

Trzeba przynieść: Bandaże, puzzle z przebiegiem Akcji pod Arsenalem, zaszyfrowane listy, bibuła, taśma klejąca, sznurek.

## **Gra na paski życia – „Akcja pod arsenalem”**

### 1. Postaci:

- 1) „Rudy”
- 2) Gestapowcy (tyle ile patroli)
- 3) „Duśka” - szyfry
- 4) Oddział sanitarny– pierwsza pomoc („Duśka”, „Zośka” i 2 dodatkowe osoby).
- 5) „Zośka” – plan

### 2. Założenia gry:

- uczestnicy nauczą się tworzyć prowizoryczne nosze,
- poznają/przećwiczą umiejętność szyfrowania w alfabecie Morse’a,
- poćwiczą zdolności strzeleckie,
- poznają historię Akcji pod Arsenalem.

### 3. Przebieg gry w formie punktowej:

- 1) Dzielimy uczestników na grupy kilkuosobowe.
- 2) Każdy z patroli dostaje list zaszyfrowany list od „Duśki” z informacją o aresztowaniu „Rudego” (zał. 1).
- 3) Patrole udają się do „Zośki”, każdy z nich dostaje puzzle z elementami przebiegu akcji i musi je ułożyć w poprawnej kolejności. (zał. 2)
- 4) Następnie grupy udają się do różnych członków oddziału sanitarnego, aby nauczyć się, jak opatrywać różne rodzaje ran – przy każdym sanitariuszu patrol dostaje kartkę z innym rodzajem bandażowania i ma za zadanie go opanować.
- 5) Gdy wszystkie patrole nauczą się bandażować, przechodzimy do części „na paski życia”.

### 4. Przebieg gry na paski życia:

- 1) Patrole muszą razem ustalić plan na podstawie zadania u „Zośki” i podzielić się na odpowiednie oddziały.
- 2) Uczestnicy mają za zadanie rozproszyć gestapowców na tyle, by jedna z grup mogła odbić wrogim siłom „Rudego”.
- 3) Jeśli jeden z „dobrych” zostanie złapany przez gestapowca, to trafia na 1 minutę do „więzienia” i traci jeden ze swoich 3 pasków życia. Gdy straci wszystkie trzy paski życia, może je odkupić zadaniem u któregoś z sanitariuszy.
- 4) Żeby „złapać” Gestapowca należy go zaatakować w co najmniej dwie osoby. W takim wypadku zostaje on zamrożony na 30 sekund. Po tym czasie powraca do gry.

- 5) W Bazie gestapowców jest „Rudy” do jego uwolnienia potrzeba trzech osób, które przeniosą go w odpowiedni sposób, nie zostając przy tym złapanymi.
- 6) Gra kończy się, kiedy Rudy zostanie odbity.

### Załącznik 1

Rudy aresztowany. Trzeba go ratować. Zośka ma plan.

// . . . / . . . / . . . / . . . // . . . / . . . / . . . / . . . / . . . / . . . //  
 - / . . . / . . . / . . . / . . . // . . . / . . . / . . . / . . . / . . . / . . . // - -  
 . . / . . . / . . . / . . . / . . . // . . . / . . . / . . . / . . . //

### Załącznik 2

Nieoczekiwane pojawienie się policjanta.
Zabicie intruza przez Zośkę.
Podpalenie nadjeżdżającej więźniarki.
Strzelanina pomiędzy gestapo a Polakami.
Załamanie się akcji przez ukrycie się jednego z Niemców.
Gwałtowna decyzja Zośki o ruszeniu na ostrzeliwującego się gestapowca.
Uwolnienie przewożonych więźniów.