

Zamach na enkawudzistę

Zuzanna Łubiarz

Warszawska harcerska gra miejska „Konspiracja” ma dziesięcioletnią tradycję. W tym roku po raz pierwszy jej bohaterami byli Żołnierze Wyklęci.

Każdy z kilkusobowych patroli rozpoczynał grę od obejrzenia krótkiego filmu (faza zero – „nagle zejście nowiu”) zawierającego wskazówkę dotyczącą pierwszej misji: odnaleźć kopertę w tajnej skrytce przedwojennej piwnicy. Okazało się, że poszukiwany obiekt ukryto w wąskim tunelu pod włazem umieszczonym na podłodze.

Faza pierwsza („aksamitny dotyk nocy”) startowała z ul. Ciołka. Do stojącej tam budki telefonicznej dzwoniła pewna osoba, przekazując dalsze informacje niezbędne do gry. Patrole po odebraniu wiadomości

udawały się do Lasku na Kole. Tam uczestnicy wcielali się w żołnierzy trenujących przed ostatecznym starciem z wrogiem. Musieli m.in. rozbroić bombę, znaleźć miny, używając wykrywacza metali, udzielić pierwszej pomocy rannemu żołnierzowi – wszystko oczywiście na niby. Imitację bomby zrobiono ze starej menażki: wycięto w niej dziurki i umieszczono tam lampki połączone kolorowymi kabelkami. Uczestnicy po odsłuchaniu zaszyfrowanej wiadomości musieli przeciąć kable w odpowiedniej kolejności. W części ➤





Fot. Andrzej Skwarzynski

zadań uczestniczyli członkowie Grupy Rekonstrukcji Historycznej „Wolność i Niezawisłość” z Warszawy. Nie tylko oni wyróżniali się strojem. Każda osoba z patrolu musiała być ubrana stosownie do epoki.

Faza druga („gniewny pomruk burzy”) odbywała się już poza laskiem. Jednym z zadań było wydrukowanie ulotek w drukarni Muzeum Powstania Warszawskiego. Wywołało to dość duże zainteresowanie wśród zwiedzających muzeum. Część z nich ustawiała się w kolejce, aby również skorzystać z muzealnej drukarni. Niestety, odchodzili z kwitkiem – ta atrakcja była bowiem dostępna wyłącznie dla uczestników gry. Po wykonaniu zadań z tej fazy uczestnicy mogli zregenerować siły podczas żołnierskiego obiadu, którego najważniejszym składnikiem były suchary. Przez cały „gniewny pomruk burzy” na graczy czyhało niebezpieczeństwo: funkcjonariusze NKWD.

Decydująca była faza trzecia („delikatne uderzenie pioruna”): zamach na pułkownika NKWD. W ramach przygotowań trzeba było wysadzić – też oczywiście na niby – podziemną linię telefoniczną i tory kolejowe. Każdy patrol podczas gry zdobył kilka środków chemicznych, których w odpowiednim miejscu i po otrzymaniu instrukcji można było użyć, co w połączeniu tworzyło tzw. petardę hukową. Po wykonaniu tych zadań uczestnicy dostawali misję ostateczną: na wyznaczonym terenie krążył pułkownik NKWD; każdy z patroli musiał go odnaleźć i zastawić na niego pułapkę.

Tuż przed zachodem słońca wszystkie 23 patrole (ok. 150 osób), które brały udział w grze, udały się na Cmentarz Wojskowy na Powązkach. W kwaterze „L”, w której pod kierownictwem dr. hab. Krzysztofa Szwagrzyka z IPN odnaleziono dotychczas szczątki 198 osób, w tym wielu Żołnierzy Wyklętych, odbył się uroczysty apel kończący grę.

„Konspirację” zorganizował hufiec Związku Harcerstwa Polskiego Warszawa-Wola. 🇵🇱

Zuzanna Łubiarz – uczennica CXXV LO im. Waldemara Milewicza w Warszawie, harcerka hufca Warszawa-Wola ZHP



► Mateusz Kwiatkowski, *Legenda o gubińskich karzelkach*



► Sara Puk, *Józef Piłsudski*



► Kacper Antkowiak, *Grudzień '70*



► Mirosław Nadobnik, *Żołnierze Wyklęci*



► Karolina Mielnik, *Poznański Czerwiec '56*