

LUDWIKU, WRÓC!

Scenariusz rowerowej gry terenowej

Organizator: Muzeum Kresów w Lubaczowie i Projekt Rekreator

Na bój Polacy, na święty bój!

Gra i działania edukacyjne w 160. rocznicę powstania styczniowego na pograniczu cieszanowsko-lubaczowskim



HARMONOGRAM

2 września 2023

sobota

10:30 - 11:00 zbiórka w Cieszanowie (nieczynna Cerkiew w Cieszanowie, Skorupki 9, 37-611 Cieszanów)

11:00 - odprawa animatorów i próba oraz przebieranie animatorów

11:45 - wyjazd na stanowiska

13:00 - gotowość na stanowiskach (dioramy, stroje, etc.) / start gry na Rynku w Cieszanowie

18:30 - koniec animacji na stanowiskach (można składać się i wracać do Cieszanowa)

19:00 - koniec meldowania się na mecie (Cieszanów)

19:15 - finał gry na rynku w Cieszanowie (scena finałowa z udziałem wszystkich animatorów)

Po grze nocleg w Schronisku Młodzieżowym w Hucie Różanieckiej (6-osobowe pokoje z pościelą)

<https://narol.pl/schroniskohutarożaniecka.html>

Ok. godz. 15:00-16:00 dostarczony będzie obiad na stanowiska

ZARYS FABUŁY GRY

Fabuła gry inspirowana jest prawdziwymi wydarzeniami. Wielu animatorów przyjmie role autentycznych bohaterów z 1863 roku.

Pogranicze austriacko-rosyjskie, 3 maja 1863 roku, 2 dni po I bitwie pod Kobylanką

Uczestnicy wcielają się w role powstańczych patroli z formującej się partii Żalplachty, którzy zostają wysłani na nietypową misję. Na prośbę Pani Tarnawieckiej muszą odszukać jej młodziutkiego syna, który kilka dni temu dołączył do oddziału generała Jeziorańskiego. Do prośby przychylił się ks. Adam Sapieha, który uzyskał zgodę na oddelegowanie do misji poszukiwawczej graczy.

Gracze będą musieli wykazać się sprytem, rozwagą, zmysłem orientacji w terenie oraz charyzmą by namierzyć i przekonać do powrotu porywczego powstańca. Ich decyzje będą miały wpływ na finałową scenę gry, która zostanie odegrana na rynku w Cieszanowie. Gra będzie zawierać fabularyzowane sceny wywołujące emocje, jakie mogły towarzyszyć bohaterom sprzed 160 lat.

Uwaga: chcemy naszą grą nie tylko opowiedzieć pewną historię (bitwy pod Kobylanką i postaci Tarnawieckiego), ale przede wszystkim pozwolić uczestnikom przeżyć pewne emocje oraz zmusić ich do podjęcia decyzji mających określone konsekwencje.

Do poczytania dla chętnych:

- Pamiętniki Jeziorańskiego, T.2 <https://fbc.pionier.net.pl/details/nnbqwdm>
- WYPRAWA POWSTAŃCZA GEN. ANTONIEGO JEZIORAŃSKIEGO W LUBELSKIE (BITWY POD KOBYLANKĄ I HUTĄ KRZESZOWSKĄ W 1863 ROKU)

PRZEBIEG GRY

Gracze rozpoczynają zabawę na starcie - na Rynku w Cieszanowie. Wezmą udział w scenie powitalnej z udziałem Sapiehy i Tarnawieckiej, podczas której poznają ww. kontekst wydarzeń. Wysłuchają także instrukcję gry oraz otrzymają materiały (kartę drużyny).

Następnie ruszą na trasę. Będą mogli przemieszczać się pomiędzy stanowiskami z animatorami w dowolnej kolejności. Najprawdopodobniej jednak wybiorą trasę (1) zachodnią lub (2) wschodnią, robiąc w obu wypadkach pętlę.

Po dotarciu do stanowiska spotkają się z animatorami - żołnierzami z partii Antoniego Jeziorańskiego (i jego dowódcami). W zamian za wykonane zadania (zob. niżej) otrzymają wskazówki, które pomogą ustalić **w jakim dokładnie oddziale (u kogo) służy Tarnawiecki**. Gdy gracze będą już pewni u kogo służy, będą mogli napisać list do Tarnawieckiego, poprawnie go zaadresować (do którego dowódcy) i go przekazać na mecie. List może zachęcać do pozostania w szeregach lub powrotu do matki. To decyzja graczy. W zależności od wyborów graczy, inaczej odegramy scenę finalną po godzinie 19:00 na mecie gry - znów na Rynku w Cieszanowie.

Graczy oceniać będziemy za wykonane zadania, jakość napisanego listu i czas ukończenia gry.

STANOWISKA I ANIMATORZY

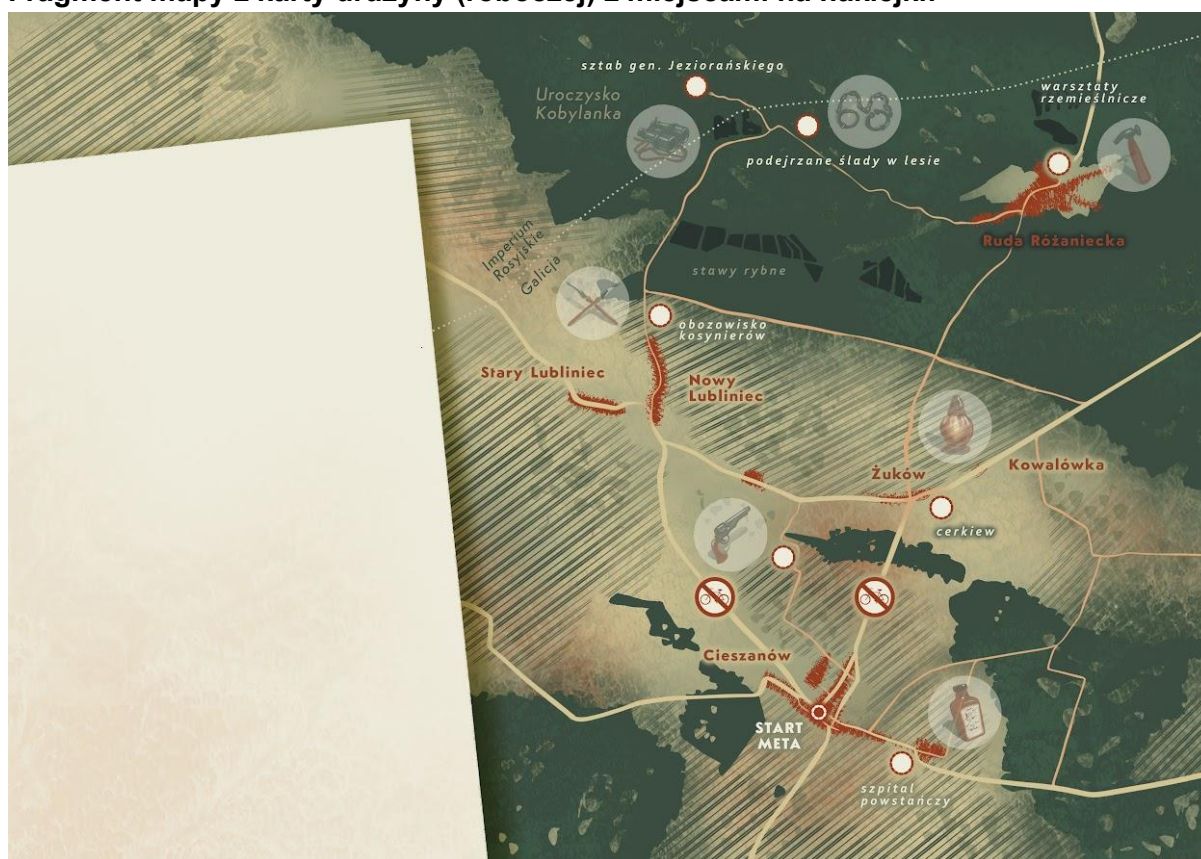
1. Start i meta gry - Rynek w Cieszanowie - ks. Adam Sapieha, Pani Tarnawiecka
2. Dwór w Cieszanowie jako lazaret powstańczy – chirurg i asystent
3. Krzyż pańszczyźniany w Nowym Lublińcu jako obozowisko kosynierów - kapitan kosynierów i żołnierz-kosynier
4. Pomnik pod Kobylanką jako sztab oddziału - oficer sztabowy i angielski dziennikarz William Henry Bullock
5. Las na rozstaju dróg - rosyjscy dezercerzy
6. Leśniczówka w Rudzie Różanieckiej jako warsztat powstańczy - kaletnik i rusznikarz
7. Cerkiew w Kowalówce - malarka i Jakub Adwentowski jako pomocnik
8. Rozstaje dróg za Kosobudami – żandarm i żyd Liban

ROLA ANIMATORÓW

1. **(Zajęcie)** Zajmują się wiarygodnie poręczonymi sprawami (kosynierzy się szkolą lub montują kosy; sztabowcy analizują mapę i piszą rozkazy; dezercerzy przekradają się przez drogę, itd.)

2. Gdy dotrą do nich gracze, to zapewne zostaną zapytani o Ludwika Tarnawieckiego. Animatorzy coś wiedzą, mogą udzielić wskazówek, które pomogą namierzyć, w jakim oddziale służy. Ale najpierw proszą o pomoc lub wręcz rozkazują (w zależności od sytuacji) coś wykonać.
3. **(Zadanie)** To prowadzi nas do WYKONANIA ZADANIA. Liczy się jakość wykonanego zadania. W zależności od tego przekazują naklejkę w odpowiednim kolorze, która warta jest 3, 2 lub 1 punkt. Czasami będzie to ilość wykonanych ćwiczeń lub liczba powtórzeń w określonym czasie.
4. **(Wskazówka)** Po zadaniu animatorzy udzielają ww. wskazówek (słownie oraz przekazują małą karteczkę z tymi informacjami, np. Tarnawiecki służy w oddziale, którego dowódca nie pochodzi z Galicji).
5. **(Zachęta)** Próbować przekonać graczy, by nie odwodzili Tarnawieckiego od służby w powstaniu. Animatorzy są propowstańczy, nie chcą osłabienia partii.

Fragment mapy z karty drużyny (robotycznej) z miejscami na naklejki:



Mapa Google z zaznaczonymi punktami i trasą:

<https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?hl=pl&mid=1dYpThmCsJnHpM9KerTd6foCapQR3Q5Y&ll=50.282327290643785%2C23.07344548269617&z=12>

Wskazówki

<p>1 Tarnawiecki to niedoświadczony żołnierz. Na pewno nie służy tam, gdzie weterani.</p>	<p>1 Tarnawiecki to niedoświadczony żołnierz. Na pewno nie służy tam, gdzie weterani.</p>	<p>1 Tarnawiecki to niedoświadczony żołnierz. Na pewno nie służy tam, gdzie weterani.</p>
<p>Dowódca Tarnawieckiego to może i zdolny oficer, ale dawno prochu nie wachał. Może nie znać rosyjskiej taktyki, bo nie walczył w krymskiej wojnie.</p> <p>2</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to może i zdolny oficer, ale dawno prochu nie wachał. Może nie znać rosyjskiej taktyki, bo nie walczył w krymskiej wojnie.</p> <p>2</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to może i zdolny oficer, ale dawno prochu nie wachał. Może nie znać rosyjskiej taktyki, bo nie walczył w krymskiej wojnie.</p> <p>2</p>
<p>Dowódca Tarnawieckiego to skromny człowiek. Nie obnosi się ze swoimi odznaczeniami. A może to zapobiegliwość, by ordery nie błyszczały z daleka?</p> <p>3</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to skromny człowiek. Nie obnosi się ze swoimi odznaczeniami. A może to zapobiegliwość, by ordery nie błyszczały z daleka?</p> <p>3</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to skromny człowiek. Nie obnosi się ze swoimi odznaczeniami. A może to zapobiegliwość, by ordery nie błyszczały z daleka?</p> <p>3</p>
<p>Dowódca Tarnawieckiego pięknie przemawia wspaniałą polszczyzną, bez obcego akcentu i cudzoziemskich wyrazów.</p> <p>4</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego pięknie przemawia wspaniałą polszczyzną, bez obcego akcentu i cudzoziemskich wyrazów.</p> <p>4</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego pięknie przemawia wspaniałą polszczyzną, bez obcego akcentu i cudzoziemskich wyrazów.</p> <p>4</p>
<p>Dowódca Tarnawieckiego to nie byle kto. Raczej wyższy oficer.</p> <p>5</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to nie byle kto. Raczej wyższy oficer.</p> <p>5</p>	<p>Dowódca Tarnawieckiego to nie byle kto. Raczej wyższy oficer.</p> <p>5</p>
<p>Nie ma co się martwić o panicza Tarnawieckiego. Trafił pod skrzydła dowódcy, który jest jak ojciec. Swoje lata ma. Na pewno więcej niż 40.</p> <p>6</p>	<p>Nie ma co się martwić o panicza Tarnawieckiego. Trafił pod skrzydła dowódcy, który jest jak ojciec. Swoje lata ma. Na pewno więcej niż 40.</p> <p>6</p>	<p>Nie ma co się martwić o panicza Tarnawieckiego. Trafił pod skrzydła dowódcy, który jest jak ojciec. Swoje lata ma. Na pewno więcej niż 40.</p> <p>6</p>
<p>Lekko Tarnawiecki mieć nie będzie. Nie trafił do jakiegoś fircyka, co tylko nad mapą ślęczy, tylko do dowódcy bojowego.</p> <p>7</p>	<p>Lekko Tarnawiecki mieć nie będzie. Nie trafił do jakiegoś fircyka, co tylko nad mapą ślęczy, tylko do dowódcy bojowego.</p> <p>7</p>	<p>Lekko Tarnawiecki mieć nie będzie. Nie trafił do jakiegoś fircyka, co tylko nad mapą ślęczy, tylko do dowódcy bojowego.</p> <p>7</p>

Legenda:

Zajęcie - czym się zajmują animatorzy, co widzą gracze, gdy do nich docierają

Zadanie - o co proszą animatorzy

Wskazówka - jakich informacji udzielają w kwestii oddziału Tarnawieckiego

Zachęta - jakich argumentów używają, by zachęcić graczy by nie odwodzili Tarnawieckiego od służby (można własne pomysły)

1. OBOZOWISKO KOSYNIERÓW Krzyż Pańszczyźniany w Nowym Lublińcu



Zajęcie: ćwiczenia z musztry, oporządzenie broni, wartowanie

Zadanie: podczas bitwy z 1 maja poległo wielu kosynierów. Musimy uzupełnić straty i wcielić w szeregi nowych żołnierzy. Wbrew pozorom walka kosynierów nie opiera się na prostackim machaniu kosą. Niezbędne jest wyszkolenie i dyscyplina oraz wyczucie broni.

Gracze muszą wykonać musztrę z wykorzystaniem:

- a) kos i glewi (starsi)
- b) samych drągów (młodzi)
- c) kawałka sznura - by trzymać linię
- d) bębna

Wskazówka: Tarnawiecki to niedoświadczony żołnierz. Na pewno nie służy tam, gdzie weterani.

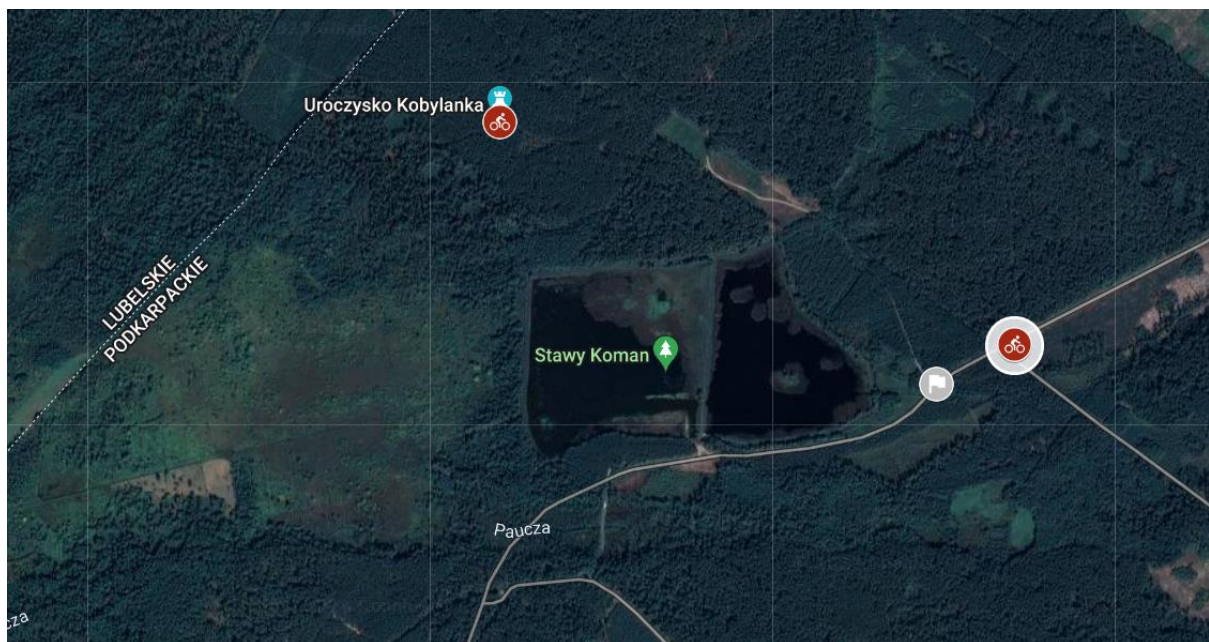
Zachęta: wyszkolenie kosyniera trwa kilka tygodni. Brakuje takich z doświadczeniem udziału w bitwie, takich co nie uciekną na odgłos pierwszych salw. Skoro panicz Tarnawiecki już się bił, to szkoda byłoby tracić takiego doświadczonego wiarusa.

Materiały i sprzęt:

- kosy (Pastesz), giewie (Łukasz)
- obozowisko kosynierów z namiotami/psimi budami (Pastesz)
- wydruki z musztry kosynierskiej (Łukasz)
- lina

2. SZTAB ODDZIAŁU GEN. JEZIORAŃSKIEGO

Pomnik na uroczysku Kobyłanka





Zajęcie: Dziennikarz przeprowadza wywiad z oficerem, praca nad mapą, sporządzanie rozkazów, lornetowanie terenu.

Zadanie: Zadanie polegać będzie na pracy z mapą i znacznikami symbolizującymi oddziały powstańcze i rosyjskie (drewniane kosteczki). Każda drużyna może przystąpić do 3 ćwiczeń. 1 punkt za poprawne wykonanie każdego. Przykładowe pytania i ćwiczenia:

- mierzenie odległości i obliczanie czasu potrzebnego na przemarsz (6km po drodze, 4km po lesie)
- rozstawianie znaczników na mapie na podstawie lektury raportu oficera (*dwie kompanie piechoty na lewo od osady Tepiły, kompania piechoty wysunięta 500 metrów na północ od osady w kierunku Borowca....*)
- zaplanowanie bitwy na podstawie meldunku o ruchach Rosjan
- zadanie z angielskim - łączenie słów PL i ENG (szabla, karabin, mundur, zwiadowca, rozkaz, itd.)
- szacowanie odległości za pomocą lunety do wskazanych punktów

Materiały: wydrukuję dużą mapę austriacką i dostarczę drewnianych znaczników do sztabu:

http://maps.mapywig.org/m/K.u.K._maps/series/075K/600dpi/ZONE_4_COL_XXVIII_PLAZO_W_1877.jpg

<https://rzeczpospolitajozefowska.files.wordpress.com/2012/02/skanuj0004.jpg>

Wskazówka: Dowódca Tarnawieckiego to może i zdolny oficer, ale dawno prochu nie wachał. Może nie znać rosyjskiej taktyki, bo nie walczył w krymskiej wojnie.

Zachęta: Spodziewamy się drugiego uderzenia Moskali. Jeśli przegramy będziemy musieli się wycofać w granice austriackie. Tygodnie przygotowań pójdą na marne. Morale znów

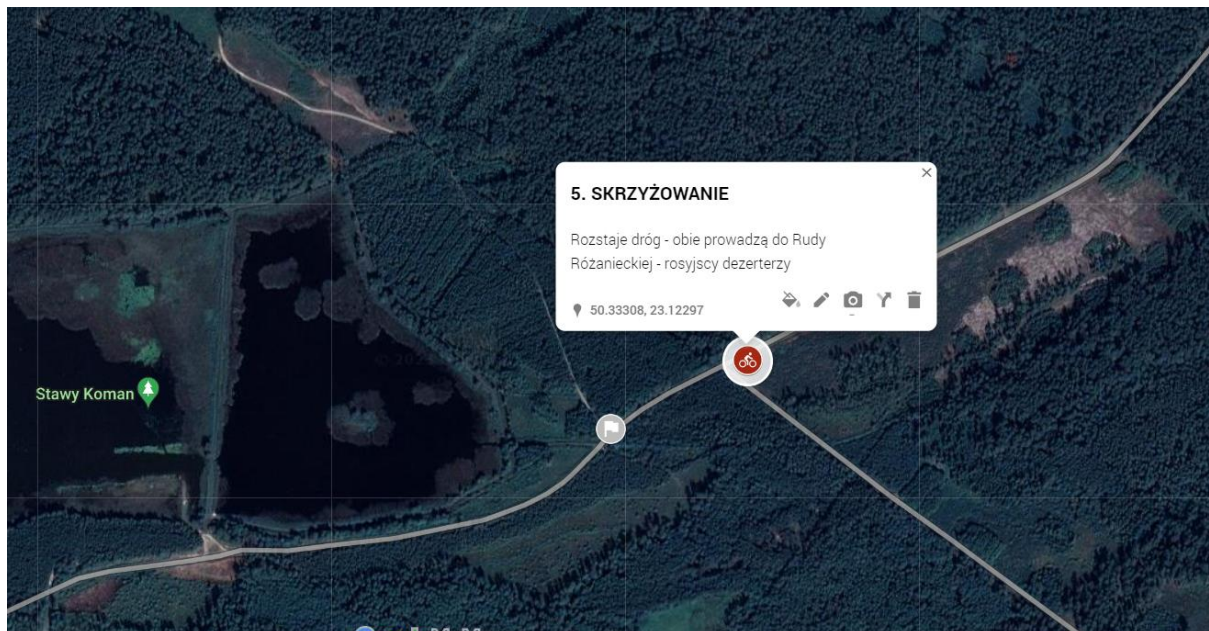
upadnie. Ochotnicy rozejdą się do domów, zabiorą broń. Tutaj mamy zaś doskonałą pozycję do walki.

Materiały i sprzęt:

- stół i ławka (Łukasz)
- mapa okolic (Łukasz) i drewniane znaczniki, stare kartki/notes na notatki (Łukasz)
- luneta (Pastesz)
- wydruki z regulaminów (Łukasz)
- sztabowe akcesoria, w tym drewniana linijka, pióro

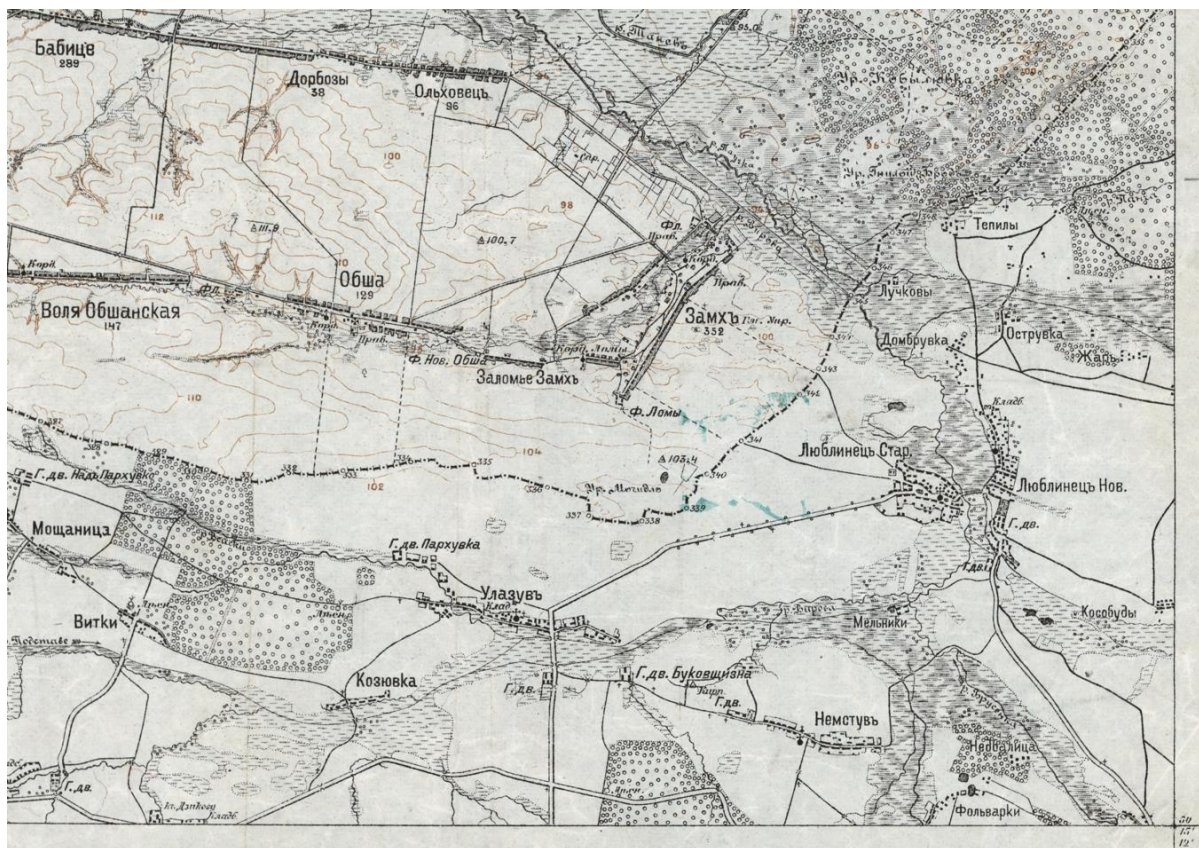
3. DEZERTERZY ROSYJSCY

Rozwidlenie dróg



Zajęcie: przekradają się przez drogę z jednej części lasu do drugiej.

Zadanie: Pomóc im przetłumaczyć kilka nazw z rosyjskiej mapy na polski (polscy rekruci, nie znają za dobrze rosyjskiego) oraz narysować na piasku drogę do Cieszanowa i zaznaczyć pozycję polskich powstańców (sic!).



Wskazówka: Dowódca Tarnawieckiego to skromny człowiek. Nie obnosi się ze swoimi odznaczeniami. A może to zapobiegliwość, by orderzy nie błyszcząły z daleka?

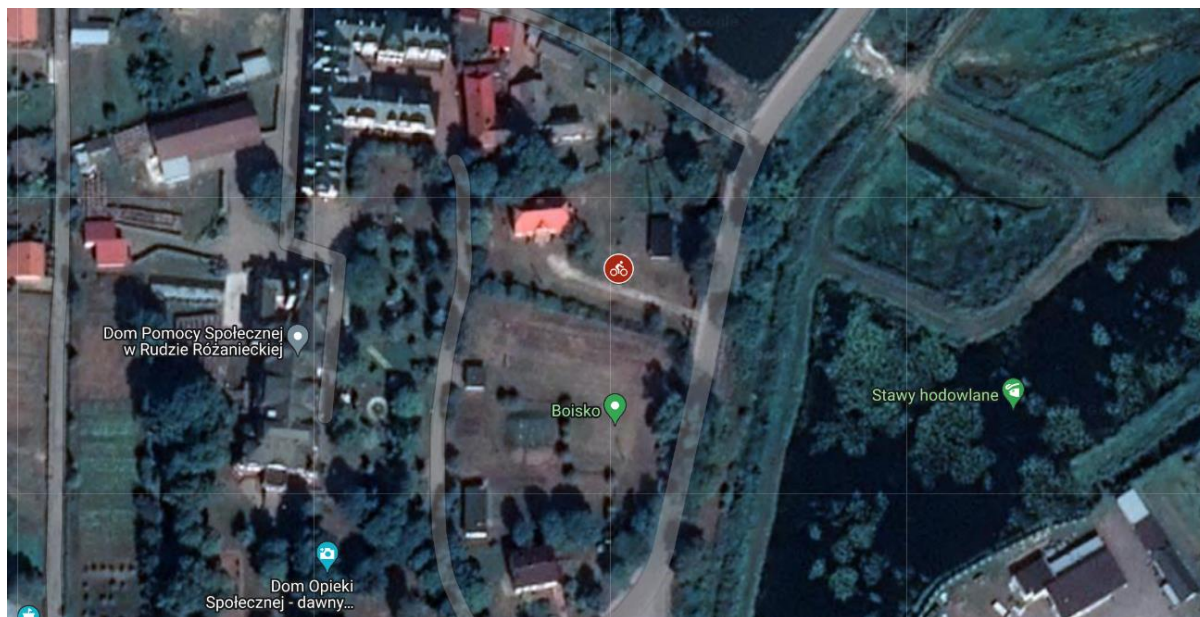
Zachęta: My Polacy siłą wcieleni do armii carskiej dezertujemy narażając własne życie. Pragniemy bowiem walczyć o wolność po słusznej stronie. Wy zaś chcecie zabierać z wojska młodego mężczyznę?

Materiały i sprzęt:

- rosyjska mapa (Łukasz) i tłumaczenie rosyjskiego alfabetu (Łukasz)

4. RZEMIEŚLNICY

Leśniczówka w Rudzie Różanieckiej



Zajęcie: pracują i naprawiają

Zadanie: Po jednym zadaniu u kaletnika i rusznikarza. Trzeba wspólnie ocenić jakość wykonania na 3, 2 lub 1 punkt.

- kręcenie ładunków na czas (z maku)
- Albo zszywanie dla starszych albo zabezpieczenie krawędzi dla młodszych (takie polerowanie kawałkiem poroża i woskiem).

Wskazówka: Dowódca Tarnawieckiego pięknie przemawia wspaniałą polszczyzną, bez obcego akcentu i cudzoziemskich wyrazów.

Zachęta: Pracujemy dzień i noc by żołnierzom niczego nie brakowało. By mieli czym walczyć. Lada dzień ma przybyć duży zapas broni i amunicji. Szanse na zwycięstwo są więc wielkie. Kto chciałby w takiej chwili opuszczać szeregi?

Materiały i sprzęt:

- sprzęt kaletniczy Adama (Adam)
- sprzęt rusznikarski i broń palna (Pastesz)

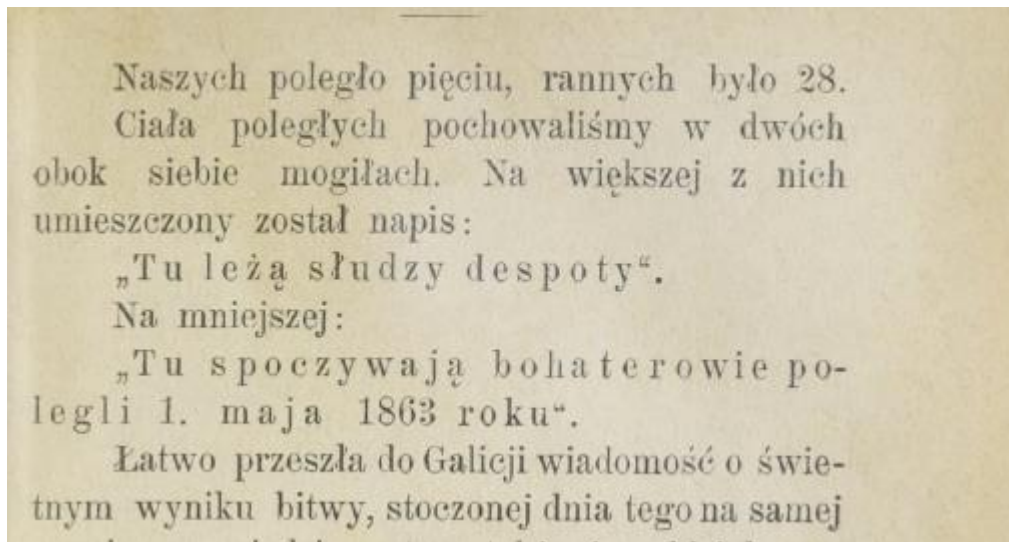
5. ARTYŚCI

Cerkiew w Kowalówce

Zajęcie:

Zadanie: Należy zaprojektować pomnik na cześć poległych w bitwie powstańców, ale nie zapomnieć także o Moskalach. Do wykorzystania będą arkusze malarskie, ołówki, farbki i wzornik z szablonami. Dodatkowo układane będą zwrotki Pieśni Oddziału Jeziorańskiego:

https://pl.wikisource.org/wiki/W_krwawem_polu



Wskazówka: Dowódca Tarnawieckiego to nie byle kto. Raczej wyższy oficer.

Zachęta: Pamięć o poległych przetrwa wieki!

Materiały i sprzęt:

- stół i ławka (Łukasz)
- wydruki wzorników cmentarnych, podkładki A3, ołówki (Łukasz)

6. ŻANDARM I ŻYD

Droga za Kosobudami

Zajęcie: Żandarm patroluje drogę i gawędzi z Libanem - szpiegiem na usługach powstania. Żandarm przepytuje graczy, jest podejrzliwy, zadaje szczegółowe pytania, legitymuje, grozi sądem polowym. Pyta czy nie widzieli dwóch rosyjskich szpiegów - podaje ich rysopis (Wojciecha i Antoniego). Wtrąca się Żyd, że trzeba umieć radzić sobie z napotkanym patrolem i łapać języka - przejście do zadania.

Zadanie: Tworzenie węzłów na czas do pętania jeńców i dezertarów (Aleksander).

Wskazówka: Nie ma co się martwić o panicza Tarnawieckiego. Trafił pod skrzydła dowódcy, który jest jak ojciec. Swoje lata ma. Na pewno więcej niż 40.

Zachęta:

Materiały i sprzęt:

- ławka
- lina

7. SZPITAL POWSTAŃCZY

Dwór w Cieszanowie



Zajęcie: pracuje nad lekarstwami (moździerz, składniki) lub robi notatki

Zadanie: Trójbój chirurga na czas (lub sztafeta): noszenie rannego na noszach + zszywanie (lub nawlekanie nici na igłę) + zwijanie szarpi / tworzenie historycznego opatrunku

Wskazówka: Lekko Tarnawiecki mieć nie będzie. Nie trafił do jakiegoś fircyka, co tylko nad mapą ślęczy, tylko do dowódcy bojowego.

Zachęta: Czyli śmierć i kalectwo tylu młodych chłopców od stycznia miałyby iść na marne?

Materiały i sprzęt:

- stół i ławka, obrus (Łukasz)
- sprzęt cyrulika, nosze (Marek)
- szarpie i cerata, igła i nici (Łukasz)
- buteleczki na lekarstwa z zawartością udawaną, narzędzia wszelakie (noże, skalpele, nożyce)

wojsku operującym w polu. Każdy żołnierz ruszający do boju, mieć powinien przy sobie mały *zwitek bandażowy*, zawierający rzeczy potrzebne do opatrzenia ran, i takowy dla większej dogodności noszonym być ma przez wszystkich na wierzchu i w tém samym miejscu. Tych kilka łutów nie zacięży, a może się nieraz przyczynić do uratowania życia. Zwitek ten bandażowy ma zawierać:

Dwa płaty starego (miękkiego) i czystego płótna,
9" długości i 9" szerokości.

Płatek ceraty lub papieru pergaminowego
9" długości i 4 $\frac{1}{2}$ " szerokości.

Pęk krótkiej skubanki; i

Taśmę czyli opaskę trzy łokcie długą, a 2" szeroką.

(Jedynym płatem płótna złożonym we dwoje obwija się ułożoną w podłużny wałek skubankę, potem zawija ceratą, okręca stopniowo taśmą, a w końcu obwinawszy drugim płatkami płótna, zaszpila brzegi tegoż dwoma szpilkami).

Taki węzeł zawiera wszystko, co na razie do opatrzenia chirurgicznego jest potrzebne. W razie, gdy są dwa otwory w ranie, rozcina się ceratę na dwoje; płatek zaś płótna zewnętrzny, z którego się ostatecznie robi kompresy przykrawające, służy zarazem do oczyszczenia rany i ocierania rąk operatora.

KARTA DRUŻYNY



gen. ANTONI JEZIORAŃSKI
ur. 1821 w Wierzawie, uczestnik Wiosny Ludów i wojny krymskiej, wojen Cytadeli, obecnie głównodowodzący całej polki pod Kobylanką. Bezpośrednio podlega mu oddział przykoczony skrajnie z doświadczonej wieśmce.



gen. JÓZEF ŚMIECHOWSKI PS. "BUGER"
ur. 1798 w Wielkopolce, Walczył w powstaniu listopadowym. Dowodzi kosynierami.



płk. TOMASZ WINNICKI PS. "CHMUŃSKI"
ur. 1828, komendant, wicelata Cytadeli. Pełni funkcje szefa sztabu.



mjr. ALEKSANDER WALIGÓRSKI
ur. 1802 k. Kielc, uczestnik powstania listopadowego i wojny krymskiej, długoletni emigrant i pracował m.in. w Włocławku, Czapławce za fortyfikacje obozów.



por. LUDWIK WEBER VON EHRENZWEIG
ur. 1837 w Galicji w rodzinie szlacheckiej, walczył w wojnie polsko-rosyjskiej, dowodzi plutonem strzelców.



ORGANIZATOR
MUSEUM WIEŚCÓW w Lubczynie
Powiat Lubaczowski
FODKARPAKIE
Miasto i Gmina Cieszanów

WSPÓŁORGANIZATORZY
rekreator
OSPODITIE SUSZENIE
Centrum Kultury i Sportu

PATRONAT MEDIALNY
Radio Rzeszów
TVP-3 RZESZÓW
ZAMOŚĆ
CYCIE

PARTNERZY
DZIEJE.PL
LUBACZOWI.COM
LUBACZOWA.PL
szpital powstanczy

1. W tym celu z młodym Ludwikiem formujemy parę do megalu.

2. Przekonacie antenowca by udzielił wam 7 punktów zastępczych.

3. Wyznaczone punkty w antenowcu zdobywane u antenowca. Formę w wyżej z punktu dowodem. Liczy 2 punkty.

4. Wyznaczone punkty w antenowcu zdobywane u antenowca. Formę w wyżej z punktu dowodem. Liczy 2 punkty.

5. Wyznaczone punkty w antenowcu zdobywane u antenowca. Formę w wyżej z punktu dowodem. Liczy 2 punkty.

6. Wyznaczone punkty w antenowcu zdobywane u antenowca. Formę w wyżej z punktu dowodem. Liczy 2 punkty.

7. Wyznaczone punkty w antenowcu zdobywane u antenowca. Formę w wyżej z punktu dowodem. Liczy 2 punkty.

Poczta polowa
oddział dowódcy.....
TU NALEŻY WPISAC NAZWISKO

Cieszanów, 3 maja 1863

Ludwiku!

ZOSTAŃ W ODDZIALE

WRÓĆ DO MATKI



sztab gen. Jeziorańskiego
Uroczysko Kobylanka
warsztaty rzemieślnicze
podejrzane ślady w lesie
Ruda Rożaniecka
stawy rybne
obozowisko kosynierów
Stary Lubliniec
Nowy Lubliniec
Żuków
Kowalówka
cerkiew
Cieszanów
szpital powstanczy
START META