

Instytut Pamięci Narodowej - Lublin

<https://lublin.ipn.gov.pl/pl5/aktualnosci/37140,Gra-miejska-quotLublin-1918quot-w-rocznice-odzyskania-niepodleglosci.html>
13.05.2024, 18:56

Gra miejska "Lublin 1918" w rocznicę odzyskania niepodległości

10 listopada odbyła się, zorganizowana przez lubelski IPN oraz Muzeum Lubelskie w Lublinie, gra miejska dla uczniów "Lublin 1918". Fot. Katarzyna Zawadka







Szczegóły:

Czas trwania: 4,5-5 godzin

Start Gry Miejskiej: sala konferencyjna IPN W Lublinie, ul. Szewska 2; godzina 9:00 – (wy tłumaczenie zasad Gry i rozlosowanie kolejności wyjścia grup). Grupy będą wychodzić z punktu co 10 min. Przejście całej trasy to ok. 2,5 godziny. Po przejściu całej trasy grupy kierują się do sali konferencyjnej IPN, w której czekać będzie na nie poczęstunek. Po powrocie wszystkich grup i podliczeniu punktów zostaną ogłoszone wyniki i wręczone nagrody. Przewidywana godzina zakończenia Gry: 13.30

Projekt kierowany do: uczniów liceów

Opis projektu: Gra miejska będzie realizowana na terenie starego miasta w Lublinie. Obejmować będzie siedem punktów związanych z historią tego miasta na przełomie października i listopada 1918 r:

1. Plac Litewski, na którym 15 X 1918 r. odbyła się demonstracja
2. Zamek Lubelski, gdzie 15 X 1918 r. gubernator Lublina, generał Anton Lipośćak, aby okazać swoją dobrą wolę, pod naciskiem protestujących uwolnił przetrzymywanych w więzieniu na Zamku więźniów politycznych.
3. Dawne koszary świętokrzyskie (gmach główny KUL) – w początkach listopada 1918 r. podczas akcji rozbijania żołnierzy austriackich przez jednostki POW doszło do umocnienia się i prób stawienia oporu przez stacjonujących tu żołnierzy ukraińskich.
4. Teatr Rusałka (dziś po budynku nie ma śladu, miejsce – ul. Rusałka) – 6 XI 1918 r. odbył się tu więc robotniczy zorganizowany przez PPS- Frakcję, uchwalono podczas niego rezolucję o obaleniu Rady Regencyjnej. W nocy z 6 na 7 XI rozplakatowano ogłoszenie o powstaniu Tymczasowego Rządu Republiki Polskiej.
5. Linia Bystrzycy 7 XI 1918 r. doszło tu do spotkania wojsk wiernych Radzie Regencyjnej z wojskami POW.
6. Pałac Lubomirskich – 7 XI pałac stał się siedzibą Tymczasowego Rządu Ludowego Republiki Polskiej z premierem Ignacym Daszyńskim na czele. Tu też miało miejsce pierwsze posiedzenie rządu.
7. Plac Katedralny – 7 XI odbyła się tu manifestacja mieszkańców Lublina, którzy wyrażali swe poparcie dla nowego rządu i radość z odzyskania niepodległości, w katedrze odbyła się msza dziękczynna podczas której doszło do zaprzysiężenia wszystkich oddziałów wojskowych.

Głównym założeniem gry będzie wykorzystanie predyspozycji, umiejętności i wiedzy każdego z członków drużyny. Szkoły zostaną poproszone o wybranie spośród uczniów młodzieży wyróżniającej się na tle innych swoimi zainteresowaniami. Drużyny będą składać się z siedmiu osób, każda z nich będzie miała wyznaczone konkretne pole działania:

1. Dowódca – powinien panować nad grupą, posiadać umiejętność szybkiego podejmowania decyzji oraz przydzielania funkcji i zadań. To osoba odpowiedzialna i mająca świadomość swojej opiekuńczej funkcji w stosunku do innych uczestników.

2. Orator – osoba obdarzona umiejętnością sprawnego wystawiania się, potrafiąca improwizować, posiadająca co najmniej podstawową wiedzę na temat wydarzeń 1918 r.
3. Historyk – osoba potrafiąca sprawnie analizować źródła historyczne, wyciągać z nich najważniejszą informację. Posiada bardziej szczegółową wiedzę historyczną na temat pierwszej wojny światowej, jej przyczyn i skutków.
4. Sportowiec – osoba sprawna fizycznie, lubiąca wysiłek i ruch, szybko przyswajająca informacje i potrafiąca powtarzać raz pokazane czynności.
5. Mediator – osoba wyróżniająca się jako przekonujący mówca i dyskutant, potrafiąca za pomocą silnych argumentów doprowadzić do zawarcia porozumienia przez zwaśnione strony, posiadająca podstawową wiedzę na temat pierwszej wojny światowej i potrafiąca wykorzystać ją do budowy logicznych argumentów.
6. Regionalista – osoba interesująca się historią Lublina, znająca zabytki miasta i jego dzieje, zwłaszcza z okresu pierwszej wojny światowej i pierwszych lat niepodległości.
7. Militarysta – osoba interesująca się historią konfliktów militarnych, zwłaszcza pierwszej wojny światowej, orientująca się w uzbrojeniu i wyposażeniu walczących stron.

Reguły Gry:

Drużyny będą rywalizowały ze sobą nawzajem starając się zdobyć jak najwięcej punktów i zmieścić w limicie czasowym wyznaczonym na 2,5 h. Grupy będą poruszać się po mieście za pomocą mapy z 1919 r. Na mapie nie będą zaznaczone punkty, każda grupa musi znaleźć miejsce związane z historią Lublina w 1918 r. jedynie na podstawie wskazówek zawartych w źródłach. Dla ułatwienia obszar, w którym znajdować będzie się dany punkt będzie wskazany za pomocą oznaczeń kartograficznych (np.: zadanie 1 – obszar C3). Zaleca się wyznaczenie „nawigatora”, który będzie czytał mapę i planował trasę. Grupa nie może opuścić żadnego z siedmiu punktów, musi również odwiedzać je w kolejności od 1 do 7. Na każdym punkcie osoba posiadająca daną „zdolność” będzie zobligowana do wykonania zadania (może posiłkować się pomocą kolegów, jednak to na niej spoczywa odpowiedzialność za wykonanie zadania). Zadania będą punktowane w skali 1-5. Oznacza to, że maksymalna pula punktów, którą można zdobyć w toku gry wynosi 35. Ponadto, drużyny, które zmieszczą się w limicie czasowym (2,5 h) zostaną nagrodzone 10 pkt. bonusu. Za każde 5 minut przekroczenia czasu na wykonanie zadania odejmowany będzie jeden punkt z puli bonusowej. Osoby posiadające konkretne „zdolności” będą ponadto rywalizowały o tytuł najlepszego dowódcy, najlepszego oratora, najlepszego historyka, najlepszego sportowca, najlepszego mediatora, najlepszego regionalisty i najlepszego militarysty. Ich umiejętności będą oceniane przez osoby odpowiedzialne za przyznawanie punktów w skali od 1 do 10 oraz za pomocą krótkiego opisu metod zastosowanych do zrealizowania zadania oraz oceny efektywności.

Podczas Gry grupy odwiedzą następujące punkty i zostaną poproszone o wykonanie następujących zadań:

1. Plac Litewski: Zadanie – Orator

Z puli przygotowanych wyrażeń wytypowany uczestnik losuje trzy. Orator wykorzystując je przygotuje krótkie przemówienie, którym ma przekonać gubernatora do uwolnienia więźniów politycznych przetrzymywanych na zamku.

Punktacja: (5 pkt.) 2 pkt. – użycie wszystkich wyrażień, 1 pkt. – dobra argumentacja, 1 pkt – merytoryczność przekazu i umiejętności oratorskie, 1 pkt – zwięzłość przekazu.

2. Zamek Lubelski: Zadanie - Historyk

Na podstawie informacji uzyskanych ze źródeł, grupa musi zameldować się u strażników i podać informację: w jakim celu, do kogo i z czyjego polecenia przybywa. Po dostaniu się na zamek grupa ma za zadanie uwolnić więźnia, którego będzie symbolizował przedmiot związany z Legionami, dla utrudnienia na terenie dziedzińca zostaną ukryte jeszcze dwa podobne przedmioty.

Punktacja: (5pkt.) 3 pkt. – za prawidłowe podanie wszystkich informacji.

2 pkt. – znalezienie przedmiotu związanego z Legionami Polskimi.

3. Dawne koszary Świętokrzyskie: Zadanie – Sportowiec

Sportowiec pomoże w przygotowaniach do rozbrojenia jednostek ukraińskich przebywających w koszarach. W tym celu będzie musiał przenieść przez tor przeszkód ładunek łatwopalny (w skrzynce będą umieszczone plastikowe kulki, które łatwo rozsypać, za wysypanie kulek będą odejmowane punkty) oraz złożyć i rozłożyć broń (czynność ta zostanie mu zaprezentowana).

Punktacja (5 pkt) 2 pkt. – przeniesienie skrzynki z amunicją, 2 pkt. – złożenie broni, 1 pkt. – wykonanie zadania w wyznaczonym czasie.

4. Teatr Rusalka: Zadanie – Dowódca

Grupa zostanie poproszona o pomoc w rozplakatowaniu rezolucji. Zadanie będzie polegało na znalezieniu ukrytych na terenie zaznaczonym na mapie wstążek (10 sztuk) w określonym czasie (5 minut). Swoimi umiejętnościami będzie musiał wykazać się dowódca, który powinien podzielić grupę względem rewirów do przeszukania i rozdzielić funkcje. Na przygotowanie grupy dowódca będzie miał 2 minuty.

Punktacja: (5 pkt) 5 pkt za znalezienie 10 wstążek, za przekroczenie czasu o dwie minuty jeden punkt minusowy.

5. Linia Bystrzycy: Zadanie – Mediator

Na punkcie grupa spotka dowódców dwóch oddziałów, którzy nie mogą dojść do konsensusu. Zadanie mediatora będzie polegało na przekonaniu ich do zawarcia porozumienia i pokojowego rozwiązania konfliktu.

Punktacja: (5 pkt.) 2 pkt – wiedza historyczna, 2 pkt – dobór argumentów,

1 pkt – zdolności mediacyjne.

6. Pałac Lubomirskich: Zadanie – Regionalista

Na punkcie grupa spotka osoby czekające na rozpoczęcie posiedzenia nowego gabinetu. Jeden z delegatów zostawił potrzebne mu materiały w kasynie oficerskim. Grupa będzie miała za zadanie rozpoznać budynek kasyna, znaleźć go i przynieść z niego „fant” w wyznaczonym czasie (10 minut plus 5 minut na analizę źródeł). Jako pomoc posłużą im materiały źródłowe.

Punktacja (5 pkt) za wykonanie zadania w wyznaczonym czasie grupa zdobywa 5 punktów, każda minuta przekroczenia czasu to punkt minusowy.

7. Plac Katedralny: Zadanie – Militarysta

Zadanie będzie polegało na przygotowaniu żołnierzy do przysięgi. Grupie zostaną pokazane ilustracje członków różnych formacji, które powinna pogrupować i nazwać oraz podać podstawowe informacje na temat minimum jednej z nich.

Punktacja: (5 pkt.) 1 pkt – pogrupowanie żołnierzy, 3 pkt – nazwanie formacji, 1 pkt – podanie informacji o innych formacjach lub wiedzy dodatkowej o wybranej formacji.

Pierwsze grupy – identyfikacja na podstawie zdjęć, grupy ostatnie będą przygotowywać do przysięgi rekonstruktorów z poprzednich punktów.

Oferta zostanie rozesłana do szkół ponadgimnazjalnych. Ze względu na ograniczoną ilość miejsc (osiem grup) o przyjęciu będzie decydować kolejność zgłoszeń.

Dzięki uczestnictwu w Grze Miejskiej uczniowie zdobędą szczegółową wiedzę na temat dziejów Lublina na przełomie października i listopada 1918 a także szereg umiejętności: wnikliwej analizy tekstów źródłowych, pracy w grupie, łączenia faktów, krytycznej oceny i kalkulowania ryzyka a także posługiwania się mapą.