

Nie tylko maki

Andrzej Brzozowski

Dwa lata temu nakładem Instytutu Pamięci Narodowej ukazała się gra *ZnajZnak*.

Na 70. rocznicę bitwy o Monte Cassino IPN przygotował wydanie specjalne poświęcone tej batalii.

Podobnie jak podstawowa wersja, *ZnajZnak. Monte Cassino* jest grą edukacyjną, której najważniejszym założeniem (i kluczem do zwycięstwa) jest rozpoznawanie symboli – tym razem związanych z bitwą o wzgórze Cassino. W rozgrywce bierze udział dwóch graczy. Każdy z nich ma pięć kart. Na każdej znajduje się dwanaście symboli, przy czym każde dwie dowolne karty mają zawsze tylko jeden wspólny obrazek. Na rewersach znajdują się opisy każdego z symboli. Gracze wykładają po jednej karcie ze swojej puli awerssem (czyli stroną bez opisu) do góry. Chodzi o to, aby wcześniej niż przeciwnik dostrzec ten wspólny znak na wykładanych kartach, ▶



OKIEM HISTORIA

Bitwa o Monte Cassino jest symbolem chwały w historii polskiej wojskowości – jednym z wielu, ale istotnym. Masyw Monte Cassino był kluczowym elementem niemieckiej pozycji obronnej, tzw. linii Gustawa. Tędy przebiegała arteria komunikacyjna wiodąca wojska aliantów do Rzymu, którego zdobycie było niekiedy wręcz chorobliwą manią wielu alianckich dowódców.

Faktycznie o Monte Cassino toczyły się cztery odrębne bitwy, których wspólną cechą był obszar ich rozegrania się oraz to, że stroną broniącą się we wszystkich czterech odsłonach byli Niemcy. Pierwsza próba opanowania Monte Cassino i przełamania linii Gustawa miała miejsce 17 stycznia 1944 roku. Jednostki brytyjskie usiłowały zdobyć klasztor i otaczające go wzgórza, ale bez skutku. Wyciągnięto jednak wnioski z niepowodzeń i kolejne ataki stopniowo przynosiły sukcesy, uwieńczone zdobyciem kluczowych punktów tego odcinka linii Gustawa przez żołnierzy 2. Korpusu gen. Władysława Andersa. Bitwa ta w zasadzie jest powszechnie znana. Czy wobec tego jest potrzeba powracania do tego tematu? Jak najbardziej! Winni jesteśmy pamięć jej uczestnikom – przede wszystkim bohaterskim polskim żołnierzom.

Autorzy gry *ZnajZnak. Monte Cassino* zauważyli – jakże słusznie – jeszcze jeden powód do jej stworzenia: potrzebę edukacji. Zwrócić trzeba uwagę na symbole występujące w grze. Większość populacji ludzkiej to wrokowcy, dlatego istotny jest dobór znaków graficznych. W grze występują symbole ukazujące całe spektrum wojsk biorących udział w bitwie. Poznajemy odznaki rozpoznawcze jednostek spod Monte Cassino, sylwetki dowódców, charakterystyczny sprzęt. Podkreślić trzeba, że nie pominięto również przeciwnika. Po stronie niemieckiej były to elitarne jednostki spadochronowe i piechoty górskiej. Pokonać elitarnego nieprzyjaciela – tym większa chwała zwycięzcy.

Istotne w tej grze jest nawiązanie do symboli kresowych – stąd herby Lwowa i Wilna oraz wiele innych elementów – wszak większość żołnierzy 2. Korpusu pochodziła z Kresów. Zastrzeżenia można wnieść do lakoniczności niektórych opisów tych symboli – jednak pozostaje nadzieja, że gracze staną w ten sposób zainspirowani do dalszego samodzielnego pogłębiania wiedzy. Powodem tej lakoniczności jest zresztą zapewne szczupłość miejsca na opis. Czy trafnie dobrano symbole? Ktoś może mieć wątpliwość: skąd tu Katyń? Otóż ten symbol wskazuje, przez co przeszły setki wysokich rangą oficerów 2. Korpusu, ale i prostych żołnierzy, którzy poznali „niełudzką ziemię”. Faktem jest, że oficerowie tego związku operacyjnym cudem uniknęli zagłady w Katyniu i innych sowieckich miejscach kaźni – o czym bezwzględnie trzeba pamiętać.

Zachęcam gorąco do zainteresowania się zaproponowaną grą – w moim przekonaniu będzie uczyła, bawiąc, i bawiła, ucząc.

pplk dr Krzysztof M. Gaj – pracownik Biura Edukacji Publicznej IPN

a następnie go zidentyfikować. Kolejnym krokiem jest sprawdzenie na odwrocie karty trafności odpowiedzi. Jeśli jest zgodna z opisem, odpowiadający oddaje swoją kartę przeciwnikowi. Zwycięzcą zostaje gracz, który poprawnie wskaże i opíše więcej znaków, pozbywając się tym samym wszystkich kart. Liczą się zatem nie tylko spostrzegawczość i refleks, lecz także wiedza.

Autorzy gry wykorzystali sprawdzony pomysł z pierwszego



ZnajZnaku i zaproponowali zróżnicowaną grę symboli do rozpoznania. Wśród nich znajdują się m.in. flagi nacji biorących udział w bitwie (łatwe? – a kto zna sztandar Kanady sprzed siedemdziesięciu lat?), emblematy jednostek (wśród nich oczywiście 3. Dywizji Strzelców Karpaccich), odznaczenia i odznaki pułkowe (np. 1. Pułku Ułanów Krechowickich), elementy uzbrojenia (karabin Bren, czołg M3A3 Stuart), ważne daty, wizerunki dowódców i ważnych postaci (kto zgadnie, jak wygląda słynny kapral Wojtek?). Ikony dobrane są w taki sposób, aby za ich pomocą – oraz zwięzłych, ale rzetelnie przygotowanych opisów – przedstawić możliwie pełny obraz bitwy. Oczywiście nie jest to wiedza kompletna i bez dodatkowego źródła (książka, nauczyciel) nie da się poznać całego przebiegu zmagania. Zdobyte podczas zabawy informacje z pewnością jednak ułatwią proces przyswajania wiadomości np. na lekcji, pomogą skojarzyć fakty i postaci z symbolami (co, jak wiadomo, ułatwia zapamiętywanie) albo zaimponować klasie znajomością ciekawostek.

Dodatkowym atutem gry jest to, że instrukcja oraz karty zostały przygotowane w dwóch językach – po polsku i angielsku.

Gra *ZnajZnak. Monte Cassino* będzie sprzedawana od 17 maja, w trzynastu wersjach kolekcjonerskich oznakowanych na pudełku oraz na kartach literami od A do N.

We wszystkich zestawach są łącznie 133 symbole, w pojedynczym ok. 20 mniej. Każde pudełko jest samodzielną grą, ale karty z różnych zestawów można ze sobą mieszać. ♣

Uwaga: karty do gry *ZnajZnak. Monte Cassino* nie łączą się z kartami do podstawowej wersji gry *ZnajZnak*.

