

# Edukacja IPN

<https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/oben/lublin/projekty-filmowe-i-mult/150343,Mobilna-gra-terenowa-quotPrzeszlismy-Niepokonaniquot.html>

26.04.2024, 19:10

## Mobilna gra terenowa "Przeszliśmy - Niepokonani"

**Pierwsza rozgrywka mobilnej gry terenowej o Sybirakach „Przeszliśmy - Niepokonani” odbyła się 15 września 2021 r. w XXVII Liceum Ogólnokształcącym im. Zesłańców Sybiru w Lublinie.**

Uczniowie szkoły średniej najpierw wysłuchali lekcji historycznej od dyrektora IPN Lublin Marcina Krzysztofika i prezesa Związku Sybiraków Oddział w Lublinie Janusza Pawłowskiego na temat deportacji Polaków na Sybir. Po wysłuchaniu wskazówek dotyczących samej gry od Katarzyny Syski z Oddziałowego Biura Edukacji Narodowej IPN Lublin ruszyli po pakiety pomagające w rozgrywce. Wraz z opiekunami przemierzali miasto, by poznać miejsca w Lublinie związane z Sybirakami. Ich postępy mogliśmy śledzić na mapie w aplikacji.



Przeszliśmy - Niepokonani  
(2)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(3)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(4)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(5)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(6)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(7)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(8)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(9)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(10)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(11)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(12)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(13)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(14)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(15)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(16)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(17)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(18)



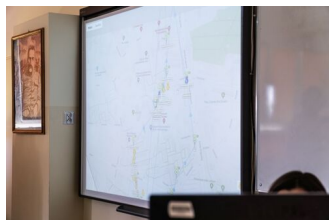
Przeszliśmy - Niepokonani  
(19)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(20)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(21)



Przeszliśmy - Niepokonani  
(23)

---

Mobilna gra terenowa „Przeszliśmy – Niepokonani” ma za zadanie przybliżyć uczestnikom historię miejsc pamięci związanych z Zesłańcami Sybiru w Lublinie. Wycieczka po miejscach pamięci opleciona została ciekawą fabułą, opartą na niezwyklej historii dzieci z Pahiatua. Uczestnicy podejmą próbę odtworzenia zawilej historii krewnego, który w 1944 r. jako mały chłopiec przybył na statku General Randall do Nowej Zelandii.

Gra osadzona jest w darmowej aplikacji mobilnej Action Track, dzięki czemu jest dostępna dla wszystkich posiadaczy smartfonów. Aby odciągnąć uwagę graczy od ekranu telefonu, na potrzeby gry przygotowano specjalny papierowy pakiet, którego elementy są niezbędne do rozwiązania zadań na trasie gry historycznej.

Osoby lub drużyny, które w wyznaczonym terminie uzyskają najwięcej punktów otrzymają nagrody rzeczowe.

Grę można rozpocząć w dwóch punktach: Śródmieście - pl. Litewski lub Czuby Północne - XXVII Liceum Ogólnokształcące im. Zesłańców Sybiru w Lublinie, ul. Biedronki 13

Aby wziąć udział w grze należy:

1. Odebrać pakiet w siedzibie IPN Oddział w Lublinie lub XXVII LO im. Zesłańców Sybiru.
2. Pobrać na smartfon aplikację Action Track ze sklepu Google Play/App Store.
3. Zeskanować kod QR udostępniony w dniu premiery na stronach organizatorów przy pomocy aplikacji.
4. Zameldować się w punkcie rozpoczynającym.
5. Przeczytać instrukcję dołączona do gry.
6. Podać adres mailowy we wskazanym przez aplikację miejscu, który posłuży nam do skontaktowania się z laureatami konkursu.

# PRZESZLIŚMY - - NIEPOKONANI

Mobilna gra  
terenowa



## Opcje strony