

# Polski żołnierz idzie w bój Rusz głową, pomóż mu

Gry, zabawy i nauka  
w 100. rocznicę Bitwy Warszawskiej





# Polski żołnierz idzie w bój Rusz głową, pomóż mu

Gry, zabawy i nauka  
w 100. rocznicę Bitwy Warszawskiej



 **ARCHIWA  
PAŃSTWOWE**  
ARCHIWUM PAŃSTWOWE W LUBLINIE

Lublin 2020

*Publikacja jest częścią projektu  
„Walka zbrojna – Walka propagandowa. Oblicza wojny polsko-bolszewickiej 1919–1921”  
realizowanego przez Archiwum Państwowe w Lublinie*



*Autor zeszytu  
Bartosz Staręgowski*

*Opracowanie graficzne i techniczne  
Marek Popielnicki*

*Adiustacja i korekta  
Teresa Markowska*

*Na okładce  
Wojciech Kossak, Portret Stefana Zamoyskiego z koniem, 1929.  
Krzyż Walecznych podporucznika Stefana Janiszewskiego,  
Archiwum Państwowe w Lublinie (dalej APL),  
Akta rodziny Janiszewskich, sygn. 2*

© Copyright by Archiwum Państwowe w Lublinie, 2020

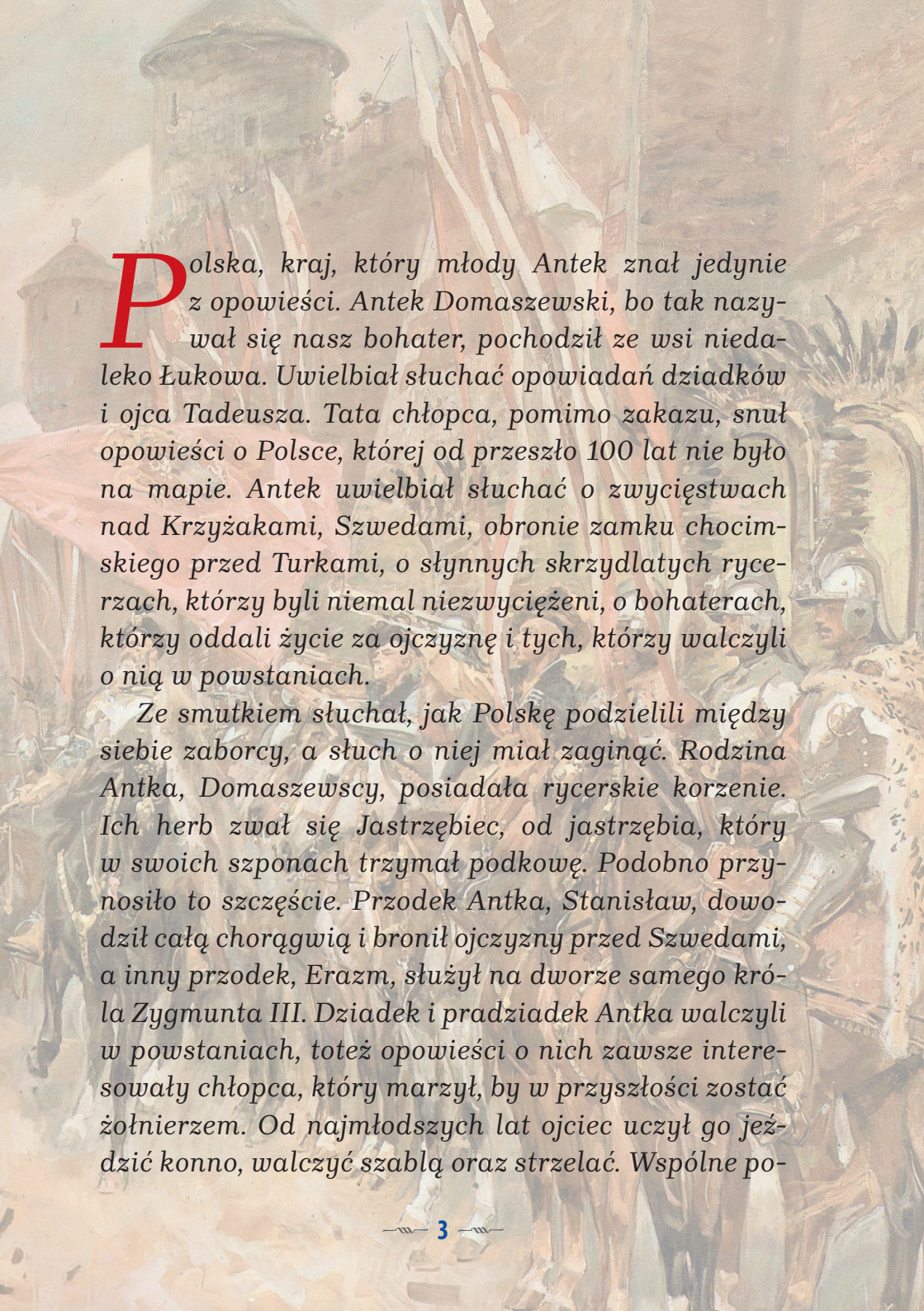
ISBN 978-83-956289-3-1

*Publikacja sfinansowana ze środków Naczelnej Dyrekcji Archiwów Państwowych*



ARCHIWA  
PAŃSTWOWE

*Druk  
Petit. Skład–Druk–Oprawa  
[www.petit.lublin.pl](http://www.petit.lublin.pl)*



**P**olska, kraj, który młody Antek znał jedynie z opowieści. Antek Domaszewski, bo tak nazywał się nasz bohater, pochodził ze wsi niedaleko Łukowa. Uwielbiał słuchać opowiadań dziadków i ojca Tadeusza. Tata chłopca, pomimo zakazu, snuł opowieści o Polsce, której od przeszło 100 lat nie było na mapie. Antek uwielbiał słuchać o zwycięstwach nad Krzyżakami, Szwedami, obronie zamku chocimskiego przed Turkami, o słynnych skrzydlatych rycarzach, którzy byli niemal niezwyciężeni, o bohaterach, którzy oddali życie za ojczyznę i tych, którzy walczyli o nią w powstaniach.

Ze smutkiem słuchał, jak Polskę podzielili między siebie zaborcy, a słuch o niej miał zaginąć. Rodzina Antka, Domaszewscy, posiadała rycerskie korzenie. Ich herb zwał się Jastrzębiec, od jastrzębia, który w swoich szponach trzymał podkowę. Podobno przynosiło to szczęście. Przodek Antka, Stanisław, dowodził całą chorągwią i bronił ojczyzny przed Szwedami, a inny przodek, Erazm, służył na dworze samego króla Zygmunta III. Dziadek i pradziadek Antka walczyli w powstaniach, toteż opowieści o nich zawsze interesowały chłopca, który marzył, by w przyszłości zostać żołnierzem. Od najmłodszych lat ojciec uczył go jeździć konno, walczyć szablą oraz strzelać. Wspólne po-

lowania, podróże i rozmowy o historii były najlepszą szkołą, jaką mógł wynieść z domu. Marzeniem Antka było zostać ułanem. Nie wiedział, że niedługo nadejdzie dzień, w którym jego plany się zrealizują.

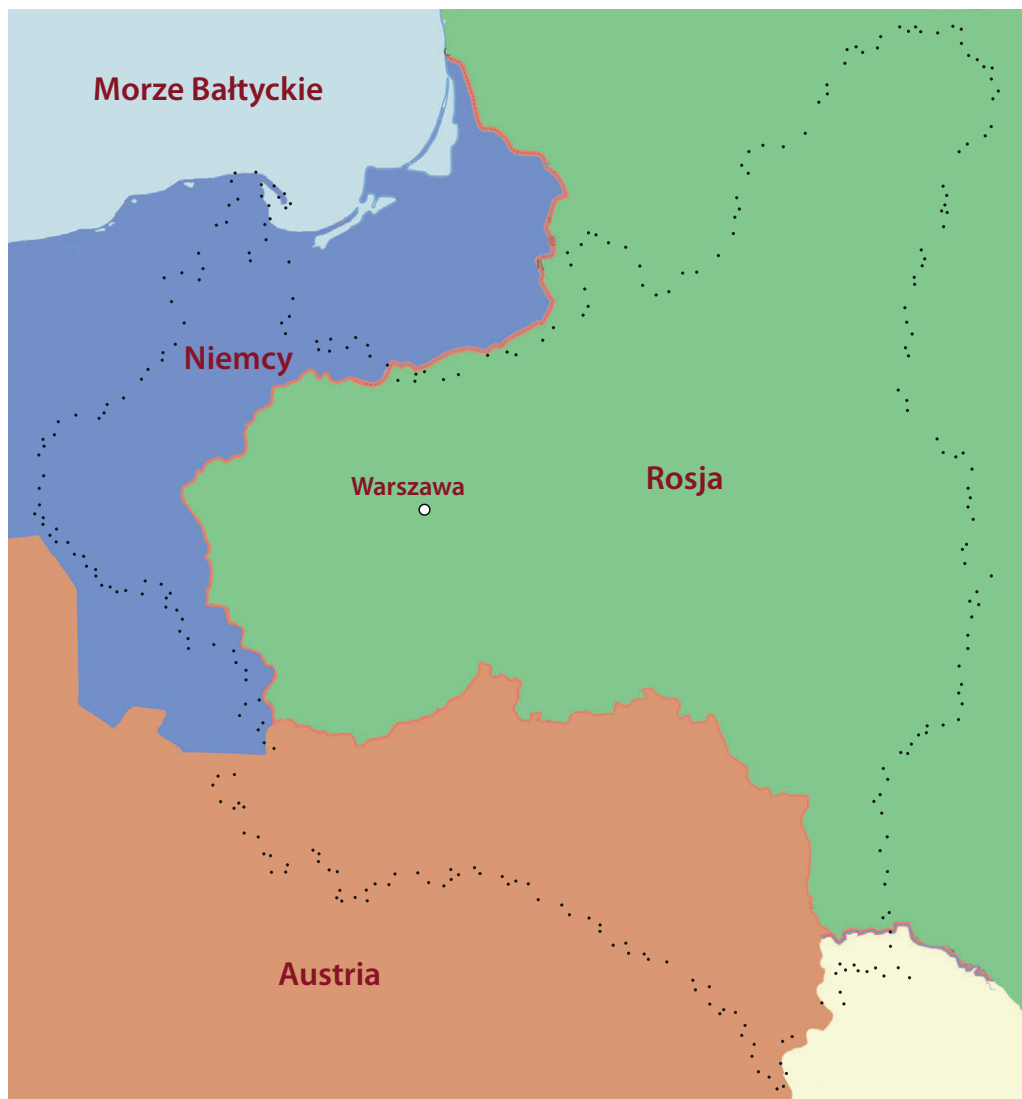


Antek odnalazł na strychu stary herb swojej rodziny i zapragnął go odnowić. Pomaluj herb Jastrzębiec kolorami według wzoru ze strony 4.



**W** szkole chłopiec spośród wielu przedmiotów najbardziej lubił historię i język polski. Niestety, historia w szkole znacząco różniła się od tej, którą poznawał w domu. Ponadto opowiadało o niej po rosyjsku. Przynajmniej na lekcjach języka polskiego mógł mówić po polsku. Ulubioną rozrywką Antka i jego kolegów była zabawa w polskie wojsko. Chłopcy wyobrażali sobie, że siedzą na galopujących koniach, z szablą przy boku i lancą w ręku, jak przystało na prawdziwych ułanów. Antek często zastanawiał się, jak wyglądałaby wolna Polska, w której chciał mieszkać, więc w wolnych chwilach rysował mapę, na której zaznaczał jej granice. Gdy w 1914 r. wybuchła I wojna światowa, ojciec Antka wstąpił do Legionów Polskich, które organizował komendant Józef Piłsudski. Ojciec bardzo lubił komendanta, twierdził wręcz, że dzięki niemu Polska odzyska niepodległość. Chłopiec bardzo chciał, by ojciec zabrał go ze sobą, jednak mając 14 lat był na to za młody.

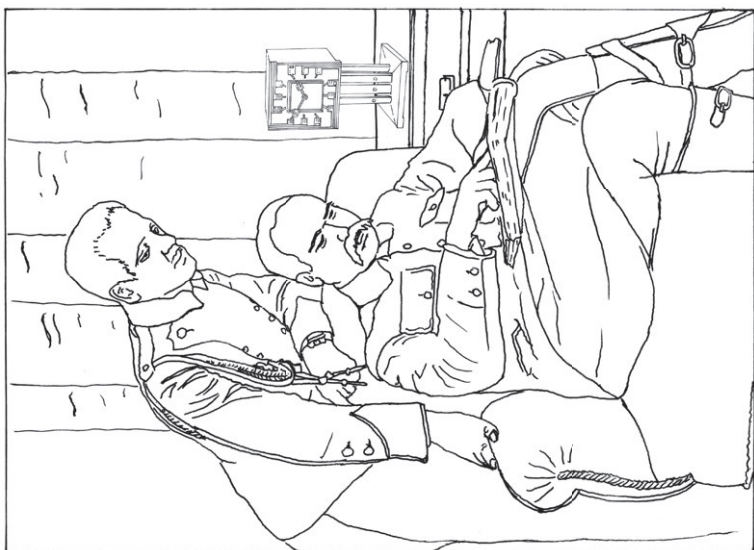
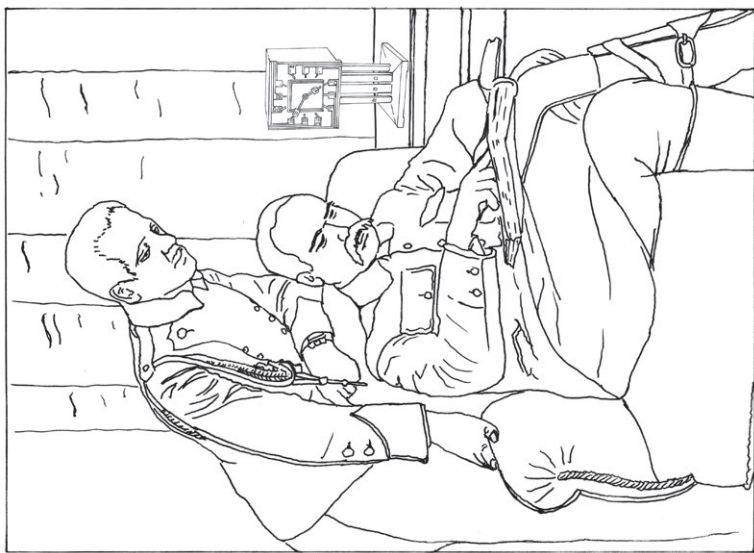




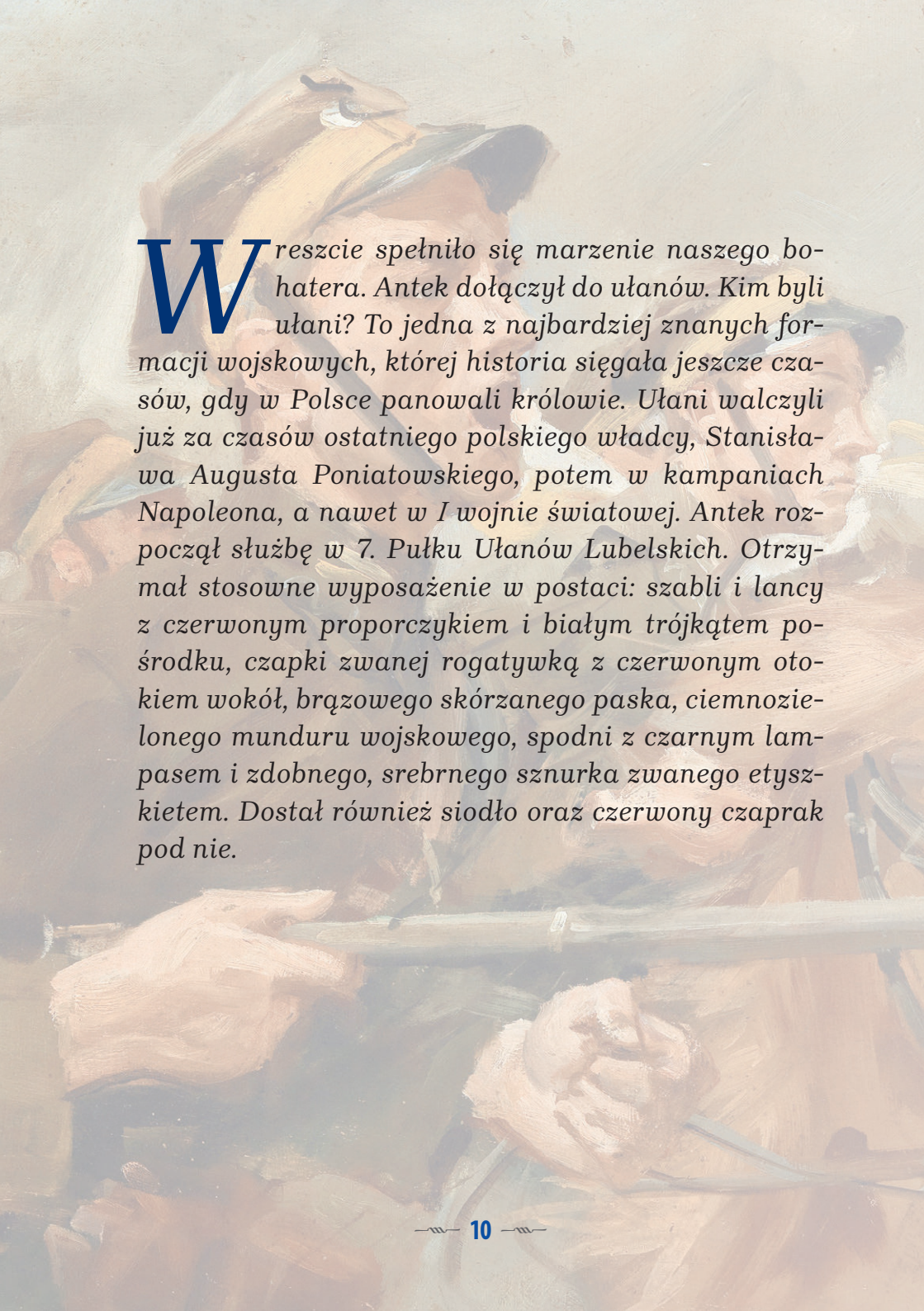
*Pomóż Antkowi dokończyć rysunek mapy. Połącz kropki, które utworzą granice Polski z lat 1918–1939.*

**P**o czterech latach ojciec Antka powrócił do domu i opowiadał synowi, co przydarzyło mu się podczas walk. Rozmowy trwały do późnego wieczora. Chłopak dowiedział się, że Polska odzyskała niepodległość. Antek otrzymał kilka pamiątkowych obrazków, przedstawiających ojca z Józefem Piłsudskim. Nasz bohater miał już 18 lat, więc zachęcony opowieściami ojca pragnął jak najszybciej zaciągnąć się do wojska. Szansa nadarzyła się dość szybko. Ledwo jedna wojna się skończyła, na horyzoncie już szykowała się kolejna. Rosja znowu rzuciła wyzwanie Polsce, wysyłając przeciwko niej swoją armię. Ludzie nazywali ją Armią Czerwoną. Mówiono, że służący w niej żołnierze odznaczali się wyjątkowym okrucieństwem i przemocą. Antek podjął decyzję, że nie ma na co czekać i trzeba stanąć w obronie ojczyzny.



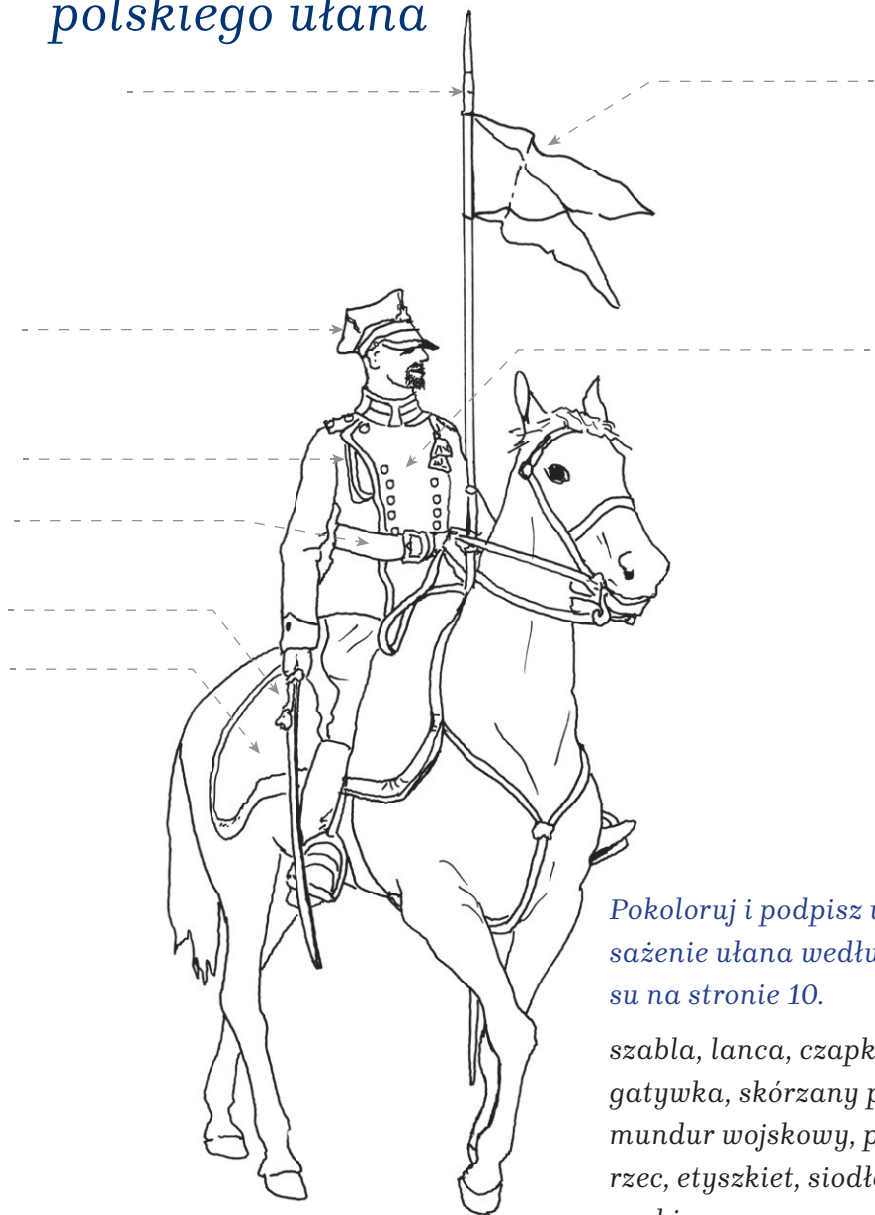


*Antek otrzymał od ojca dwa obrazki z Józefem Piłsudskim, znajdź 5 szczegółów, które je odróżniają.*



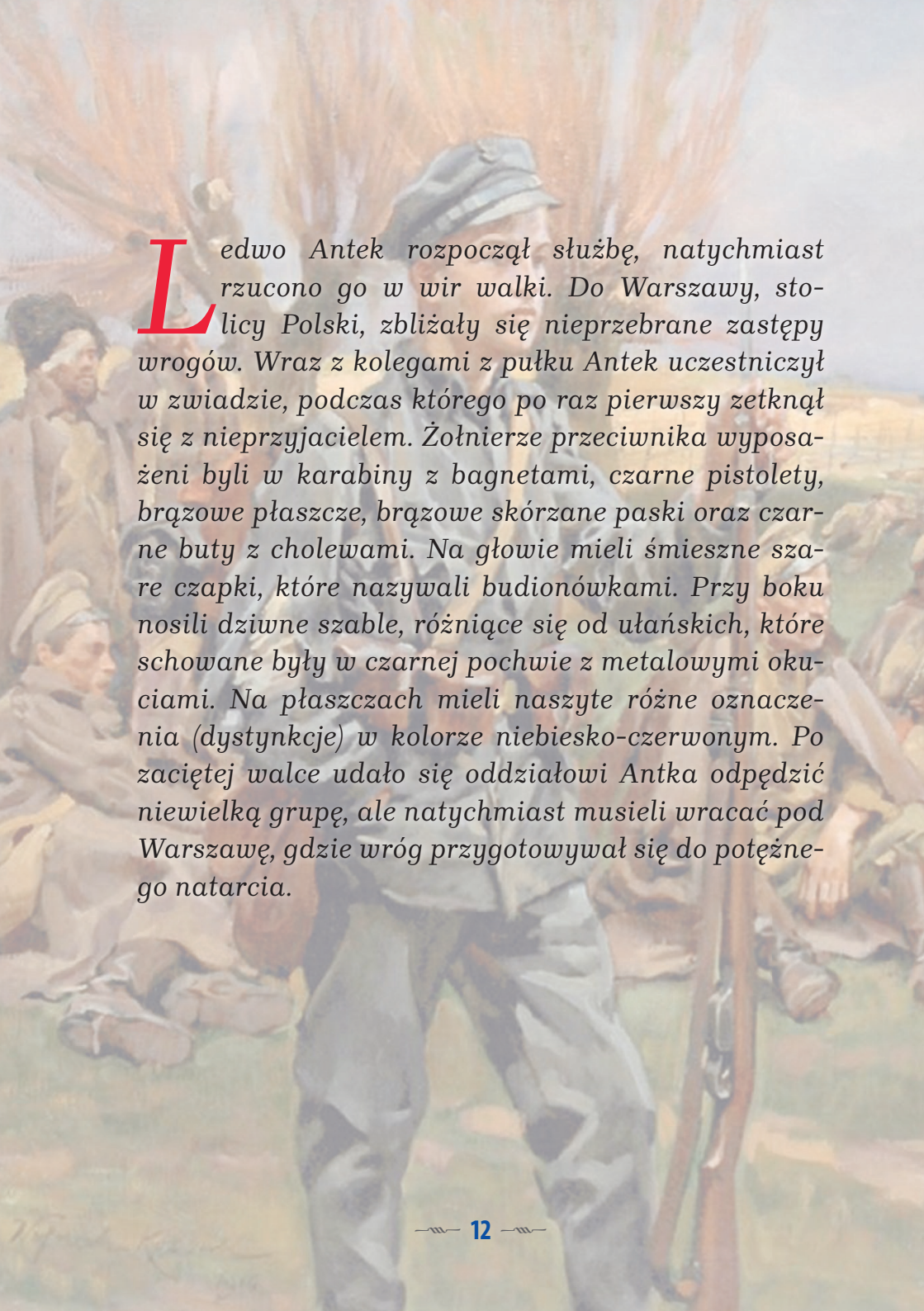
**W**reszcie spełniło się marzenie naszego bohatera. Antek dołączył do ułanów. Kim byli ułani? To jedna z najbardziej znanych formacji wojskowych, której historia sięgała jeszcze czasów, gdy w Polsce panowali królowie. Ułani walczyli już za czasów ostatniego polskiego władcy, Stanisława Augusta Poniatowskiego, potem w kampaniach Napoleona, a nawet w I wojnie światowej. Antek rozpoczął służbę w 7. Pułku Ułanów Lubelskich. Otrzymał stosowne wyposażenie w postaci: szabli i lancy z czerwonym proporczykiem i białym trójkątem pośrodku, czapki zwanej rogatywką z czerwonym otokiem wokół, brązowego skórzanego paska, ciemnozielonego munduru wojskowego, spodni z czarnym lampasem i zdobnego, srebrnego sznurka zwanego etyszkietem. Dostał również siodło oraz czerwony czaprak pod nie.

## Umundurowanie i uzbrojenie polskiego ułana



*Pokoloruj i podpisz wyposażenie ułana według opisu na stronie 10.*

*szabla, lanca, czapka rogatywka, skórzany pasek, mundur wojskowy, proporzec, etyszkiet, siodło z czaprakiem*



**L**edwo Antek rozpoczął służbę, natychmiast rzucono go w wir walki. Do Warszawy, stolicy Polski, zbliżały się nieprzebrane zastępy wrogów. Wraz z kolegami z pułku Antek uczestniczył w zwiadzie, podczas którego po raz pierwszy zetknął się z nieprzyjacielem. Żołnierze przeciwnika wyposażeni byli w karabiny z bagnetami, czarne pistolety, brązowe płaszcze, brązowe skórzane paski oraz czarne buty z cholewami. Na głowie mieli śmieszne szare czapki, które nazywali budionówkami. Przy boku nosili dziwne szable, różniące się od ułańskich, które schowane były w czarnej pochwie z metalowymi okuciami. Na płaszczech mieli naszyte różne oznaczenia (dystynkcje) w kolorze niebiesko-czerwonym. Po zaciętej walce udało się oddziałowi Antka odpędzić niewielką grupę, ale natychmiast musieli wracać pod Warszawę, gdzie wróg przygotowywał się do potężnego natarcia.

## Umundurowanie i uzbrojenie żołnierza Armii Czerwonej



*Pokoloruj i podpisz wyposażenie żołnierza Armii Czerwonej według opisu na stronie 12.*

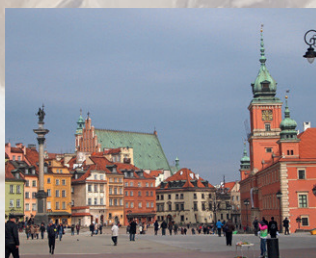
karabin Mosin z bagnietem, pistolet Mauser C96, płaszcz, skórzane paski, czarne buty z cholewami, czapka budionówka, szabl szaszka, dystynkcje

**P**o dotarciu na miejsce okazało się, że sytuacja stolicy wyglądała bardzo źle. Ogromne fale wrogich wojsk zalewały przedpola Warszawy. Aby odeprzeć tak wielkie siły, potrzebny był wysiłek wszystkich mieszkańców, nawet kobiet i dzieci. Antek walczył w najbardziej zaciętych walkach pod Radzyminem i Ossowem. W trakcie krótkiego postoju w Warszawie miał okazję poznać angielskiego lorda Edgara Vincenta, eleganckiego dżentelmena, który nie rozstawał się ze swoim czarnym aksamitnym cylindrem i fajką. W międzyczasie przyszły nowe rozkazy. Aby odciążyć Warszawę, generał Tadeusz Rozwadowski i marszałek Józef Piłsudski, podjęli decyzję o przygotowaniu ataku na tyły nieprzyjaciela. Koncentracja miała odbyć się na terenie województwa lubelskiego, a w realizacji tego planu uczestniczyć miał pułk Antka.

Rozwiąż zagadkę a dowiesz się, jak nazywała się bitwa, w której brał udział Antek.



+



+ 2020 - 100 =

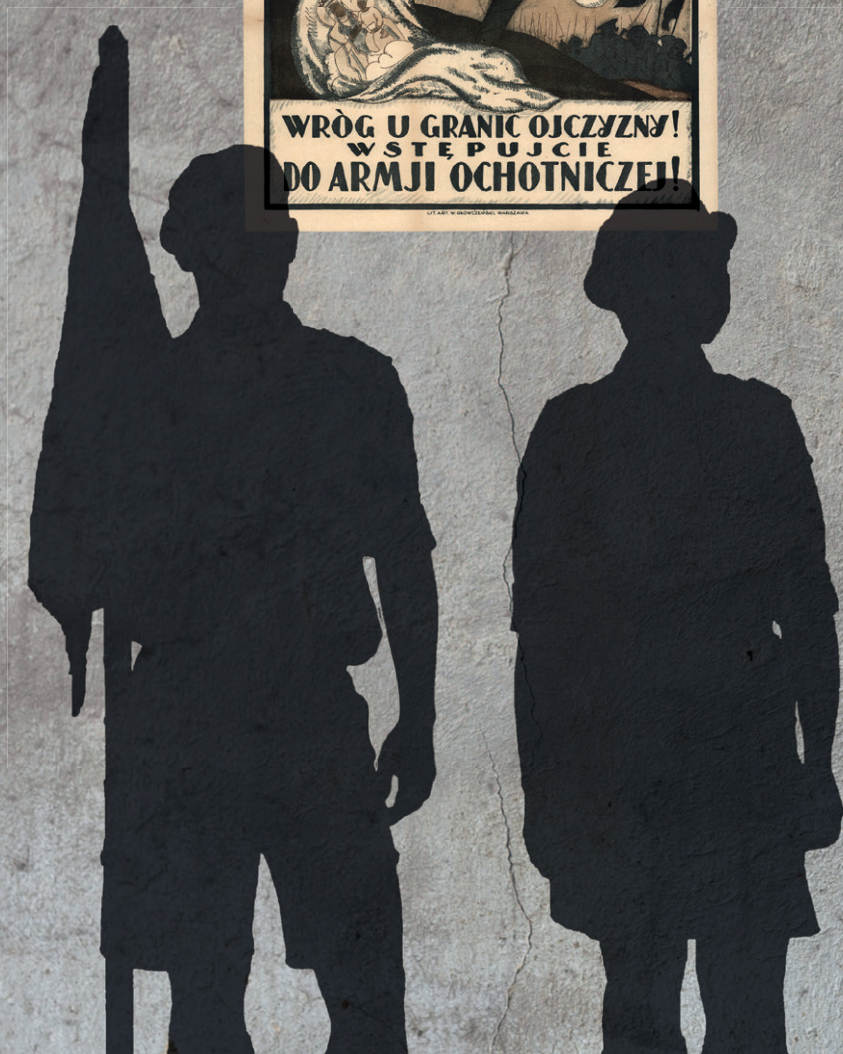
..... pod Ostrolęką .....

Wojna Kosciuszki

1924

**A**by przegrupować siły, pułk Antka dotarł do Lublina. Mieszkańcy miasta byli bardzo zaniepokojeni działaniami zbrojnymi, a wśród wielu z nich panowały nastroje lęku i strachu o własne życie. Niektórzy wrogo odnosili się do żołnierzy, ale zdarzały się i przypadki serdecznych gestów ze strony mieszkańców. Kowal za darmo podkuł konie i naostrzył szable, aptekarz opatrzył rannych, a jedna z kobiet sprzedających na rynku owoce, ofiarowała żołnierzom kosz świeżych jabłek. W mieście porozwieszane były plakaty, nawołujące do mobilizacji mieszkańców i walki przeciwko wrogowi. Zaciekały one Antka i jego kolegów z pułku.





Wiele plakatów w wyniku działania promieni słonecznych straciło kolory. Pomóż Antkowi i jego kolegom z oddziału w przywróceniu ich dawnej świetności. Pokoloruj plakaty według ich oryginalnych wzorów.





NAM TWIERDZA  
BĘDZIE  
KAŻDY PRÓG



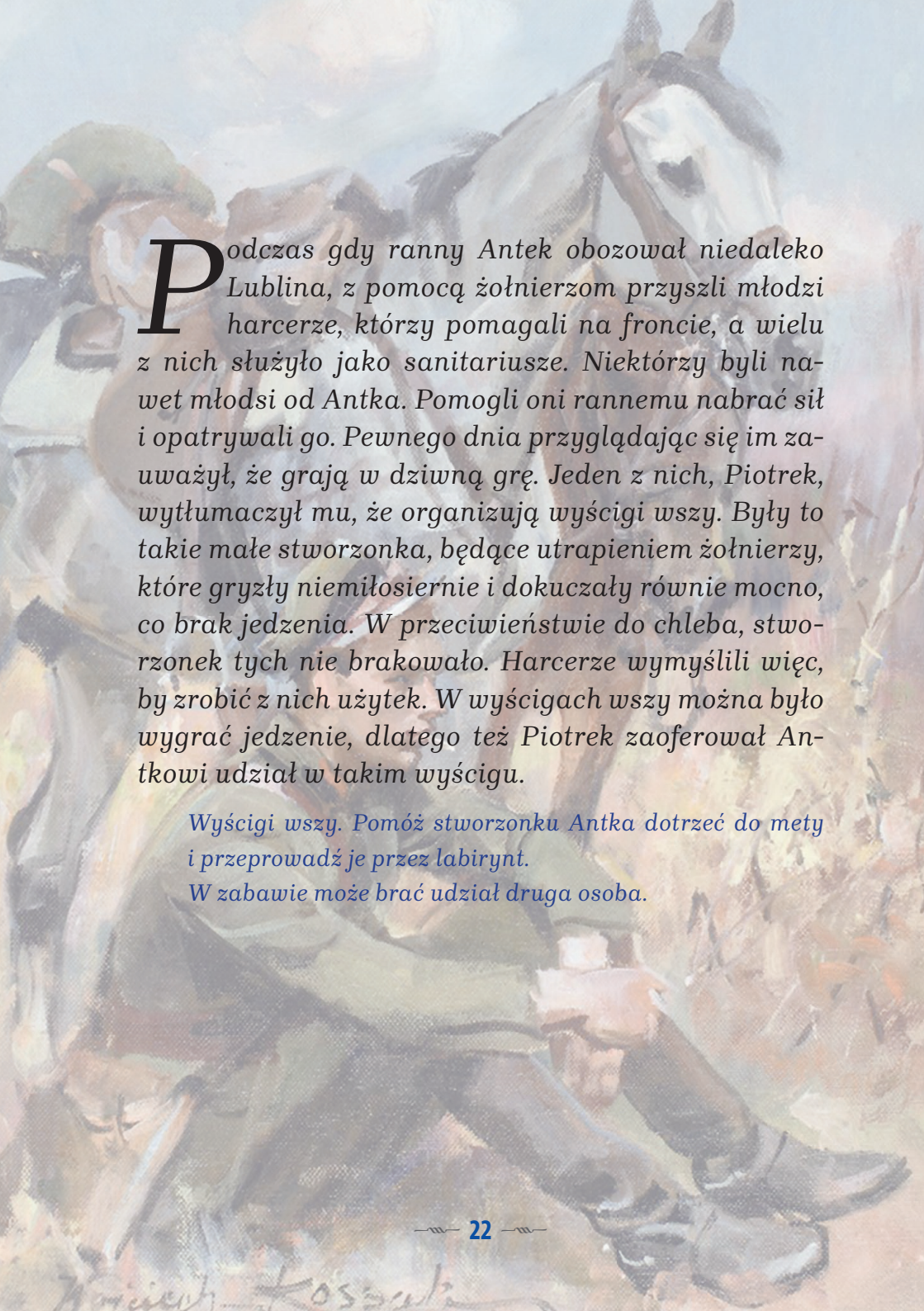
**P**odczas zwiadu w rejonie Lublina, dowódca Antka, pułkownik Adam Nieniewski, dostał informację o ataku wroga na znajdujących się niedaleko żołnierzy kapitana Zygmunta Zajchowskiego. Atakiem dowodził wielki i równie paskudny Dotol. Antek, wraz z ułanami z brygady, natychmiast udał się na pomoc kapitanowi. Jego żołnierze choć walczyli dzielnie, zostali zepchnięci w stronę niewielkiej miejscowości Cyców, gdzie doszło do głównego starcia. Gdy piechurzy wzięli na siebie atak nieprzyjaciela, ułani uderzyli od tyłu rozpraszając jego szeregi. Antek odbył nawet swój pierwszy w życiu pojedynek (nie licząc bójek w szkole). Zmierzył się na szable z ogromnym Wańką. Cóż to było za starcie! Słychać było tylko chrzęst ścierających się szabl. Nasz bohater choć odniósł rany, uszedł cało z opresji, a nawet zdołał pokonać przeciwnika. Rany jednak nie pozwoliły mu na razie kontynuować marszu.





Antek jest ranny. Pomóż go opatrzyć wybierając właściwe przedmioty z ukazanych na obrazku.

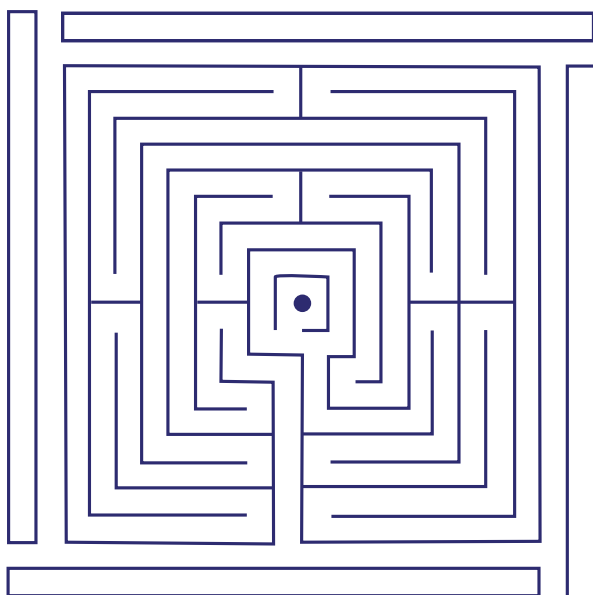
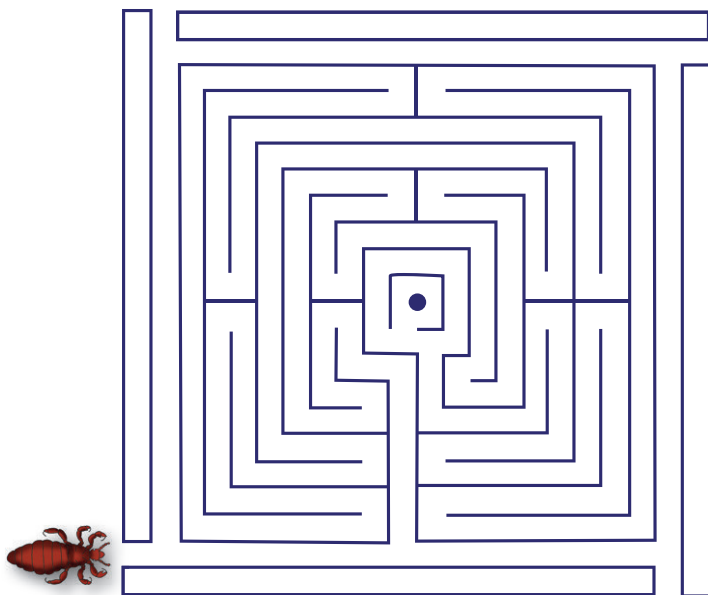
-----



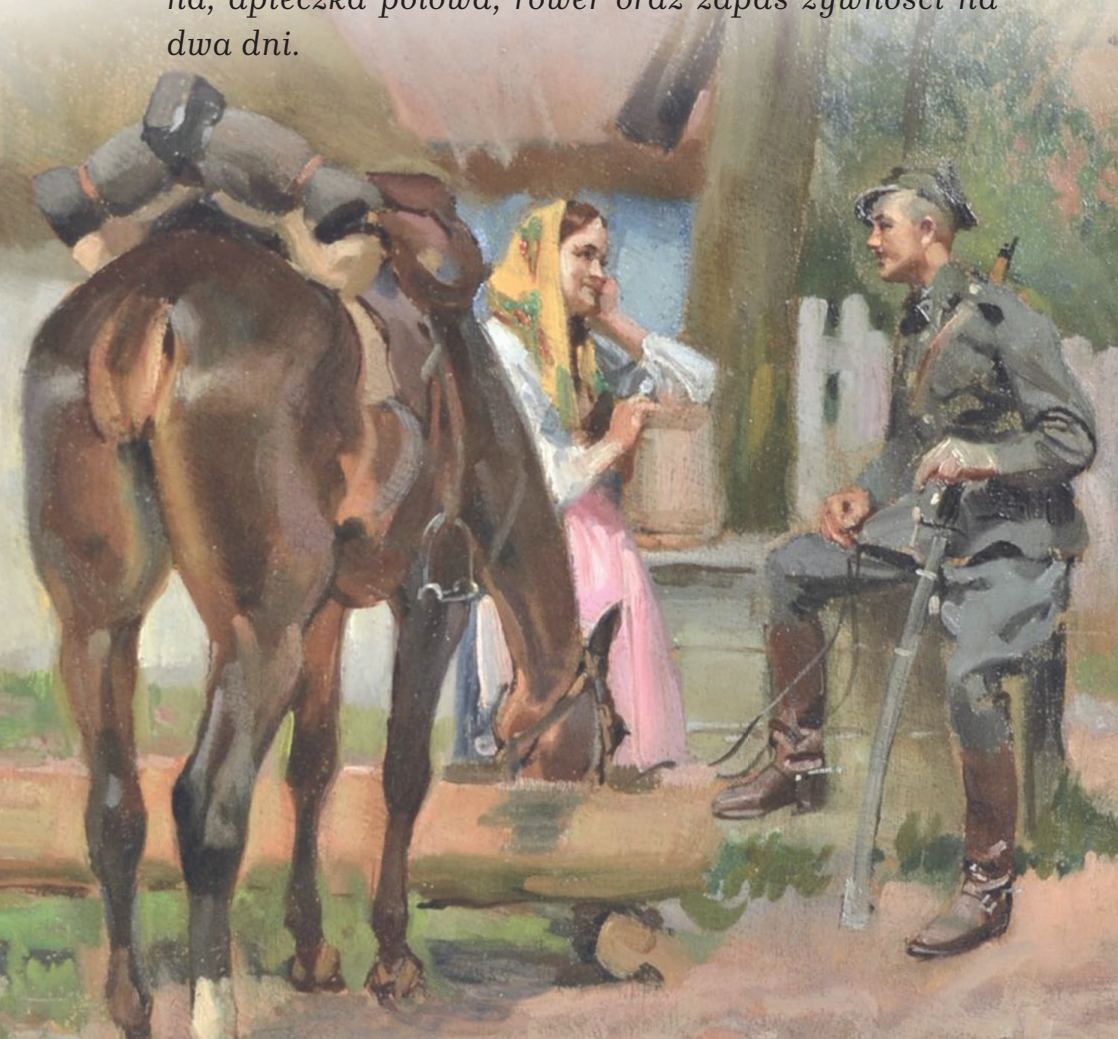
**P**odczas gdy ranny Antek obozował niedaleko Lublina, z pomocą żołnierzom przyszli młodzi harcerze, którzy pomagali na froncie, a wielu z nich służyło jako sanitariusze. Niektórzy byli nawet młodszy od Antka. Pomogli oni rannemu nabrać sił i opatrywali go. Pewnego dnia przyglądając się im zauważył, że grają w dziwną grę. Jeden z nich, Piotrek, wytłumaczył mu, że organizują wyścigi wszy. Były to takie małe stworzonka, będące utrapieniem żołnierzy, które gryzły niemiłosiernie i dokuczały równie mocno, co brak jedzenia. W przeciwieństwie do chleba, stworzonek tych nie brakowało. Harcerze wymyślili więc, by zrobić z nich użytek. W wyścigach wszy można było wygrać jedzenie, dlatego też Piotrek zaoferował Antkowi udział w takim wyścigu.

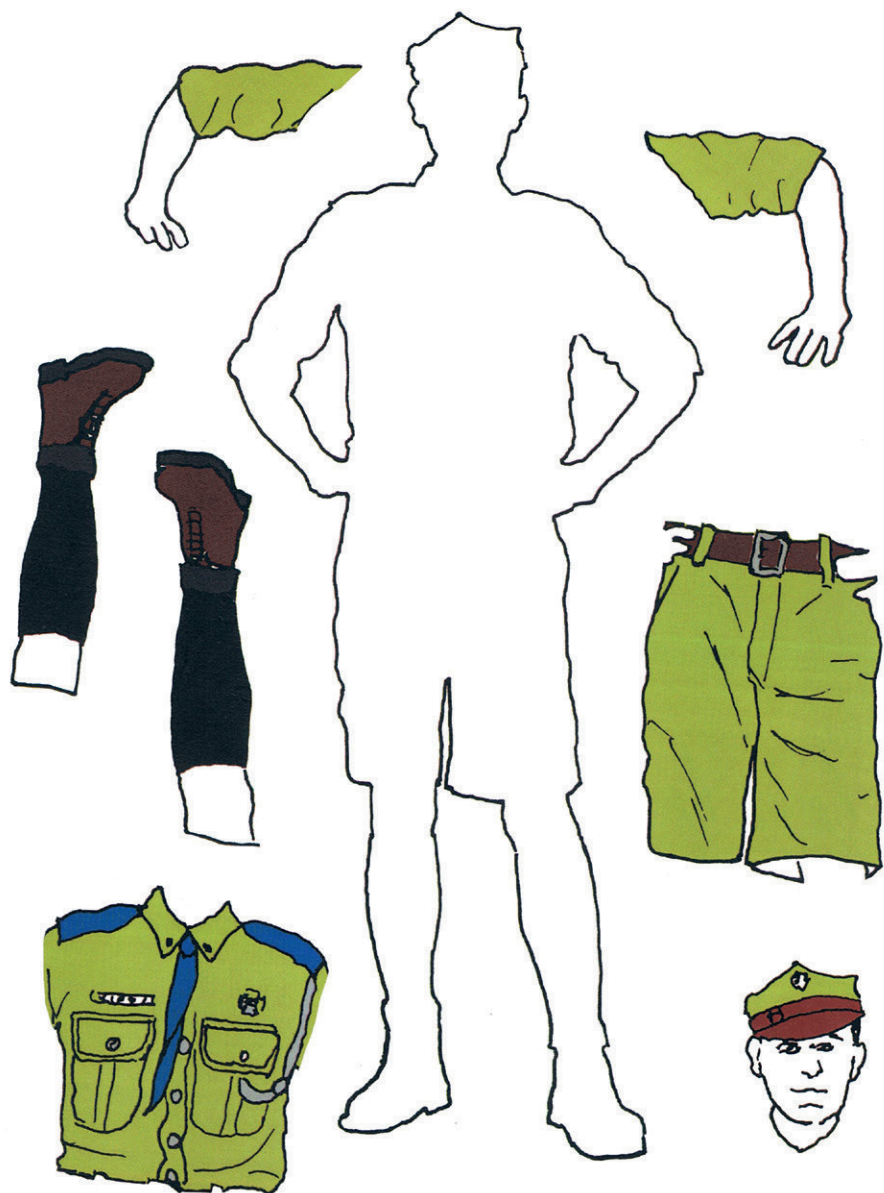
*Wyścigi wszy. Pomóż stworzonku Antka dotrzeć do mety i przeprowadź je przez labirynt.*

*W zabawie może brać udział druga osoba.*



**U**wagę Antka zwróciło również wyposażenie Piotrka. W jego skład wchodziły: mundur harcerski, obuwie polowe, płaszcz wojskowy, koc, czapka, trzy zmiany bielizny, 4 pary skarpetek, 2 ręczniki, 4 chustki do nosa, menażka, kubek, łyżka, nóż, widelec, przybory do szycia i czyszczenia, plecak, chlebak, broń, toporek saperski, trąbka sygnalizacyjna, apteczka polowa, rower oraz zapas żywności na dwa dni.





Wytnij wszystkie fragmenty harcerza, a następnie dopasuj i przyklej odpowiednio wewnątrz konturu. Użyj nożyczek i kleju.







**K**onieczność wyleczenia ran zmusiła Antka do opuszczenia dawnego pułku i dołączenia do nowego. Poznał on rotmistrza Kornela Krzeczunowicza, którego 8. Pułk Ułanów kierował się w stronę Zamościa. Antek postanowił się z nim zabrać. Zamość stał się celem ataku potężnej Armii Konnej, dowodzonej przez Siemiona Budionnego (to zapewne na jego cześć nazwali tę śmieszną czapkę). Mieszkańcy Zamościa stawili zacięty opór, jednak bez wsparcia miasto mogło upaść. Oddział Antka dołączył do sił, których dowódcą był pułkownik Juliusz Rómmel. Rozkazał on zaatakować ze wszystkich możliwych stron. 31 sierpnia, niedaleko wioski Komarów, rozegrała się ogromna bitwa. Mimo znacznej przewagi sił, przeciwnicy zostali otoczeni i pokonani. Oddział Antka dowiódł ogromnego męstwa, kiedy natarł tak mocno, że wdarł się głęboko za linie przeciwnika i dotarł aż do samego dowódcy nieprzyjaciela. Co prawda nie udało się pojmać Budionnego, ale w zamian zdobyto jego samochód. Było to najważniejsze trofeum w tej bitwie, którym Antek z żołnierzami przejechał się po ulicach uratowanego Zamościa.

Przedstawiona gra polega na uproszczonej symulacji pola bitwy przypominającej popularną grę w szachy.

1. W grze uczestniczy dwóch graczy, którzy nie mogą widzieć swoich plansz. Na środku należy ustawić pa-ranaw oddzielający, aby nie była widoczna plansza przeciwnika.
2. Kwadratowa plansza ma wymiary 10x10 pól, oznaczonych cyframi od 1 do 10 oraz literami alfabetu od A do J. Każdy z graczy na swojej planszy rysuje 10 linii w do-wolnym ustawieniu. 2 zajmujące 3 pola, 4 zajmujące 2 pola i 4 zajmujące 1 pole. Linie te odpowiadają od-działom wojska (3 pola – artyleria konna, 2 pola – ka-waleria i 1 pole – piechota).
4. Gracza rozpoczynającego potyczkę wybiera się w dro-dze losowania.
5. Każdy gracz ma trzy uderzenia, wykonywane na znia-nę. Pierwszy zaczyna, bitwę mówiąc, w jakie pole u przeciwnika będzie celował. Może to być np. pole B-2. Przeciwnik w tym czasie sprawdza, czy w tym miejscu ma umieszczony oddział. Jeśli trafi, odpowiada „tra-fiony”, a jeśli nie, to mówi „pułdo”. Miejsce, w którym wypadło pułdo oznacza się kropką, zaś trafienie krzyżykiem. Gracz, który wykorzystał już swoje trzy uderzenia, oddaje ruch przeciwnikowi. Teraz on wy-konuje uderzenia na wskazan przez siebie pola. Wy-grywa oczywiście ten, kto pierwszy zniszczy wszystkie wrogie oddziały.

|    | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Przedstawiona gra polega na uproszczonej symulacji pola bitwy przypominającej popularną grę w statki.

1. W grze uczestniczy dwóch graczy, którzy nie mogą widzieć swoich plansz. Na środku należy ustawić parawan oddzielający, aby nie była widoczna plansza przeciwnika.
2. Kwadratowa plansza ma wymiary 10x10 pól, oznaczonych cyframi od 1 do 10 oraz literami alfabetu od A do J.
3. Każdy z graczy na swojej planszy rysuje 10 linii w dowolnym ustawieniu. 2 zajmujące 3 pola, 4 zajmujące 2 pola i 4 zajmujące 1 pole. Linie te odpowiadają oddziałom wojska (3 pola – artyleria konna, 2 pola – kawaleria i 1 pole – piechota).
4. Gracza rozpoczynającego potyczkę wybiera się w drodze losowania.
5. Każdy gracz ma trzy uderzenia, wykonywane na zmianę. Pierwszy zaczyna. bitwę mówiąc, w jakie pole u przeciwnika będzie celował. Może to być np. pole B-2. Przeciwnik w tym czasie sprawdza, czy w tym miejscu ma umieszczony oddział. Jeśli trafi, odpowiada „trafiony”, a jeśli nie, to mówi „pudło”. Miejsce, w którym wypadło pudło oznacza się kropką, zaś trafienie krzyżykiem. Gracz, który wykorzystał już swoje trzy uderzenia, oddaje ruch przeciwnikowi. Teraz on wykonuje uderzenia na wskazane przez siebie pola. Wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy zniszczy wszystkie wrogie oddziały.

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

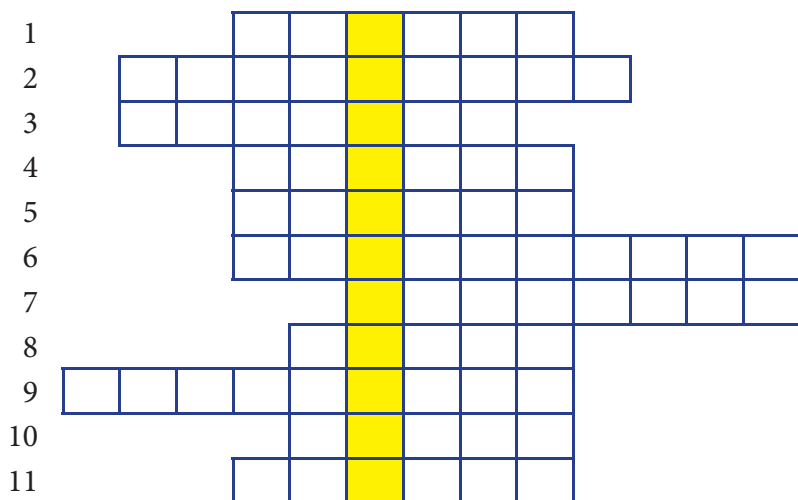
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**B**itwa pod Komarowem była ostatnim starciem, w którym Antek brał udział. Po powrocie do domu opowiadał bliskim, jakie przygody spotkały go na szlaku wojennym. Przez wiele godzin snuł opowieści o starciach z żołnierzami Armii Czerwonej, obronie Warszawy, pojedynku na szable z Wańką, odniesionych ranach, nietypowych wyścigach, organizowanych przez harcerzy i wreszcie o udziale w jednej z największych bitew wojny. Antek spełnił swoje marzenie, dołączając do ułanów i walcząc w ich szeregach. Jego rodzina była z niego bardzo dumna.

Antek opowiadając swoim rodzicom o kampanii wojkowej, wiele rzeczy próbował sobie przypomnieć. Rozwiąż krzyżówkę i pomóż mu poznać hasło, będące nazwą wydarzenia, w którym uczestniczył.



1. Średniowieczny wojownik, wyposażony w zbroję, hełm i miecz, walczący konno
2. Józef... marszałek, komendant Legionów
3. Dowodzi żołnierzami
4. Nosi go żołnierz na sobie
5. Broń przy boku ułana
6. Śmieszna czapka na głowie żołnierza bolszewickiego
7. Stolica Polski
8. Starcie pomiędzy dwiema armiami
9. Był nim Kornel Krzczunowicz
10. O dołączeniu do nich marzył Antek
11. Na niej gra trębacz, element wyposażenia harcerza



## W zeszycie wykorzystano ilustracje

Wojciech Kossak, *Fantazja*, 1933, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Husaria*, 1936, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Olszynka Grochowska*, 1928, Wikimedia Commons

Herb Jastrzębiec, Tadeusz Gajl – projekt graficzny; Bastianow (wektoryzacja)

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Jastrz%C4%99biec\\_\(herb\\_szlachecki\)#/media/Plik:Jastrz%C4%99biec\\_herb.svg](https://pl.wikipedia.org/wiki/Jastrz%C4%99biec_(herb_szlachecki)#/media/Plik:Jastrz%C4%99biec_herb.svg)

Wojciech Kossak, *Encounter on the Village Road*, 1922, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Marszałek Józef Piłsudski*, 1928, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Atak*, 1930, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Legionista pilnujący rosyjskich jeńców*, 1916, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Ułan z koniem*, 1924, <https://i.pinimg.com/originals/9e/f3/51/9ef3517ea2c20f9593334096ba581833.jpg>

Juliusz Kossak, *Bitwa pod Ostrołęką*, 1873, Wikimedia Commons

Warszawa Stare Miasto, Pixabay

Fotografia Józefa Piłsudskiego z Bolesławem Wieniawą Długoszowskim, APL, Akta rodziny Janiszewskich, sygn. 2

*Ulica Szeroka w Lublinie*, APL, Akta miasta Lublina, 1918–1939, sygn. 4148

Plakat *Wróg u granic Ojczyzny! Wstępujcie do Armii Ochotniczej!*, 1920 r.,

APL, Akta miasta Lublina, 1918–1939, Wydział Gospodarczy, sygn. 1728

Plakat propagandowy *Nam twierdzą będzie każdy próg*, Kamil Mackiewicz, 1920 r., Zakład Graficzny Straszewiczów w Warszawie, APL, Zbiór afiszów i druków ulotnych, 1861–1954, sygn. 203

Wojciech Kossak, *Żołnierz z koniem*, 1937, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Ułan z koniem*, 1924, <https://rynekisztuka.pl/wp-content/uploads/2017/07/32.-wojciech-kossak-ulan-z-koniem-1924-r.jpg>

Wojciech Kossak, *Ułan z dziewczyną przy studni*, 1920, <https://e-antyki.com/12597/wojciech-kossak-ulan-z-dziewczyna-przy-studni-1920-r.jpg>

Wojciech Kossak, *Portret płk. Konstantego Przeczdzickiego*, 1934, Wikimedia Commons

Wojciech Kossak, *Ułan z Luzakiem*, 1927, [https://sztuka.agraart.pl/media/piece\\_of\\_art/0001/29/96163cfa2914cf30331886546f8bccdb64efc269.jpeg](https://sztuka.agraart.pl/media/piece_of_art/0001/29/96163cfa2914cf30331886546f8bccdb64efc269.jpeg)





ARCHIWA  
PAŃSTWOWE  
ARCHIWUM PAŃSTWOWE W LUBLINIE

