



KROK DO
NIEPODLEGŁOŚCI



Instrukcja

KROK DO NIEPODLEGŁOŚCI

AUTORZY GRY:

phm. Klaudia Kubik
hm. Marcin Bednarski
hm. Agata Erhardt-Wojciechowska

KOREKTA:

phm. Aleksandra Korczak
phm. Katarzyna Kryńska



GRA JEST CZĘŚCIĄ PROJEKTU GRAMY NA 100

PROJEKT „GRAMY NA 100” WSPÓLFINANSOWANY PRZEZ MINISTERSTWO OBRONY NARODOWEJ.

Drogi Drużynowy, Instruktorze ...

... oddajemy w Twoje ręce grę, która opowiada o samej historii odzyskania niepodległości. Celem tej gry jest przedstawienie każdemu harcerzowi, dlaczego Polska musiała walczyć o niepodległość, jak do tego doszło, co się stało 11 listopada 1918 roku i czy od 11 listopada Polacy mogli spać spokojnie. Ważne dla nas było też to, abyście Wy tę historię poznali. Dlatego poniżej pozostawiamy krótki rys historyczny do stycznia 1918 roku. Polecamy, aby każdy z Was go przeczytał, tak samo jak osoby biorące udział w grze. Zachęcamy również do tego, żeby punktowi przebrali się za osoby, w których role się wcielają. Do każdej osoby jest krótki opis, niech punktowi przekażą uczestnikom historię, jaką niosty te osoby.

Co się działo do stycznia 1918 r. ?

Aby dokładnie poznać historię odzyskania niepodległości, musimy najpierw cofnąć się do 28.07.1914 r. Większość z nas pewnie kojarzy tę datę, gdyż to wtedy Austro-Węgry wypowiedziały wojnę Serbii w reakcji na udany zamach na arcyksięcia Ferdynanda. W ciągu kilku kolejnych dni zadziała tzw. efekt domina. Na mocy porozumień sojuszniczych Rosja ogłosiła mobilizację wojska przeciwko Austro-Węgrom. W odpowiedzi na to Niemcy wypowiedziały wojnę Rosji, a następnie Francji. Zaborcy stanęli po dwóch stronach frontu i tak właśnie zaczyna się I wojna światowa. Na początku sierpnia 1914 r. Naczelne Dowództwo Niemieckie i Austro-Węgierskie wydało odezwę, w której zwrócili się do Polaków mieszkających w zaborze rosyjskim o włączenie się do sojuszniczych armii państw centralnych. 3 sierpnia utworzono pierwszą kompanię kadrową pod dowództwem Józefa Piłsudskiego, która wyruszyła z Oleandrów pod Krakowem i przekroczyła granicę pomiędzy Galicją a Królestwem Polskim. Celem tej akcji było wywołanie powstania antyrosyjskiego na terenie Kongresówki. Przedsięwzięcie to skończyło się niepowodzeniem. Kompania wróciła do Krakowa i powoli stała się załącznikiem Legionów Polskich przy armii austro-węgierskiej. Z połączenia Komisji Skonfederowanych Stronnictw Niepodległościowych i istniejącego od końca lipca 1914 we Lwowie Centralnego Komitetu Narodowego 16 sierpnia utworzony został w Krakowie Naczelny Komitet Narodowy. Na jego czele stanął Juliusz Leo – ówczesny prezydent Krakowa. Komitet sprawował władzę wojskową, polityczną i skarbową Polaków na terenie Galicji. Pierwszą jego inicjatywą było stworzenie Legionów Polskich u boku armii austro-węgierskiej. W 1915 roku w trzech brygadach Legionów walczyło ponad 20 tys. Polaków. 22 października Józef Piłsudski stworzył na terenie Królestwa Polskiego niezależną i tajną Polską Organizację Wojskową. W pierwszym okresie funkcjonowania jej głównym zadaniem miały być akcje dywersyjne i wywiadowcze skierowane przeciwko Rosji. Jej struktury przypominać miały swoistą armię podziemną, kontrolowaną bezpośrednio przez Piłsudskiego, bez nadzoru ze strony któregośkolwiek z zaborców. Równie cztery lata przed odzyskaniem niepodległości rozpoczęła się tzw. bitwa łódzka, jedna z najkrwawszych bitew I wojny światowej. W starciu pomiędzy siłami niemiecko-austriackimi i rosyjskimi po obydwu stronach konfliktu bratobójczego walczyć mogło ponad 30 tys. żołnierzy narodowości polskiej. Pod koniec września 1915 w wyniku zatamania frontu wschodniego wojska państw centralnych zajęły większość ziem polskich. W walkach po stronie niemieckiej i austriackiej aktywnie uczestniczyły Brygady Legionów Polskich. Do legendy przeszły bitwy pod Rokitną (13 czerwca 1915), Tartowem (30 czerwca – 2 lipca 1915) i pod Raśną (21-24 sierpnia 1915). Wobec zdobyczy państw centralnych lider orientacji prorosyjskiej Roman Dmowski udał się na Zachód. Ważnym momentem była data 5 listopada 1915. To wtedy w Pszczynie ogłoszono akt podpisany przez cesarza niemieckiego i austro-węgierskiego, który zapowiadał utworzenie z ziem Królestwa Polskiego „państwa samodzielnego z dziedziczną monarchią i konstytucyjnym ustrojem”. Był to pierwszy akt wydany przez najwyższych przedstawicieli państw biorących udział w I wojnie, w którym zapowiadano utworzenie Państwa Polskiego. W dokumencie nie określono jednak jego granic, enigmatycznie stwierdzono jedynie, że będzie ono funkcjonowało w sojuszu z Niemcami i Austro-Węgrami. Akt nie był zatem gwarancją odzyskania pełnej niepodległości. W odpowiedzi na akt, 5 listopada w rozkazie noworocznym car Mikołaj II zapowiedział „stworzenie Polski wolnej, złożonej ze wszystkich trzech części dotąd rozdzielonych”. Wobec strat terytorialnych Rosji akt ten nie mógł mieć żadnych konkretnych skutków politycznych. Otworzył jednak szansę na życzliwsze potraktowanie sprawy polskiej przez państwa ententy, które dotychczas uważały kwestię niepodległości Polski za wewnętrzną sprawę Rosji. Po abdykacji cara 16 marca 1917 roku rozkaz przestał mieć jakiegokolwiek znaczenie. W styczniu 1917 w Warszawie, z inicjatywy Niemiec i Austro-Węgier, zainaugurowała swoją działalność Tymczasowa Rada Stanu z Wincentym Niemojewskim na czele. Była to instytucja quasi-rządowa, która przygotowała polską administrację na terenie Królestwa Polskiego. Miał być to pierwszy krok do powołania obiecanej w akcie 5 listopada Państwa Polskiego. Jednocześnie rozpoczęto działania na rzecz przekształcenia Legionów w Wojsko Polskie. 15 sierpnia 1917 r. w Lozannie utworzono Komitet Narodowy Polski na czele z Romanem Dmowskim. Siedzibą KNP miał być Paryż. Do najważniejszych zadań komitetu należała integracja zachodnich środowisk polonijnych, reprezentowanie sprawy polskiej wobec rządów państw ententy, organizowanie polskiego życia politycznego na Zachodzie oraz nadzór nad formowaniem się polskich jednostek wojskowych we Francji. W sierpniu rząd francuski uznał KNP za jedyne oficjalne przedstawicielstwo polskie. W ślad za Francją w październiku podobne deklaracje złożyły władze Wielkiej Brytanii i Włoch, a w grudniu USA. W reakcji na dymisję Tymczasowej Rady Stanu, Niemcy powołały na terenie Królestwa Polskiego Radę Regencyjną. Miała ona (do czasu powołania nowego monarchy), sprawować formalnie tymczasową władzę na ziemiach Królestwa Polskiego. W jej skład weszli arcybiskup warszawski Aleksander Kakowski, Zdzisław Lubomirski i Józef Ostrowski. Rada powołała także rząd na czele z Janem Kucharzewskim. Zakres władzy Rady Regencyjnej był jednak ograniczony do wybranych działań. Na dodatek nie cieszyła się ona zbyt dużym autorytetem w polskim społeczeństwie. Mimo to w latach 1917-18 podjęta szereg działań prawno-administracyjnych będących podwaliną pozwalającą na utworzenie w 1918 niepodległego Państwa Polskiego. Bolszewicy po zdobyciu w wyniku rewolucji październikowej władzy w Rosji wydali Deklarację Praw Narodów Rosji, w której przyznali prawo do samookreślenia i utworzenia samodzielnego państwa wszystkim narodom zamieszkującym tereny Rosji, w tym Polakom. Wobec braku kontroli nad ziemiami polskimi deklaracja władz rewolucyjnych nie miała jednak żadnego – poza czysto propagandowym – znaczenia politycznego.

ZASADY GRY

FABUŁA

Amerykańscy naukowcy opracowali unikalne urządzenie, które nazwali Wielowymiarowy Czasoprzestrzenny Symulator Rzeczywistości Historycznej. Potrafi on na ograniczonym obszarze odtworzyć historyczną sytuację danego terenu. Urządzenie to zrewolucjonizuje nauczanie historii, które teraz stanie się prawdziwym „doświadczeniem historii”. Ze względu na 100-lecie odzyskania Niepodległości Polska jako pierwsza otrzymała urządzenie do testów, aby każdy chętny mógł wziąć udział w historycznych wydarzeniach.

CEL GRY

Celem każdego zespołu biorącego udział w grze jest aktywny udział w wydarzeniach, które doprowadziły do odzyskania przez Polskę niepodległości. Wydarzenia dzielą się na globalne i lokalne. Globalne dotyczą wydarzeń politycznych, które doprowadziły do odzyskania niepodległości, a lokalne - danego terenu (miejscowości, regionu), na którym odbywa się gra.

GRUPA ODBIORCZA

Harcerze i Harcerze Starsi. Zachęcamy, aby Wędrownicy byli grupą organizującą grę. Niewątpliwie skorzystają z jej walorów historycznych jako kadra, która musi przygotować się do przeprowadzenia formy.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczęcie gry

Wszyscy uczestnicy gry gromadzą się w miejscu jej rozpoczęcia. Zespoły otrzymują materiały potrzebne do udziału w grze. Prowadzący ogłasza rozpoczęcie. Wszystkie zespoły jednocześnie rozpoczynają realizację zadań. Uczestnicy otrzymują Kartę zespołu [Załącznik 12], która oprócz skrótu zasad zawiera plan gry z zaznaczonym miejscem rozpoczęcia gry, zakończenia gry oraz pozycji wszystkich postaci, które muszą odnaleźć uczestnicy.

Poruszanie się zespołów po terenie gry

Zespoły poruszają się po terenie gry w sposób swobody. Same planują trasę poruszania się i kolejność wykonywania zadań, tak aby wykonać ich jak najwięcej.

Wykonywanie zadań

W celu wykonania zadania zespół musi odnaleźć animatora, którego pozycja jest zaznaczona na planie gry. Po odnalezieniu animatora zespół wykonuje zadania według jego wskazówek. W trakcie wykonania zadania musi być obecny cały zespół. Po wykonaniu zadania przez zespół, animator zalicza jego wykonanie oraz przyznaje zespołowi punkty poprzez dokonanie wpisu na Karcie zespołu.

ZADANIA

Zadania lokalne (miejsca)

MIEJSCE	ZADANIE DO PRZYGOTOWANIA WE WŁASNYM ZAKRESIE
Garnizon wojskowy (do każdorazowego rozłożenia umundurowania po wizycie zespołu na punkcie)	Zadaniem zespołu będzie skompletowanie wyposażenia żołnierza Legionów z elementów ukrytych na wyznaczonym obszarze (zorganizować we własnym zakresie) lub skorzystać z grafik z Załącznika 11 – odnalezienie różnego rodzaju umundurowania.
Urząd lokalnej administracji (miasta, wsi)	Zadaniem zespołu będzie przygotowanie i wygłoszenie z podwyższenia, krótkiej przemowy do obywateli na temat wyzwolenia się spod władzy zaborców i tworzenia polskiej administracji.
Strategiczny obiekt (zależny od miejsca, w którym odbywa się gra)	Zadaniem zespołu będzie przekraść się niepostrzeżenie przez wyznaczony obszar w taki sposób, aby animator nie zrobił im zdjęcia aparatem fotograficznym.

Zadania globalne (postacie)

POSTAĆ		CO DAJE/ZA CO?
Thomas Woodrow Wilson	Wymiana elementów	Co: Zdjęcie z traktatu brzeskiego Za co: Tekst orędzia noworocznego prezydenta USA (bez 13. punktu)
Thomas Riley Marshall	Zadaniem zespołu jest zaznaczenie na konturowej mapie Europy państw, które powstały po I Wojnie Światowej.	Co: Tekst orędzia noworocznego prezydenta USA (bez 13. punktu) Za co: Wykonanie zadania
Polski żołnierz służący po stronie Niemiec	Wymiana elementów	Co: 13 punkt orędzia noworocznego prezydenta USA Za co: Zdjęcie z traktatu brzeskiego
Zdzisław Lubomirski (Rada Regencyjna Królestwa Polskiego)	Wymiana elementów	Co: Przekazanie „Monitora Polskiego” Za co: 13 punkt orędzia noworocznego prezydenta USA
Wincenty Witos	Zadaniem zespołu jest wśród kart z różnymi postaciami wybranie tych, które przedstawiają osoby wchodzące w skład Komisji Likwidacyjnej	Co: Wyjawienie ukrytego celu gry (odnalezienie Józefa Piłsudskiego) oraz odpowiedź, że mają się udać do Lwowa Za co: Za wykonane zadania
Mieszkaniec Lwowa	Wymiana elementów	Co: Odpowiedź, gdzie mogą znaleźć Józefa Piłsudskiego Za co: Informacje o tym, kim były Orłęta Lwowskie
Aleksander Sałacki (Orlęta Lwowskie)	Zadaniem zespołu jest odszyfrowanie informacji na temat Orłąt Lwowskich.	Co: Informacje o tym, kim były Orłęta Lwowskie Za co: Wykonanie zadania
Józef Piłsudski	Zadaniem zespołu jest stworzenie (na podstawie oryginalnego wydania) Kuriera Warszawskiego, w którym zostanie podana informacja o powrocie Piłsudskiego do Polski.	Co: Mapa z Państwami Ententy Za co: Wykonanie zadania
Ferdinand Foch	Wymiana elementów	Co: Strona gazety New York Times ogłaszająca zakończenie IWS Za co: Mapa Państw Ententy
Zdzisław Lubomirski (Rada Regencyjna Królestwa Polskiego)	Wymiana elementów	Co: Dekret o przekazaniu władzy Józefowi Piłsudskiemu Za co: Strona gazety New York Times ogłaszająca zakończenie I Wojny Światowej

POSZUKIWANIE JÓZEFA PIŁSUDSKIEGO

Wykonując zadania w trakcie gry, uczestnicy dowiadują się, że ich dodatkowym celem jest odnalezienie Józefa Piłsudskiego i wręczenie mu dekretu Rady Regencyjnej o przekazaniu władzy. Uczestnicy muszą odnaleźć Józefa Piłsudskiego na podstawie uzyskanych w trakcie gry wskazówek i wręczyć mu zdobyty w trakcie gry dekret.

ZAKOŃCZENIE GRY

Po upływie wyznaczonego czasu gry wszystkie zespoły spotykają się w wyznaczonym przez organizatorów miejscu zakończenia gry. Każdy zespół oddaje swoją Kartę Zespołu, a organizatorzy notują godzinę jej oddania. Po podsumowaniu punktacji organizatorzy tworzą ranking zespołów. Po dokonaniu wszystkich podliczeń ogłoszone są wyniki gry i wręczane ewentualne nagrody.

OGÓLNE ZASADY GRY

- W trakcie gry zespoły poruszają się wyłącznie pieszo.
- W trakcie gry zespoły nie mogą się rozdzielać i realizować zadań mniejszymi grupami.
- W trakcie gry zespoły nie mogą wymieniać się informacjami, przedmiotami, zdjęciami z innymi zespołami. Wymiana zachodzi wyłącznie pomiędzy zespołami a punktowym.
- W grze zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku równej liczby punktów zwycięża ten zespół, który wykonał zadania w krótszym czasie.

PUNKTACJA

- 1 – 5 pkt – za wykonanie zadania globalnego, według oceny animatora.
- 5 pkt za wykonanie zadania lokalnego.
- 10 pkt za dostarczenie dekretu Rady Regencyjnej Józefowi Piłsudskiemu.

PORADNIK ORGANIZATORA

ZACHĘCAMY, ABY TEKST ROZPOCZYNAJĄCY PUBLIKACJĘ ZOSTAŁ ODCZYTANY WSZYSTKIM UCZESTNIKOM GRY LUB PRZECZYTANY PRZEZ NICH JAKO WSTĘP DO GRY UKAZUJĄCY TŁO ZDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRYCH DOTYCZY GRA.

ZASOBY POTRZEBNE DO REALIZACJI GRY

LUDZIE

- Wersja komfortowa: 15 osób (9 osób wcielających się w postaci, 3 osoby oceniające zadania lokalne, 2 osoby prowadzące rozpoczęcie i zakończenie gry + jedna osoba do pomocy).

MATERIAŁY, REKWIZYTY, SPRZĘT POTRZEBNE DO REALIZACJI GRY

WYDRUKI

- Liczba wydruków powinna być przynajmniej równa liczbie zespołów biorących udział w grze
 - o Karta zespołu
 - o Zdjęcie z traktatu z Brześcia 9.02.1918 r.
 - o Tekst orędzia noworocznego prezydenta USA (bez 13 punktu)
 - o Monitor Polski
 - o Zasztyfrowane informacje o tym, kim były Orłęta Lwowskie
 - o Mapa z Państwami Ententy
 - o Rozejm Kończący I Wojnę Światową
 - o Konturowa mapa Europy po traktacie wersalskim
 - o Wydruk Kuriera Warszawskiego informującego o powrocie Józefa Piłsudskiego
 - o 13. punkt orędzia do Kongresu USA Prezydenta Thomasa Woodrowa Wilsona
 - o Dekret o przekazaniu władzy
 - o Elementy wyposażenia żołnierza Legionów (w przypadku niemożności wypożyczenia rekwizytów)
- Przynajmniej 1 egzemplarz
 - o Karty z postaciami do zadania o Komisji Likwidacyjnej oraz opisy postaci na punktach

SPRZĘT, REKWIZYTY

- Aparat fotograficzny
- Stroje dla animatorów/punktowych (opcjonalne)
- Elementy wyposażenia żołnierza Legionów (opcjonalnie)

PLANOWANIE TERENU GRY

Gra może odbywać się na dowolnym terenie: w mieście, lesie, parku miejskim. W każdym przypadku należy wyznaczyć:

- miejsca przebywania w trakcie gry punktowych (animator/punktowy),
- miejsce rozpoczęcia,
- miejsce zakończenia gry.

W przypadku realizacji gry na terenie miejskim możesz postarać się, aby lokalizacje były związane z postaciami lub konkretnymi miejscami z gry. Dla przykładu Prezydent Wilson może znajdować się przy czymś, co kojarzy się z USA (konsulatem, ambasadą, pomnikiem osoby związanej z USA, ale także amerykańską restauracją). Przy wyznaczaniu miejsc na zadania lokalne warto wykorzystać współczesne obiekty np. garnizon Wojska Polskiego lub inny wojskowy obiekt, urząd gminy, a w przypadku obiektu strategicznego np. most, stację z antenami sieci komórkowych czy rozdzielnię elektryczną.

W każdym przypadku miejsca, w których znajdują się animatorzy/punktowi nie mogą być zbyt oddalone od siebie, ponieważ w trakcie gry zespoły z pewnością będą musiały kilkakrotnie przemieszczać się między tymi samymi punktami zanim zdobędą właściwe przedmioty.

ROZPOCZĘCIE GRY

Rozpoczęcie gry powinny prowadzić dwie osoby. Jedna z nich prosi do siebie patrolowych, wprowadza ich w fabułę, wyjaśnia im zasady gry i wręcza pakiety startowe. W tym samym czasie druga osoba wprowadza w grę resztę uczestników, opowiadając im fabułę i wyjaśniając zasady. Po odpowiedziach na ewentualne pytania pro-

wadzący ogłaszają rozpoczęcie gry, a zespoły wyruszają realizować zadania.

MATERIAŁY, KTÓRE MUSZĄ OTRZYMAĆ ZESPOŁY

- Karta zespołu z planem gry. Na planie gry należy zaznaczyć miejsca: rozpoczęcia, zakończenia oraz pozycje 9. animatorów/punktowych. Pozycji animatora/punktowego odgrywającego postać Józefa Piłsudskiego nie wolno oznaczać na mapie. O jego pozycji uczestnicy dowiadują się w trakcie gry.

INSTRUKCJE DLA PUNKTOWYCH

Poniższe informacje oraz kartę z opisami postaci należy wydrukować i dać animatorom/punktowym do użycia w trakcie gry. Powinni otrzymać je także przed grą (np. w postaci elektronicznej), aby mieli okazję się z nimi zapoznać wcześniej. Niezależnie od tego muszą otrzymać je przed grą. Ważne, aby każdy punktowy przedstawił się oraz opowiedział krótko o sobie każdej grupie uczestniczącej w grze, która przyjdzie do niego po raz pierwszy - Załącznik 13 „Opisy postaci”.

• Thomas Woodrow Wilson

- o Każdemu zespołowi, który dostarczy Tekst orędzia noworocznego prezydenta USA (bez 13 punktu) [Załącznik 5] wręczasz zdjęcie z traktatu brzeskiego. [Załącznik 6]

• Thomas Riley Marshall

- o Zadaniem zespołu jest zaznaczenie na konturowej mapie Europy państw, które powstały po I Wojnie Światowej. [Załącznik 2]
- o Rozwiązanie zadania jest w załączniku. Po zakończeniu zadania możesz wręczyć grupie rozwiązanie.
- o Potrzebujesz tylu kopii konturowej mapy Europy, ile zespołów bierze udział w grze.
- o Każdemu zespołowi, który wykona zadanie, wręczasz Tekst orędzia noworocznego prezydenta USA (bez 13 punktu). [Załącznik 5]

• Polski żołnierz służący po stronie Niemiec

- o Każdemu zespołowi, który dostarczy zdjęcie z traktatu brzeskiego [Załącznik 6], wręczasz 13 punkt orędzia noworocznego prezydenta USA. [Załącznik 10]

• Zdzisław Lubomirski (Rada Regencyjna Królestwa Polskiego)

- o UWAGA. Wymieniasz dwa różne materiały.
- o Każdemu zespołowi, który dostarczy 13 punkt orędzia noworocznego prezydenta USA [Załącznik 10], wręczasz Monitor Polski. [Załącznik 7]
- o Zespołowi, który dostarczy Stronę gazety New York Times ogłaszającą zakończenie I Wojny Światowej [Załącznik 8], wręczasz Dekret o przekazaniu władzy Józefowi Piłsudskiemu. [Załącznik 9]

• Wincenty Witos

- o Zadaniem uczestników jest wybranie spośród dostępnych zdjęć tych postaci, które wchodziły w skład Polskiej Komisji Likwidacyjnej Galicji i Śląska Cieszyńskiego. Robią to na podstawie lat życia tych postaci. Postacie błędne, w czasie działania komisji były zbyt młode lub nie żyły. [Załącznik 1]
- o Prawidłowe postacie: Józef Londzin 1862-1929, Tadeusz Tertil 1864-1925, Aleksander Skarbek 1874-1922, Ignacy Daszyński 1866-1936, Wincenty Witos 1874-1945.
- o Błędne postacie: Mikołaj Romanow 1868-1918, Leopold Kronenberg 1812-1878, Alojzy Bruski 1914-1946, Aleksander Kamiński 1903-1978.
- o Każdemu zespołowi, który wykona zadanie, wyjawiasz ukryty cel gry (odnalezienie Józefa Piłsudskiego) oraz udzielasz podpowiedzi, że mają się udać do Lwowa.

• Mieszkaniec Lwowa

- o Każdemu zespołowi, który dostarczy informację, kim były Orłęta Lwowskie [Załącznik 3], udzielasz informacji, gdzie znajduje się animator/punktowy odgrywający rolę Józefa Piłsudskiego.
- o Informację, gdzie znajduje się animator/punktowy odgrywający rolę Józefa Piłsudskiego, musisz otrzymać od organizatora gry.

• Aleksander Sałacki (Orłęta Lwowskie)

- o Zadaniem zespołu jest odszyfrowanie informacji na temat Orłąt Lwowskich. [Załącznik 3]
- o Rozwiązanie zadania jest w osobnym załączniku.
- o Potrzebujesz kilku kopii zaszyfrowanych informacji, aby zadanie mogło wykonywać kilka zespołów jednocześnie.
- o Potrzebujesz kartki do rozdania, aby grupy miały na czym rozwiązywać zadanie.
- o Animator/punktowy sam wybiera, którą wersję dać zespołowi: np. alfabet Morse'a dla Harcerzy Starszych, gaderypoluki dla Harcerzy.
- o Po wykonaniu zadania zespół zabiera swoją odszyfrowaną informację na temat Orłąt Lwowskich.

• Józef Piłsudski

- o Zadaniem zespołu jest przygotowanie własnej wersji pierwszej strony Kuriera Warszawskiego informującego o powrocie Józefa Piłsudskiego do Polski. [Załącznik 4a]

- o Animator/punktowy wręcza uczestnikom kartkę w formacie A3 oraz materiały plastyczne.
- o Zespołowi, który wykona zadanie, wręczasz Mapę z Państwami Ententy. [Załącznik 4b]

• Ferdinand Foch

- o Zespołowi, który dostarczy Mapę z Państwami Ententy [Załącznik 4b], wręczasz Stronę gazety New York Times ogłaszającą zakończenie I Wojny Światowej. [Załącznik 8]

