

„Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”



Ministerstwo  
**Kultury**  
Dziedzictwa  
Narodowego  
**i Sportu.**



# MATERIAŁY DO GRY TERENOWEJ



## "POD NOSEM OKUPANTÓW"

Projekt edukacyjno-animacyjny odnoszący się do fragmentu dziejów sądeckiej służby łączności związanych ściśle z pomnikiem na Suchoj Dolinie w gminie Piwniczna-Zdrój

## **REGULAMIN**

### **Gminnej Gry Terenowej „Pod nosem okupantów”**

Gra jest ostatnim etapem projektu edukacyjno-animacyjnego zrealizowanego w ramach programu „Patriotyzm Jutra” finansowanego przez Muzeum Historii Polski w Warszawie.

#### **Cele gry:**

- propagowanie wśród dzieci i młodzieży postaw patriotycznych i obywatelskich;
- rozwój zainteresowania historią i podniesienie poziomu wiedzy o kurierskiej służbie łączności w czasie II wojny światowej na Sądecczyźnie;
- poznanie szlaków kuriersko-przerzutowych w okolicach Piwnicznej;
- uwrażliwienie dzieci i młodzieży na piękno natury Beskidu Sądeckiego;
- kształcenie umiejętności współdziałania w zespole oraz propagowanie cech charakteru umożliwiających kurierom realizację ich zadań;
- zdrowa rywalizacja zgodna z zasadami fair play;
- podsumowanie projektu.

**Termin:** 28 września 2021 (początek 9:00, zakończenie 15:00).  
W przypadku niesprzyjającej pogody termin może ulec zmianie.

**Miejsce:** Kosarzyska (trasa górską po stokach Eliaszkówki).

**Organizator:** Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury w Piwnicznej-Zdroju.

**Uczestnicy:** 5 – 10 osobowe grupy (patrole) złożone z uczniów klas IV – VIII szkół podstawowych z terenu Miasta i Gminy Piwniczna-Zdrój pod opieką nauczyciela (jeden patrol z każdej szkoły).

#### **Ekwipunek uczestnika:**

wygodny ubiór turystyczny w stonowanych barwach (wcielicie się w rolę kuriera),  
prowiant na drogę, peleryna przeciwdeszczowa.

#### **Ekwipunek patrolu:**

apteczka, zapalki.

#### **Jak się przygotować do gry?**

Należy zapoznać się z materiałami dotyczącymi kurierskiej służby łączności w czasie II wojny światowej na Sądecczyźnie, w szczególności z treścią prezentacji oraz filmu powstałych w ramach projektu (informacje zawarte w prezentacjach oraz filmie są niezbędne do ukończenia gry).

**Zgłoszenia:** do 15 września 2021 na adres: [ezywczak30@gmail.com](mailto:ezywczak30@gmail.com)

**Pula nagród:** ponad 1800 zł

Zgłoszenie powinno zawierać: nazwę szkoły, liczebność patrolu, imię i nazwisko opiekuna, telefon kontaktowy. W razie wątpliwości, pytań itp. Informacje można uzyskać mailowo pod w/w adresem.

## INSTRUKCJA

### START (wiata na pętli w Kosarzyskach)

Materiały: mapa (tylko do pokazania trasy), opaski z hasłami dla każdego uczestnika, pieniądze (czekoladki) w sakiewce, zielona wstążka (do okazania) instrukcja ustna:

- Jesteście kurierem, waszym zadaniem jest dotrzeć do Bazy W. Po drodze dowiecie się, jaki jest cel Waszej wyprawy, ale zanim to nastąpi, zostaniecie poddani różnym próbom. Musicie być sprytni jak kurier, dyskretni jak kurier, inteligentni jak kurier, odważni jak kurier, sprawni jak kurier, odpowiedzialni jak kurier, niezawodni jak kurier ☺
- Trasa do Bazy W wiedzie drogami i ścieżkami znanymi tylko nielicznym. Bądźcie czujni, nie zabłądźcie. W miejscach wątpliwych zostały zawieszony takie znaki (zielona wstążka – pokazać patrolowi). Rozglądajcie się na rozdrożach.
- Możecie zobaczyć Waszą trasę na mapie (pokazać patrolowi), ale dla bezpieczeństwa nie możecie tej mapy dostać, ani jej przerysować czy sfotografować. Możecie się przyjrzeć i spróbować zapamiętać.
- Szlak jest długi i niebezpieczny, ale możecie spotkać na nim ludzi, którzy chętnie udzielą Wam schronienia oraz pomogą w rozwiązaniu problemów. W melinach czekają łącznicy. Jednak, żeby uzyskać pomoc, będziecie musieli potwierdzić, że jesteście kurierem, posługując się odpowiednimi hasłami. Pomogą Wam w tym te opaski (dać każdemu po jednej). Nie możecie ich zgubić.
- Pomocne będą również pieniądze – nie wydajcie ich zbyt pochopnie (dać patrolowi jedną sakiewkę).
- Nie możecie się rozdzielać, patrol cały czas musi być razem.

Fot. **Opaska z hasłami.** Kontekst: *Od czerwca 1940r. różne sieci łączności Związku Waki Zbrojnej zostały połączone w jeden odcinek „Południe” z czterema pododcinkami. Z każdego z nich biegły na południe trasy kurierskie lub sztafetowe, które zaczynały się w miastach: Nowy Targ - kryptonim „Teresa”, Nowy Sącz – kryptonim „Sabina”, Jasło – kryptonim „Kazimiera”, Sanok – kryptonim „Bronisława”, Kraków – „Południe”.*



## **MELINA 1 (za szlabanem)**

Materiały: lina, hasło do krzyżówki, wiadomość do zapamiętania i przekazania na mecie (na piśmie, w ilości równej liczbie patroli), zapałki.

### **1. HASŁO**

Wyjść naprzeciw zbliżającemu się patrolowi, powiedzieć głośno i wyraźnie: **KRAKÓW**

Patrol powinien odpowiedzieć: **POŁUDNIE**

Jeśli odpowiedź patrolu jest zła lub jej nie ma: **nie znacie hasła, ale możecie wykupić przejście. Dajcie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol poda od razu poprawną odpowiedź – przechodzi dalej.

### **2. LINA**

Podejść z patrolem do miejsca z liną: **Kurierzy zwykle przemierzali trasę do Bazy W samotnie, przewodnicy - w towarzystwie osób, które przeprowadzali. Żeby akcja mogła zakończyć się powodzeniem, potrzebna była cała siatka osób, które ze sobą współpracowały. Teraz sprawdzimy, czy Wy potraficie współpracować ze sobą.**

**Podzielcie się na dwie grupy.** Poczekać, aż wykonają polecenie. **Każda grupa stanie przy jednym końcu liny. Każdy bierze linę w jedną rękę.** Poczekać, aż wykonają polecenie. **Ta ręka musi pozostać na linie do końca wykonania zadania. Nie można jej przełożyć, ani zamienić. Zawiążcie podwójny węzeł na linie (tak, jak wyżej).** Musicie wyrobić się w 10 minut.

Po upływie czasu powiedzieć wyraźnie: **czas minął.**

Mierzyć czas.

Jeśli patrol w wyznaczonym czasie wykona zadanie – otrzymuje kolejną instrukcję.

Jeśli węzeł jest zawiązany, ale nie wygląda identycznie, jak wzór – patrol płaci jednego pieniążka.

**Wasz węzeł nie jest zgodny z wzorem, żeby przejść dalej musicie zapłacić jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli w ogóle nie udało się zawiązać węzła (nawet jednego) – patrol płaci dwa pieniążki.

**Nie udało Wam się zawiązać węzła, ale nie przekreśla to waszego udziału w misji. Jednak, żeby przejść dalej, musicie zapłacić dwa pieniążki z sakiewki.**

### **3. DEPEZA**

**Wasza misja to dostarczenie ważnej depeszy do Bazy W. Za chwilę dostaniecie tekst, którego trzeba nauczyć się na pamięć. Nie możecie tego tekstu przepisać, ani sfotografować. Wiadomość w żadnym wypadku nie może trafić w ręce Okupantów. Macie trzy minuty na nauczenie się tekstu wiadomości na pamięć. Potem spalcie kartkę tak, żebyśmy widzieli. Tekst musi być przekazany w bazie W dokładnie, bez żadnej pomyłki. Wiadomość jest zaszyfrowana – jeśli coś przekreścicie, zostanie źle zrozumiana i cała akcja może się zakończyć tragedią.**

Dać kartkę, włączyć stoper. Po upływie czasu głośno i wyraźnie powiedzieć: **czas minął, spalcie kartkę.**

Jeśli patrol nie ma zapalek – dać swoje.

DEPEZA do zapamiętania:

Konstanty Klemens Gucwa „Góral” najlepiej znał i zawsze chodził trasą Nowy Sącz – Krynica – Tylicz – Lenartow – Mincol – Góry Cergow – Koszyce – Budapeszt. W marcu 1941r. po raz pierwszy wybrał się przez Eliaszówkę. Został postrzelony w lesie koszyckim. Koledzy opatrzyli go i przenieśli do wartowni w Koszycach. Poprosili o zawiadomienie pogotowia. „Góral” zmarł w szpitalu. Miał przy sobie dokumenty wystawione na nazwisko Adam Oprhal i pod takim nazwiskiem został pochowany na cmentarzu w Koszycach. Kilku ludzi współpracujących z Gucwą i znających adresy jego melin trafiło w ręce gestapo.

**Treść depezy:**

**„Nie chodzić na Eliaszówkę. Góral postrzelony w lesie koszyckim. Adam Oprhal zmarł w szpitalu w Koszycach. Kumple górala na wakacjach. Melina nieczynna.”**

#### **4. WIADOMOŚĆ ZMYŁKA**

**Zaraz wyruszycie w trasę. Zabierzcie ze sobą tę kartkę (dać kartkę). Informacje na niej zapisane nie mają związku z akcją, wręcz mogą zmylić wroga. Strzeżcie jej, będzie Wam potrzebna w Bazie W.**

Idźcie dalej w tamtą stronę (wskazać kierunek).

#### **BARAK OBAMY – punkt bezobsługowy**

List: „rozejrzyjcie się, w pobliżu znajduje się tekst – hasło do krzyżówki (np. 2 poziomo). List znajduje się w pobliżu baraku (za mostkiem). Chodzi o napis: barack obamy.

#### **MELINA 2 (łąka przed dojściem do drogi betonowej)**

Materiały: egzemplarz „Dziadów” Adama Mickiewicza, wiadomość do rozszyfrowania, kartki, długopisy, hasło do krzyżówki

##### **1. HASŁO**

Wyjść naprzeciw zbliżającemu się patrolowi, powiedzieć głośno i wyraźnie: **NOWY SĄCZ**

Patrol powinien odpowiedzieć: **SABINA**

Jeśli odpowiedź patrolu jest zła lub jej nie ma: **nie znacie hasła, ale możecie wykupić przejście.**

**Dajcie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol poda od razu poprawną odpowiedź – przechodzi dalej.

##### **2. SZYFR**

**Kurierzy zwykle zapamiętywali wiadomości do przekazania. Często odbywało się to w ten sposób, że ustnie przekazana wiadomość docierała do Budapesztu, a stamtąd, w zaszyfrowanej postaci, była podawana przez radio np. do Francji lub Wielkiej Brytanii. Na pewno wiecie, w jaki sposób kurierzy szyfrowali wiadomości. Posługując się książką (podać egzemplarz „Dziadów”) odszyfrujcie wiadomość (podać tekst na kartce). Macie 20 minut czasu. Włączyć stoper.**

KONTEKST: W domu Janieców w Tyliczu przyjmowano uchodźców, a następnie przekazywano ich przewodnikom w celu przeprowadzenia do Budapesztu. Posługiwano się hasłem:

WIADOMOŚĆ do odszyfrowania:

„My przyszli kupić trzy razy po trzy kg bryndzy, ale bardzo świeżej”.

SZYFR

//91-10-6/187-7-5//215-3-1/215-21-6/91-8-2/215-2-25/187-23-7/91-5-19/91-22-10/  
215-1-15//187-8-2/91-5-8/215-3-1/215-15-3/187-6-13//91-2-20/91-5-4/187-7-11/  
187-4-25//215-20-24/215-1-6/91-10-10/187-7-12//91-12-3/187-2-18//187-3-14/  
91-21-8/187-2-6/215-1-13//187-6-16/187-10-13//91-17-17/91-8-11/91-2-22/  
187-5-12/187-23-3/187-8-15/215-1-13//91-8-22/91-9-1/91-6-3//215-2-26/215-17-1/  
215-15-28/187-6-2/187-10-17/187-1-15//91-9-14/91-6-5/91-20-13/215-1-16/215-22-12/  
215-2-4/187-5-14//

Po upływie czasu głośno i wyraźnie powiedzieć: **czas minął, przeczytajcie treść wiadomości.** Sprawdzić każde słowo, powiedzieć, które jest źle rozszyfrowane. **Za jeden błąd płacicie jednego pieniążka, za dwa błędy – dwa pieniążki, za trzy lub więcej – trzy pieniążki.**

Po wykonaniu zadania dać patrolowi kartkę z wiadomością.

### 3. WIADOMOŚĆ ZMYŁKA

**Zaraz wyruszycie w trasę. Zabierzcie ze sobą tę kartkę.** (dać kartkę) **Informacje na niej zapisane nie mają związku z akcją, wręcz mogą zmylić wroga. Strzeżcie jej, będzie Wam potrzebna w Bazie W.**

Idźcie dalej w tamtą stronę (wskazać kierunek). Jak dojdziecie do betonowej drogi – idźcie w górę (w prawo).

## MELINA 3 (wiata)

Materiały: narty, hasło do krzyżówki

## 1. HASŁO

Wyjść naprzeciw zbliżającemu się patrolowi, powiedzieć głośno i wyraźnie: **NOWY TARG**

Patrol powinien odpowiedzieć: **TERESA**

Jeśli odpowiedź patrolu jest zła lub jej nie ma: **nie znacie hasła, ale możecie wykupić przejście. Dajcie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol poda od razu poprawną odpowiedź – przechodzi dalej.

## 2. NARTY

(Narty są niewidoczne dla patrolu do momentu, kiedy podzielą się na grupy). **Kurierzy bardzo dobrze jeździli na nartach. Dzięki temu, w okresie zimowym, dużo szybciej mogli pokonać trasę do Bazy W. Musimy sprawdzić, jak Wy radzicie sobie na nartach. Wybierzcie 7 osób i podzielcie się na 2 grupy:**

**3 - osobową oraz 4 – osobową. Na tych nartach** (teraz obsługa gry pokazuje narty patrolowi, układając je na linii startu) **trzeba przejść do mety** (wskazać, gdzie ona jest). **Macie na to 15 minut.** Mierzyć czas od momentu, kiedy grupa dostanie narty. Jeśli grupa na nartach się przewróci (choć jedna osoba) – wracają na start i próbują od nowa.

Po upływie czasu głośno i wyraźnie powiedzieć: **koniec czasu.**

Jeśli patrol dotarł do mety (obie grupy) bez żadnej wywrotki: **umiecie świetnie jeździć na nartach, możecie iść dalej.**

Jeśli patrol zaliczył jedną wywrotkę (obojętne, czy jedna grupa, czy obie): **całkiem nieźle radzicie sobie z jazdą na nartach, ale musicie się jeszcze podszkolić, płacie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol zaliczył dwie wywrotki (obojętne, czy jedna grupa, czy obie): **niezbyt pewnie czujecie się na nartach, musicie jeszcze sporo się nauczyć, żeby bezpiecznie przemieszczać się zimą po górach. Płacie dwa pieniążki z sakiewki.**

Jeśli patrol zaliczył trzy lub więcej wywrotek (obojętne, czy jedna grupa, czy obie): **jeszcze nie umiecie jeździć na nartach, ale do zimy na pewno opanujecie tę sztukę. Płacie trzy pieniążki z sakiewki.**

## 3. WIADOMOŚĆ ZMYŁKA

**Zaraz wyruszyacie w trasę. Zabierzcie ze sobą tę kartkę.** (dać kartkę) **Informacje na niej zapisane nie mają związku z akcją, wręcz mogą zmylić wroga. Strzeżcie jej, będzie Wam potrzebna w Bazie W.**

Idźcie dalej w tamtą stronę (wskazać kierunek). Uważajcie, za chwilę trzeba będzie skręcić z głównej drogi. Wypatrujcie znaków.

## UWAGA!

Patrol nie może spędzić na punkcie więcej niż 30 minut. Jeśli wystarczy czasu – pozostali członkowie patrolu mogą spróbować przejść się na nartach. Nie liczyć wywrotek i nie pobierać opłat. Pilnować czasu!

**MELINA 4 (na grzbiecie, przy studni)**

Materiały: nosze, hasło do krzyżówki

## 1. HASŁO

Wyjść naprzeciw zbliżającemu się patrolowi, powiedzieć głośno i wyraźnie: **JASŁO**

Patrol powinien odpowiedzieć: **KAZIMIERA**

Jeśli odpowiedź patrolu jest zła lub jej nie ma: **nie znacie hasła, ale możecie wykupić przejście.**

**Dajcie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol poda od razu poprawną odpowiedź – przechodzi dalej.

## 2. NOSZE

(Nosze leżą oparte o studnię). **Kurierzy często podczas akcji zostawiali ranni lub doznawali kontuzji. W terenie górskim łatwo złamać nogę. Właśnie jeden z Was ma złamaną nogę. To poważna kontuzja, noga jest złamana w kolanie. Wybierzcie jedną osobę, która została poszkodowana** (odczekać, aż patrol wskaże osobę ze złamaną nogą). **Weźcie nosze i przetransportujcie rannego kuriera do punktu sanitarnego, który jest tam** (wskazać kierunek). **Postarajcie się, żeby nie ucierpiał podczas transportu. Najpóźniej za 10 minut oddajcie nosze.** (mierzyć czas od momentu, kiedy patrol zacznie rozkładać nosze).

Patrol z rannym idzie do punktu sanitarnego. Obserwować, czy ranny nie wypadł z noszy, a jeśli wypadł – to ile razy. Kontrolować czas.

**Po powrocie z noszami** (wystarczy, że przyjdą dwie osoby, reszta powinna w tym czasie opatrywać rannego):

Jeśli patrol dotarł do punktu sanitarnego bez żadnej wywrotki: **udało Wam się bezpiecznie dotrzeć z rannym do punktu sanitarnego. Gratulacje!**

Jeśli ranny raz wypadł z noszy: **ranny wypadł z noszy, doznał kolejnej kontuzji, na szczęście niegroźnej. Płaciecie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli ranny wypadł z noszy dwa razy: **Nie najlepiej zaopiekowaliście się rannym kolegą / koleżanką. Przez Waszą nieuwagę cierpi teraz bardziej. Płaciecie dwa pieniążki z sakiewki.**

Jeśli ranny wypadł trzy lub więcej razy: **Sprawiliście dużo bólu Waszemu koledze / koleżance. Musicie być bardziej uważni. Przez Waszą nieostrożność akcja może się nie powieść. Płaciecie trzy pieniążki z sakiewki.**

## 3. WIADOMOŚĆ ZMYŁKA

**Zaraz wyruszycie w trasę. Zabierzcie ze sobą tę kartkę.** (dać kartkę) **Informacje na niej zapisane nie mają związku z akcją, wręcz mogą zmylić wroga. Strzeżcie jej, będzie Wam potrzebna w Bazie W.**

Idźcie dalej w tamtą stronę (wskazać kierunek).

**PUNKT SANITARNY (w zasięgu wzroku od poprzedniego punktu)**



Materiały: apteczka z bandażami (podarte prześcieradła), „ukryta” w lesie, patyki „leżące” w lesie.

Obsługa punktu zbiera patyki, które mogą posłużyć do unieruchomienia kończyny, pilnuje, żeby grający nie zużyli zbyt wielu bandażów i zostawili porządek na punkcie.

**Widzę, że macie rannego. Tam** (wskazać kierunek) **znajdują się materiały, które przydadzą się do unieruchomienia kończyny. Odnieście nosze, a pozostali niech opatrzą poszkodowanego. Zróbcie to sprawnie i porządnie, za kilkanaście minut będzie tędy przechodził patrol straży granicznej, nie mogą Was tutaj zobaczyć. Najpóźniej za 10 minut musicie ruszać dalej.**

Kontrolować zakładanie opatrunku, sprawdzić, czy bandaż nie jest założony zbyt ciasno, ale na tyle dobrze, żeby nie rozwiązał się po kilku krokach.

Kiedy opatrunek będzie gotowy: **idźcie dalej w tamtym kierunku** (wskazać kierunek). **Niedługo będzie rozwidlenie dróg – wypatrujcie znaków. Ranny musi dojść z opatrunkiem do następnego punktu.**

## **MELINA 5 (na grzbiecie, w pobliżu wyciągów na Suchej Dolinie)**

Materiały: 5 pudełek z pieniążkami, opaska na oczy, hasło do krzyżówki. Na ścieżce w lesie, w miejscu niewidocznym dla członków patrolu, rozłożone są pudełka z pieniążkami – po 3 w każdym pudełku.

### **1. HASŁO**

Wyjść naprzeciw zbliżającemu się patrolowi, powiedzieć głośno i wyraźnie: **SANOK**

Patrol powinien odpowiedzieć: **BRONISŁAWA**

Jeśli odpowiedź patrolu jest zła lub jej nie ma: **nie znacie hasła, ale możecie wykupić przejście.**

**Dajcie jednego pieniążka z sakiewki.**

Jeśli patrol poda od razu poprawną odpowiedź – przechodzi dalej.

### **2. OPATRUNEK**

Sprawdzić, czy w patrolu jest osoba z unieruchomionym kolaniem.

Jeśli tak i opatrunek jest bez zarzutu (bandaż trzyma się na nodze i kolano jest usztywnione): **gratuluje! Wasz kolega / koleżanka jest już zdrowy, możecie zdjąć opatrunek. Zabierzcie bandaże ze sobą.**

Jeśli tak, ale kolano nie jest unieruchomione: **możecie już zdjąć opatrunek z nogi Waszego kolegi / koleżanki, ale nie był on najlepiej założony, kolano może nie być jeszcze w pełni sprawne. Płaciecie jeden pieniążek. Zabierzcie ze sobą bandaże.**

Jeśli opatrunek zsunął się z kolana lub spadł zupełnie: **Wasz ranny kolega nadal bardzo cierpi, ponieważ opatrunek, który założyliście, nie spełnia swojej roli. Płaciecie trzy pieniążki. Zabierzcie ze sobą bandaże.**

Po załatwieniu sprawy z opatrunkiem przejść do toru przeszkód.

### **3. TOR PRZESZKÓD**

**Kurierzy mieli bardzo dobrą orientację w terenie. Często przedzierali się przez góry nocą. Bez trudu odnajdywali drogę w ciemnościach. Sprawdźmy, jak Wy sobie z tym poradzicie. Wybierzcie dwie osoby.** (odczekać, aż zostaną wytypowane dwie osoby). **Jednemu / jednej z Was musimy zawiązać oczy. Kto to będzie?** (Podprowadzić parę do wylotu ścieżki, ale ustawić tyłem do lasu, zawiązać szczelnie oczy wskazanej osobie, włączyć stoper). **Wasz kolega będzie musiał przejść trasę z zawiązanymi oczami i zebrać umieszczone tam rzeczy. Druga osoba z pary będzie ją naprowadzać, ale może tylko mówić: idź do przodu, do tyłu, skręć w prawo, skręć w lewo, podnieś wyżej nogę, schyl się, kucnij, sięgnij wyżej, sięgnij niżej, w lewo, prawo. Nie może mówić: dojdź do drzewa, przekrocz korzeń, itp. Macie na to 15 minut. Mierzyć czas od momentu zawiązania oczu.**

Po upływie czasu głośno i wyraźnie powiedziec: **koniec czasu. Przesypcie zdobyte pieniądze do sakiewki i oddajcie pudełko.**

(Uzupelnić pudełko – po 3 pieniądze do każdego i rozłożyć na trasie).

#### **4. WIADOMOŚĆ ZMYŁKA**

**Zaraz wyruszyście w trasę. Zabierzcie ze sobą tę kartkę.** (dać kartkę) **Informacje na niej zapisane nie mają związku z akcją, wręcz mogą zmylić wroga. Strzeżcie jej, będzie Wam potrzebna w Bazie W.**

**Zbliżacie się do celu podróży. Zaprowadzę Was kawałek.** (Podejść z patrolem do wyciągu). **Najkrótsza droga do Budapesztu (Bazy W) jest tutaj** (wskazać drogę wzdłuż wyciągów). **Idźcie bardzo czujnie, ponieważ jest to trasa często kontrolowana przez patrole niemieckie i straż graniczną. Jeśli będziecie cicho i zachowacie ostrożność na pewno uda Wam się przejść niepostrzeżenie. Ale musicie bardzo uważać, bo Niemcy często robią zdjęcia tego odcinka i mogą Was zauważyć na fotografiach. Wtedy ta trasa będzie spalona.**

Po odprawieniu ostatniego patrolu wrócić na trasę, zebrać patrolowych i dojść do pomnika na Suchej Dolinie. Nie zabłądzić! 😊

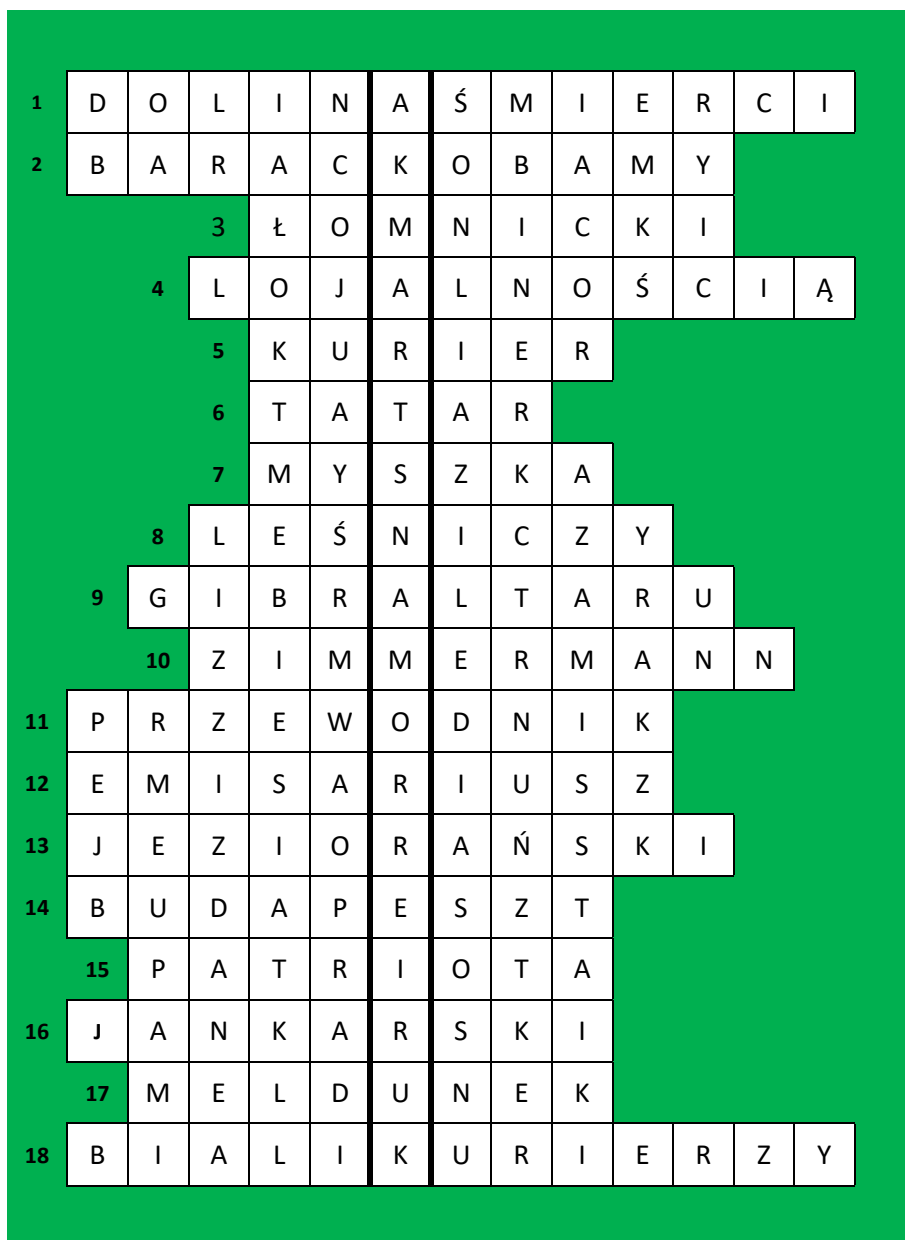
#### **META (dolna stacja wyciągu/Sucha Dolina)**

Materiały: Krzyżówka

1. Zadanie: przekazanie wiadomości. Za każdą pomyłkę patrol płaci jeden pieniążek (nie więcej niż pięć).
2. Okazać pieniądże (policzyć).
3. Zadanie: rozwiązać krzyżówkę, odczytać hasło – tożsamość kuriera. Czas: 15 minut.

#### **PODSUMOWANIE:**

Ilość doniesionych na metę pieniążków (1 punkt za każdy pieniążek) + rozwiązanie krzyżówki (1 punkt za każde poprawnie wpisane hasło) = wynik patrolu



**HASŁO:** .....

Legendarnym etapem tej trasy było przejście z Niemcowej na Eliaszkówkę przez „Suchą Dolinę”, nazywaną [poziomo 1].

Po wielu latach kurier Michał [poziomo 3] został odznaczony najcenniejszym wyróżnieniem, medalem „Sprawiedliwy Wśród Narodów Świata”.

Przewodnik musiał wykazać się odwagą i [poziomo 4].

[poziomo 5] zajmował się przeprowadzaniem osób zagrożonych, ochotników starających się wstąpić w szeregi Polskich Sił Zbrojnych na Zachodzie oraz przynoszeniem informacji, danych, materiałów wywiadowczych oraz środków finansowych.

Major Julian Zubek ps. [poziomo 6] był dowódcą oddziału partyzanckiego, który wchodził w skład 9 Kompanii III Batalionu 1 Pułku Strzelców Podhalańskich Armii Krajowej.

Tędy próbował przedostać się m.in. słynny emisariusz Jan Karski i to właśnie piwniczanie - Franciszek Musiał ps. [poziomo 7] był jego przewodnikiem.

Przerzutami w rejonie Piwnicznej zajmowało się dziesiątki osób, ale głównym „hurtownikiem” na tym polu był [poziomo 8] z Koszarzysk Paweł Liber ps. „Sprytny”.

Z Polski do Budapesztu na Węgrzech przez Słowację, a następnie do państw, najczęściej Portugalii, Hiszpanii i [poziomo 9], z których można było dostać się do Wielkiej Brytanii.

Jednym z ocalonych przez „Jurka” Żydów był Henryk Zvi [poziomo 10], prawnik, który napisał pamiętnik o swoich losach i opisał pracę polskich kurierów.

[poziomo 11] zajmował się przeprowadzaniem przez granicę osób ważnych albo uciekających przed niemiecką okupacją.

[poziomo 12] jest to wystannik polityczny (najczęściej tajny), badający sytuację, jaka ma miejsce na danym obszarze, przemycający informacje, dokumenty, zdjęcia.

Do najbardziej znanych kurierów przeprowadzających się z okupowanej Polski na Zachód należeli: Zdzisław [poziomo 13] ps. „Jan Nowak” i Elżbieta Zawacka „Zo”.

Tablica pamiątkowa upamiętniająca kurierów, łączników i przewodników (oraz ludzi udzielających im schronienia), którzy organizowali w czasie II wojny światowej przerzuty ludzi, broni, wiadomości i pieniędzy na trasie Warszawa – [poziomo 14].

[poziomo 15] to człowiek, który kocha swoją ojczyznę, naród.

[poziomo 16], właściwie Jan Romuald Koziulewski ps. „Witold” – polski prawnik, historyk i dyplomata, obywatel Polski i Stanów Zjednoczonych, uczestnik kampanii wrześniowej, następnie kurier i emisariusz władz Polskiego Państwa Podziemnego, świadek Holocaustu.

Kurier przynosił [poziomo 17] nie w formie listu, kliszy czy zdjęć, ale w pamięci, żeby w razie aresztowania żandarmami nie znaleźli dowodów jego działalności.

Szlaki krajowe prowadzące na południe obsługiwali kurierzy tatrzańscy, wśród których na pierwszy plan wysuwali się wybitni przedwojenni sportowcy bracia Jan i Stanisław Maruszowie, kurierzy sądecki, jak np. Jan Freisler „Sądecki” oraz tzw. [poziomo 18] na czele z Władysławem Ossowskim „Mały Władzio”.