

Instytut Pamięci Narodowej - Lublin

<https://lublin.ipn.gov.pl/pl5/aktualnosci/199699,Prezentacja-komiksu-Operacja-Freston-Spozniona-aliancka-misja-Lublin-18-kwietnia.html>
04.05.2024, 06:20

Prezentacja komiksu „Operacja »Freston«. Spóźniona aliancka misja” - Lublin, 18 kwietnia 2024

Oddział IPN w Lublinie, w 80. rocznicę Akcji „Burza” i najbardziej intensywnych zrzutów cichociemnych do okupowanej Polski, zaprasza na prezentację komiksu „Operacja »Freston«. Spóźniona aliancka misja” oraz nowej edukacyjnej gry planszowej „Cichociemni. Spadochroniarze Armii Krajowej”.

W spotkaniu wezmą udział Barbara, Franciszek, Jan, Łukasz i Mateusz Pospieszalscy - rodzina kpt. Antoniego Pospieszalskiego, jednego z uczestników opisywanych w komiksie wydarzeń.

Gościć będziemy również Marzenę Kumosińską (IPN) - autorkę scenariusza komiksu i dodatku historycznego oraz Łukasza Płatka (IPN) - autora prezentowanej gry.

Termin i miejsce: 18 kwietnia 2024 r., godz. 12.00, Aula w siedzibie „Caritas” Archidiecezji Lubelskiej (wejście od al. Unii Lubelskiej 15).

Informacje dodatkowe:





„Operacja »Freston«. Spóźniona aliancka misja” (komiks)

scenariusz, informacja historyczna: Marzena Kumosińska

rysunki, projekt graficzny, skład i łamanie: Tomasz Kleszcz

Łódź 2023

Narracja komiksu zbudowana jest wokół postaci Antoniego Pospieszalskiego, cichociemnego uczestniczącego pod przybranym nazwiskiem w brytyjskiej misji obserwacyjnej „Freston”, pierwszej i jedynej alianckiej misji wojskowej skierowanej do Armii Krajowej w okupowanej przez Niemców Polsce. Bohaterami drugiego planu są żołnierze AK, którzy misję przyjmowali i ochroniali oraz dowódca AK. Pozostająca w pełnym tle geopolityka jest w istocie zagadnieniem kluczowym tej opowieści, pozwalającym unaocznic młodemu odbiorcy tragiczną sytuację, w jakiej znalazła się Polska w 1945 roku.



„Cichociemni. Spadochroniarze Armii Krajowej” (gra)

Przygodowa gra planszowa o cichociemnych walczących z okupantem podczas II wojny światowej.

Przeżyć II wojnę światową nie było łatwo. A co dopiero będąc żołnierzem polskiej podziemnej armii nieustannie narażonym na niebezpieczeństwa. Czy podołasz wyzwaniu?

Żeby poradzić sobie z trudnymi zadaniami trzeba najpierw wszechstronnie się wyszkolić,

gdyż nigdy nie wiadomo jaka umiejętność może przydać się graczowi w obronie przed okupacyjnymi zagrożeniami, lub w ataku na niemiecką maszynę wojenną.

W trakcie szkolenia budujesz swoją talię kart. Będziesz z niej korzystać w trakcie działań w 16 Okręgach Armii Krajowej. Znajdziesz je na dużej kolorowej planszy, przedstawiającej mapę okupowanej II Rzeczypospolitej. Okręgi te są miejscem zmagania okupantem prowadzonym w wielu obszarach podziemnej „roboty”, od życia w konspiracji przez realizację wojskowych misji.

Poza planszą i kartami szkoleń w pudełku znajdziesz 4 inne talie kart - opisujących rozkaz wylotu, warunki lotu do Polski i misje do wykonania, a także planszeczki graczy, 12 drewnianych pionków, 32 drewniane znaczniki i 80 kartonowych żetonów.

[Cichociemni. „Wywalcz wolność lub zgiń”](#)

[Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych w związku z Pani/Pana uczestnictwem w wydarzeniu organizowanym przez Instytut Pamięci Narodowej – Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu](#)