodatkowymi utrudnieniami jest również to, że pozostali członkowie drużyny tworzą "barykady" które mają utrudnić mu te dojście oraz jest on ograniczony kostką brukową - jeśli zejdzie poza nią - zadanie jest niezaliczone. Do bramy kieruje go jedynie głos Generała, stojącego za bramą (metą) podającego komendy jak pokonać przeszkody i nie zboczyć z kursu. Jakikolwiek inne pomaganie tej osobie wiąże się z niezaliczeniem zadania.

Oceniane jest:

- W tym punkcie najważniejszy jest czas przejścia - im szybciej członek dojdzie do mety, tym więcej punktów zdobywa drużyna.
 - w sumie można zdobyć **6 punktów** (drużyny będą dostawać tyle punktów w zależności od tego ile czasu im to zajęło)
- Złożenie materiałów u wyznaczonego animatora, zakończenie wieczorku.

zał. 1

Karta zgłoszeniowa

lp.	funkcja	opis	osoba
1.	Łącznik	Zbieranie materiałów i pomysłowość	
2.	Radiotelegrafista	Umiejętne posługiwanie się szyframi	
3	Cichociemny	Komandos do zadań specjalnych	
4.	Szeregowy 1	Student kinematografii, uczestnik akcji AK	
5.	Szeregowy 2	Oddziałowy kuchcik	
6.	Sanitariusz	Bandażę... "i te sprawy"	
7.	Generał	Typowy przywódca	

zał. 2

3szyfry:

Alfabet Morse'a - podstawianie zamiast litery - kropki

ważne są jeszcze 3 znaki:

| oddzielenie jednej litery od drugiej

|| oddzielenie jednego słowa od kolejnego

||| oddzielenie jednego zdania od kolejnego

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	- - - - -

szyfr, w którym podstawiamy jedną literkę na drugą która znajduje się pod nią w kolumnie (i odwrotnie)

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

szyfr w którym również podstawiamy za siebie literki, ale tylko te które są oddzielone pauzami (np. za A podstawiamy G i odwrotnie, a literę Z piszemy bez zamieniania, bo nie ma jej uwzględnionej w szyfrze)

GA - DE -RY
PO - LU - KI

zał. 3.

zaszyfrowane pytania

1) ||| - - - || * - - - | * - | - * - | ** | * | * - - - || - - * | - - - | - * * | - - * * | * * | - * | * * | * ||
|| * - - | - * - - | - * * * | * * - | - * - * | * * * * | * - * * | - - - ||
|| * - - * | - - - | * - - | * * * | - | * - | - * | * * | * || * - - | * - | * - * | * * * | - - * * | * - | * - - | * * * | - * - | * * | *
||| ?

2) DĆPMY PĆZZMPAŃ PMGS IJŃHOUH PEHTWRY ICYĄJ FIWMGCIRY?

3) JGI NGZRWGLG SKĘ JDENPSTIG UPTNKCZA NKDMKDC?

zał 4

"12 sierpnia 1943 roku w centrum Warszawy przeprowadzono jedną z najbardziej błyskotliwych akcji Armii Krajowej. W środku dnia kilkudziesięcioosobowy oddział bojowy przejął niemiecki transport 106 milionów złotych. Uderzenie planowane przez ponad rok zakończyło się wielkim sukcesem stając się jedną z największych tego typu operacji w okupowanej Europie"

zał. 5

wskazówki do punktów:

punkt 3.:

Kierujcie się tam, gdzie książek wiele, odcytani przyjaciele

punkt 4.:

Punkt pod wiatą się znajduje, główne drzwi to twój kierunek

punkt 5.:

Gdzie kurtyna jest i scena, biegnij szybko bez wytchnienia

punkt 6.:

Chodzisz tam trzy razy dziennie, by nie burczał ci już bęben

punkt 7.:

Gdzie kominek jest bez ognia oraz sofa tak wygodna

punkt 8.:

Udaj się na zewnątrz szybko, gdzie znajduje się ognisko

punkt 9.:

Kieruj się kostką brukową, na końcu bramą zwieńczoną