



	Wiek graczy: 6+
	Liczba graczy: 2-5
	Czas gry: 30 min

Miś Wojtek



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ

Pomysł: **Aleksandra i Magdalena Gąsiorek ze Szkoły Podstawowej nr 63 im. A. Jasińskiej we Wrocławiu**

Pierwotny projekt gry „Miś Wojtek” powstał w ramach konkursu Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli z okazji Radosnych Obchodów Święta Niepodległości pod kierunkiem **Ewy Skrzywanek**.

Mechanika: **Karol Madaj**

Opracowanie tekstu historycznego: **Anna Klimowicz**

Współpraca: **Katarzyna Cegiela, Magdalena Czoż, Tomasz Ginter, Mateusz Marek, Łukasz M. Pogoda, Paweł Rokieli**

Opracowanie zasad gry: **Łukasz M. Pogoda**

Ilustracje i projekt graficzny: **Dominika Kiszkiel**

Ilustracja na karcie „Teheran”: **Paulina Żak**

Skład: **Tomasz Ginter, Łukasz M. Pogoda**

Recenzja: **Urszula Gierasimiuk, dr Barbara Męczykowska, Maciej Rędziniak**

Koordinacja wydania: **Łukasz M. Pogoda**

Redakcja: **Magdalena Baj, Katarzyna Zonn-Pasternak**

Korekta: **Magdalena Baj**

Tłumaczenie na język angielski: **Anna Skudlarska, Russ Williams, E Blake Berry**

Karol Madaj chciałby w sposób szczególnie podziękować Magdzie i Oli Gąsiorek za inspirację do stworzenia gry o misiu Wojtku oraz za wspaniały test i zaakceptowanie gry po przeróbkach. Dziękujemy też rodzicom Magdy i Oli za zgodę na wykorzystanie ręcznie wykonanej gry „Wojtek” w instrukcji do naszej gry.

Podziękowania składamy także wszystkim innym testującym grę: nieocenionym koleżankom i kolegom z Monsoon Group, Lenie i Trombec Wielgom, Oli, Tomkowi, Marysi, Gabrysi i Nice Sulejom, Agacie, Zuzi i Lidzi Madaj, Tomkowi Ginterowi, Karolinie Kolbuszewskiej, Magdzie Czoż oraz wszystkim małym i dużym gościom stanowiska IPN na Planszówkach na Narodowym, którzy dzielnie grali w prototyp „Misia Wojtki”. Dziękujemy za pomoc także grupie „Misiów” z Przedszkola nr 224 Sióstr Felicjanek w Warszawie, uczniom Zespołu Szkół im. ks. dra J. Zwierza w Ropeczycach oraz członkom Klubu Gier Planszowych w Ropeczycach.

Dziękujemy też wszystkim, którzy pomogli zredagować zasady gry: Pawłowi Kaliszowi, Wojciechowi Karwowskiemu, Wojciechowi Sieronowi, Maciejowi Sorokinowi, Piotrowi Siłce i Krzysztofowi Wierzbickiemu.

Pytania? Uwagi? Brakujące elementy? Napisz do: lukasz.pogoda@ipn.gov.pl

Druk: **Treft S.A.**

© Copyright by Instytut Pamięci Narodowej

Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, 2021

Biuro Edukacji Narodowej, ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa

ISBN 978-83-8098-159-1

Wyd. IV, zasady v. 1.2

Podążaj z misiem Wojtkiem śladami 2. Korpusu Polskiego od ZSRS do Edynburga w Szkocji i zbieraj po drodze pamiątki związane z losami żołnierzy gen. Andersa i ich słynnego niedźwiedzia. Kto zbierze najlepszy zbiór pamiątek, zwycięży!

Elementy gry

- 1 plansza
- 104 karty misia
 - 96 kart zabawy, jedzenia, oznak i flag
 - 8 portretów
 - 6 kart miast
- 55 kart podróżowania
 - po 7 kart w 7 różnych kolorach z misiem jadącym ciężarówką
 - 6 kart tęczowych z misiem idącym pieszo
- 5 drewnianych misiów w pięciu różnych kolorach (brązowym, srebrnym, białym, piaskowym i czarnym)
- niniejsza książeczka z instrukcją i opracowaniem historycznym



Niektóre elementy gry (plansza, karty miast) są dwustronne. Z jednej strony znajdują się nazwy w języku polskim, a z drugiej w angielskim.

Przygotowanie rozgrywki

- Przygotujcie świeże owoce dla misiów. Możecie się poczęstować.
- Rozłóżcie na stole planszę do gry tak, by wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp.
- Połóżcie na wyznaczonym miejscu planszy stos 6 kart miast.
- Przetasujcie talię kart misia. Wylosujcie z niej 7 kart i rozłóżcie je odkryte (awersem do góry) na planszy, na siedmiu kolorowych polach.
- Stos z pozostałymi kartami misia połóżcie zakryty (rewersiem do góry) na wyznaczonym miejscu.
- Przetasujcie talię kart podróżowania i rozdajcie każdemu z graczy po 5 kart.
- Stos z pozostałymi kartami podróżowania połóżcie zakryty (rewersiem do góry) na wyznaczonym miejscu obok pola Polska.
- Zbudźcie misie. Każdy gracz wybiera sobie misia w ulubionym kolorze i ustawia go na polu Polska.
- Misie, które nie znalazły opiekunów, idą spać do pudełka.
- Rozpoczyna gracz, który niedawno tulił misia.



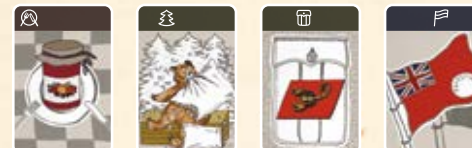
Miejsce na odrzucone karty misia

Miejsce na odrzucone karty podróżowania

Cel gry

Gracz ma za zadanie przejść swoim misiem trasę z obozów w ZSRS do Edynburga w Szkocji i zebrać zestaw 6 różnych kart misia jednego rodzaju. W grze występują cztery rodzaje kart misia:

- jedzenie,
- zabawy,
- oznaki,
- flagi.



W każdym rodzaju kart misia jest 6 różnych kart, a każda karta występuje w 4 egzemplarzach. Oprócz tego pośród kart misia znajduje się 8 postaci, które nie należą do żadnego rodzaju, ale pozwalają uzupełniać braki w kolekcji kart.



Przebieg gry

Na grę składają się kolejne tury. Gracze wykonują ruchy po kolei, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Najpierw rozpoczynający, potem gracz po jego lewej ręce i tak dalej, aż do zakończenia gry. W swojej turze gracz wybiera, czy:

1. **Podróżuje.**
2. **Zabiera kartę misia.**
3. **Uzupełnia karty podróżowania** trzymane w ręce.

Aby uzupełnić karty w ręku, gracz bierze tyle kart podróżowania, aby mieć ich w sumie 5, i kończy swoją turę.

czy

Rezygnuje z podróżowania i wymienia dowolną liczbę kart podróżowania trzymanych w ręku na inne.
Uwaga! Nie otrzymuje się wtedy kart misia!

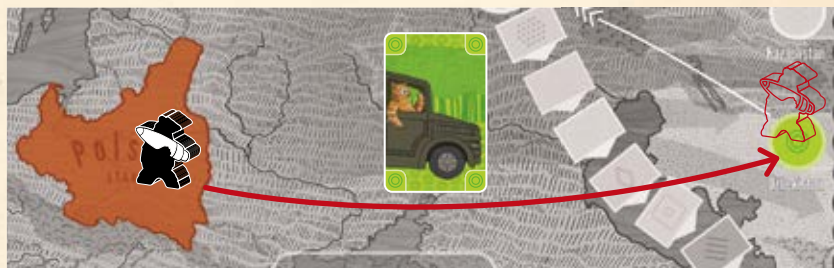
Aby wymienić karty, gracz odrzuca z ręki dowolnie wybrane karty podróżowania. Następnie bierze ze stosu tyle kart podróżowania, aby znowu mieć ich w ręce 5, i kończy swoją turę.

Teraz kolej gracza po jego lewej stronie.

W pierwszej rundzie gry rozgrywana jest faza wywózek.

Wywózki

Na początku gry pionki graczy zostaną wywiezione z Polski do ZSRS. Każdy gracz losuje 1 kartę podróżowania ze stosu i przesuwa swojego misia do miejsca wywózki w ZSRS w kolorze wskazanym przez kartę.



Tadeusz wziął ze stosu kart podróżowania jasnozieloną kartę z misiem jadącym ciężarówką. Przesuwa swój pionek z Polski do Uzbekistanu.

Jeśli gracz wylosuje tętową kartę z misiem idącym pieszo, to miejsce wywózki wybiera sam. Do jednego miejsca wywózki może trafić kilka misiów.

Z miejsc deportacji misie przesuwają się do Buzułuku i dalej, jak pokazują białe strzałki.

Jak się podróżuje?

Żeby przesunąć swojego niedźwiedzia, gracz może:

- użyć **jednej karty z misiem jadącym ciężarówką** i przesunąć misia na najbliższe wolne pole w kolorze wykorzystanej karty,
- użyć **jednej karty z misiem idącym pieszo** i przesunąć misia na najbliższe wolne pole w dowolnie wybranym kolorze, pod warunkiem, że nikogo nie wyprzedzi po drodze,
- odrzuć z planszy jedną dowolnie wybraną kartę misia i zastąpić ją nową ze stosu, a następnie użyć trzech kart z misiem jadącym ciężarówką w tym samym kolorze i/lub misiem idącym pieszo, żeby przesunąć swojego misia na najbliższe wolne pole w dowolnie wybranym kolorze (zgodnie z zasadami jazdy ciężarówką).

- a)
-
- Tadeusz przesuwa pionek na najbliższe wolne pole w kolorze niebieskim.
-
- Najbliższe niebieskie pole przed jego misiem jest zajęte, więc Tadeusz przesuwa swój pionek na następne wolne niebieskie pole.
- b)
-
- Tadeusz może przesunąć pionek na najbliższe wolne pole w dowolnie wybranym kolorze. Może wybrać między polami w kolorze żółtym, jasnozielonym lub niebieskim. Na pole fioletowe i dalsze nie może przejść, bo fioletowe pole jest zajęte, a pieszo nie można wyprzedzać. Tadeusz przesuwa pionek na jasnozielone pole.
- c)
-
- Najpierw Tadeusz wybiera i odrzuca jedną kartę misia z planszy 1 i dokłada na to miejsce nową kartę misia ze stosu 2. Następnie zagrywa trzy karty w tym samym kolorze, wybiera dowolny kolor, który mu odpowiada (w tym wypadku niebieski – „1”) i przesuwa swojego misia na najbliższe pole w wybranym kolorze (niebieskim), na którym nie ma innego pionka.

Uwaga! Używając trzech kart w tym samym kolorze z misiem jadącym ciężarówką, dowolną ich liczbę można zastąpić kartami ruchu pieszo.



Raz użyte karty odkłada się na stos kart odrzuconych.

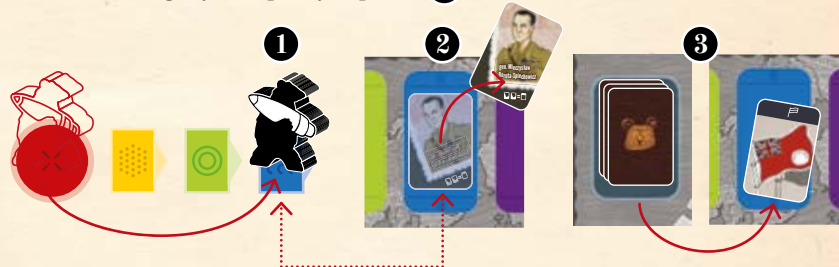
Pamiętaj! Na jednym polu może przebywać tylko jeden miś.

Nie można się cofać – zawsze poruszamy się w stronę Edynburga, zgodnie ze strzałkami na planszy.

Jak się zbiera karty misia?

Po wykonaniu ruchu (1) gracz zabiera z planszy jedną kartę misia z miejsca w kolorze pola, na którym stanął jego miś (2).

Po wzięciu karty gracz bierze nową kartę misia ze stosu i kładzie odkrytą (awerssem do góry) na pustym polu (3).



Tadeusz przesunął pionek na niebieskie pole. Zabiera z planszy kartę misia z niebieskiego miejsca i kładzie ją przed sobą. Na pustym miejscu kładzie nową kartę ze stosu.

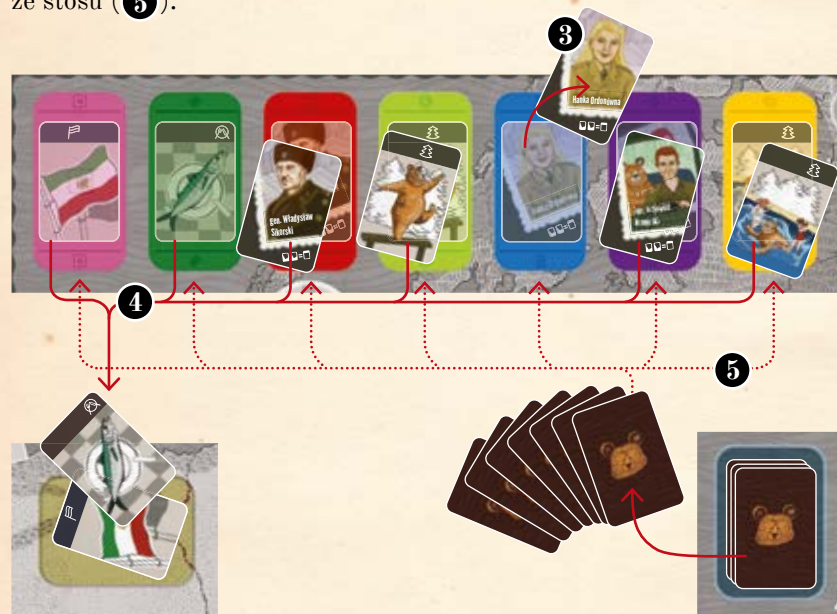
Uwaga! Zasada ta dotyczy również fazy wywózek!

Jeżeli stos kart misia się wyczerpie, należy wziąć odrzucone karty, potasować i utworzyć z nich nowy stos dobierania.

Miasta

Gracz, którego miś **PIERWSZY** zatrzyma się w jednym z miast (1), bierze kartę tego miasta (2) oraz jedną kartę misia z miejsca w kolorze miasta (3).

Następnie gracz odrzuca wszystkie pozostałe karty misia leżące na planszy (4), a zamiast nich losuje siedem nowych ze stosu (5).



Miś Tadeusza pierwszy dotarł do Bolonii. Tadeusz zabiera kartę „Bolonia” i kładzie ją przed sobą. Następnie zabiera z planszy i kładzie przed sobą kartę misia z niebieskiego miejsca, ponieważ pole „Bolonia” jest niebieskie. Na koniec zdejmuję z planszy wszystkie pozostałe karty misia i na pustych miejscach wyklada siedem nowych kart ze stosu.

Edynburg

Na pole „Edynburg” można dotrzeć, wykorzystując kartę podróżowania w dowolnym kolorze.

Gracz, którego miś dotarł pierwszy do Edynburga, bierze kartę miasta Edynburg (jak w wypadku innych miast).

Jeśli gracz dotarł do Edynburga **ciężarówką**, bierze też kartę misia z miejsca na planszy w kolorze wykorzystanej karty.

Jeśli gracz dotarł do Edynburga **pieszo** albo **używając trzech kart w tym samym kolorze**, bierze z planszy jedną dowolnie wybraną kartę misia.

Następnie odrzucamy wszystkie pozostałe karty misia leżące na planszy, a zamiast nich losujemy siedem nowych ze stosu, jak w przypadku każdego innego miasta.

Po dotarciu do Edynburga gracz nie wykonuje więcej ruchów; zakończył swój udział w grze i czeka na obliczenie wyników.

W chwili, gdy w Edynburgu pojawi się **pierwszy** miś, rozgrywana jest ostatnia runda gry (patrz **Koniec gry**).

Uwaga! Na pole „Edynburg” może wejść dowolna liczba misiów.

Koniec gry

W chwili, gdy:

- pierwszy miś dotrze do Edynburga, albo
 - któryś gracz zdobędzie jeden kompletny zestaw kart misia (6 różnych kart jednego rodzaju),
- ogłaszana jest ostatnia runda gry.

W ostatniej rundzie wszyscy – oprócz gracza, którego miś dotarł pierwszy do Edynburga lub który pierwszy zebrał komplet kart misia – rozgrywają jeszcze po jednej turze zgodnie z zasadami ogólnymi.

Kto wygrał?

Po zakończeniu ostatniej rundy porównuje się zebrane przez graczy karty misia.

Każdy gracz układa zebrane karty w zestawy. Każdy zestaw musi zawierać karty tego samego rodzaju i żadna z kart nie może w nim występować dwa razy. Największy możliwy zestaw (komplet) zawiera **sześć różnych** kart jednego rodzaju.

Wygrywa gracz, który zebrał największy zestaw kart.



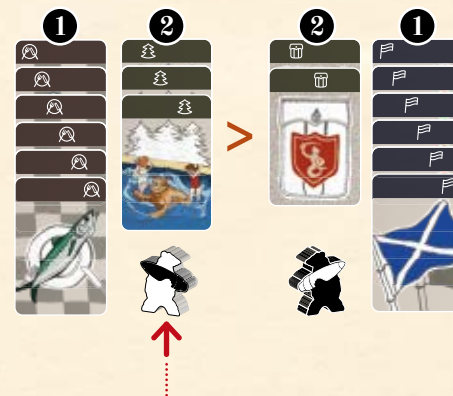
Zosia zebrała kompletny zestaw (6 kart) przedstawiający przysmaki Wojtka. Jeśli nikt inny nie ma kompletnego zestawu 6 kart, to Zosia wygrywa grę.

W razie remisu, gracze odkładają na bok swoje największe zestawy (1) i porównują zebrane przez siebie zestawy kart innego rodzaju (2), aby sprawdzić, który z nich jest największy. Jeśli po porównaniu kolejnych zestawów kart, gracze nadal remisują, rozstrzyga kolejny najliczniejszy rodzaj kart itd. Jeśli remisujący gracze nie mogą już porównać innych zestawów, gra kończy się remisem.

Zosia zakończyła grę, zdobywając kompletny zestaw kart jedzenia.

Tadeusz zebrał kompletny zestaw kart flag. Gracze muszą sprawdzić, kto zebrał więcej kart innych rodzajów. Zosia ma w swojej kolekcji jeszcze trzy karty zabawy, natomiast Tadeusz zebrał dwie oznaki. Partię wygrywa Zosia z wynikiem 6 i 3.

Tadeusz kończy na drugim miejscu z wynikiem 6 i 2.



Uwaga! Podwójne (identyczne) karty misia jednego rodzaju nie mogą być w tym samym zestawie. Każdy duplikat liczy się jako część następnego zestawu.



Jacek zebrał 5 kart jedzenia i miał dodatkowe egzemplarze kart: mielonka oraz owoce i miód. Nie ma żadnego kompletnego zestawu, tylko dwa niepełne: jeden liczący 5 kart, a drugi 2 karty.

Porada dla początkujących

Zdarza się, że na żadnym ze stosów nie ma karty misia pasującej do zbieranego rodzaju kart albo graczowi brak karty ruchu, która pozwoliłaby mu dostać się na pole z brakującą kartą. W takiej sytuacji warto zacząć zbierać kolejny rodzaj kart misia!

Grając z dziećmi

Grając z młodszymi dziećmi, można grę uprościć, rezygnując z niektórych zasad:

- Można zrezygnować z odrzucania z planszy jednej karty misia po użyciu trzech kart z misiem jadącym ciężarówką w tym samym kolorze.
- Można zrezygnować z odrzucania kart misia leżących na planszy po zabranii karty miasta.

Zastępowanie kart misia kartami miast i postaci

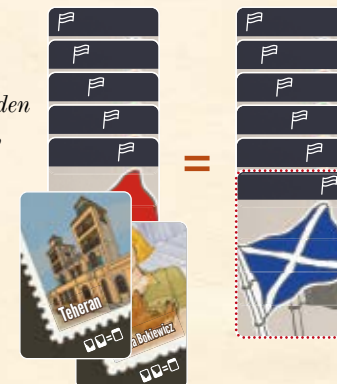
Jedną dowolną kartę misia zastępują dwie dowolne karty miast lub postaci (tzn. dwie postacie, miasto i postać albo dwa miasta). Parami kart miast i/lub postaci możemy zastąpić tyle kart misia, ile chcemy.

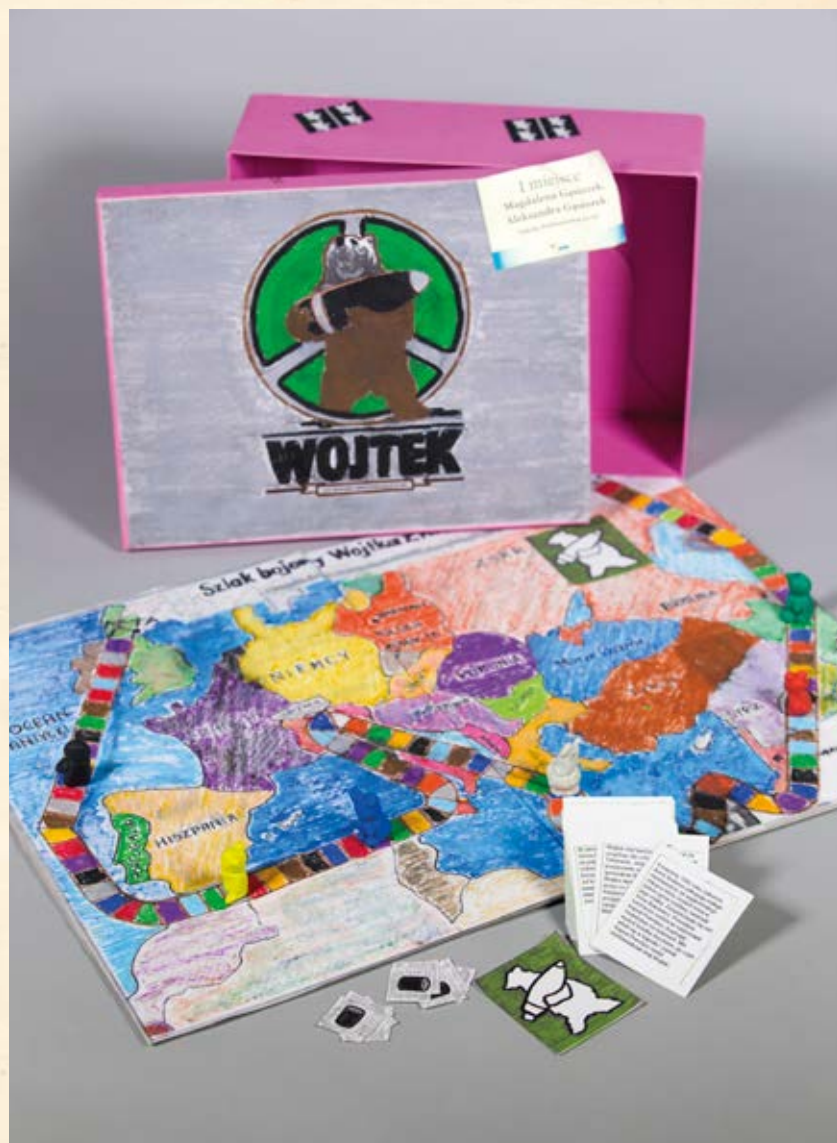


Tadeusz zbierał karty flag. Brakowało mu flagi Szkocji, ale miał też jedną kartę miasta i dwa portrety. Tadeusz dzięki temu mógł połączyć jeden portret (2) z jedną kartą miasta (3) w parę, która zastąpiła brakującą flagę (4). Z tym samym skutkiem mógłby zastąpić brakującą flagę dwoma portretami (1 + 2).

Jeśli po połączeniu portretów i miast w pary zostanie portret lub karta miasta bez pary, należy tę kartę zignorować – nie ma ona wpływu na wynik gry.

Tadeuszowi został jeden portret (1) – karta ta nie ma żadnego wpływu na ostateczny wynik Tadeusza.





Pierwotwór gry „Miś Wojtek” Aleksandry i Magdaleny Gasiorek ze Szkoły Podstawowej nr 63 im. A. Jasińskiej we Wrocławiu

Pewnego dnia, we wrześniu 1939 r., Polskę zaatakował sąsiadujący z nią kraj – Niemcy, rządzony przez Adolfa Hitlera. Wkrótce potem uderzył na Polskę jej drugi sąsiad, sojusznik Niemiec – Związek Sowiecki, pod wodzą Józefa Stalina. Tak rozpoczęła się II wojna światowa.

Polscy żołnierze – mimo wielkiej odwagi i poświęcenia – nie byli w stanie obronić kraju przed dwiema wrogimi armiami. Polska została pobita i podzielona między najeźdźców. Wielu polskim żołnierzom, którzy chcieli walczyć dalej, udało się przedostać do Francji, gdzie polski rząd zaczął znów organizować Wojsko Polskie. Większość z tych, którzy pozostali w Polsce, trafiła do niemieckich i sowieckich obozów jenieckich.

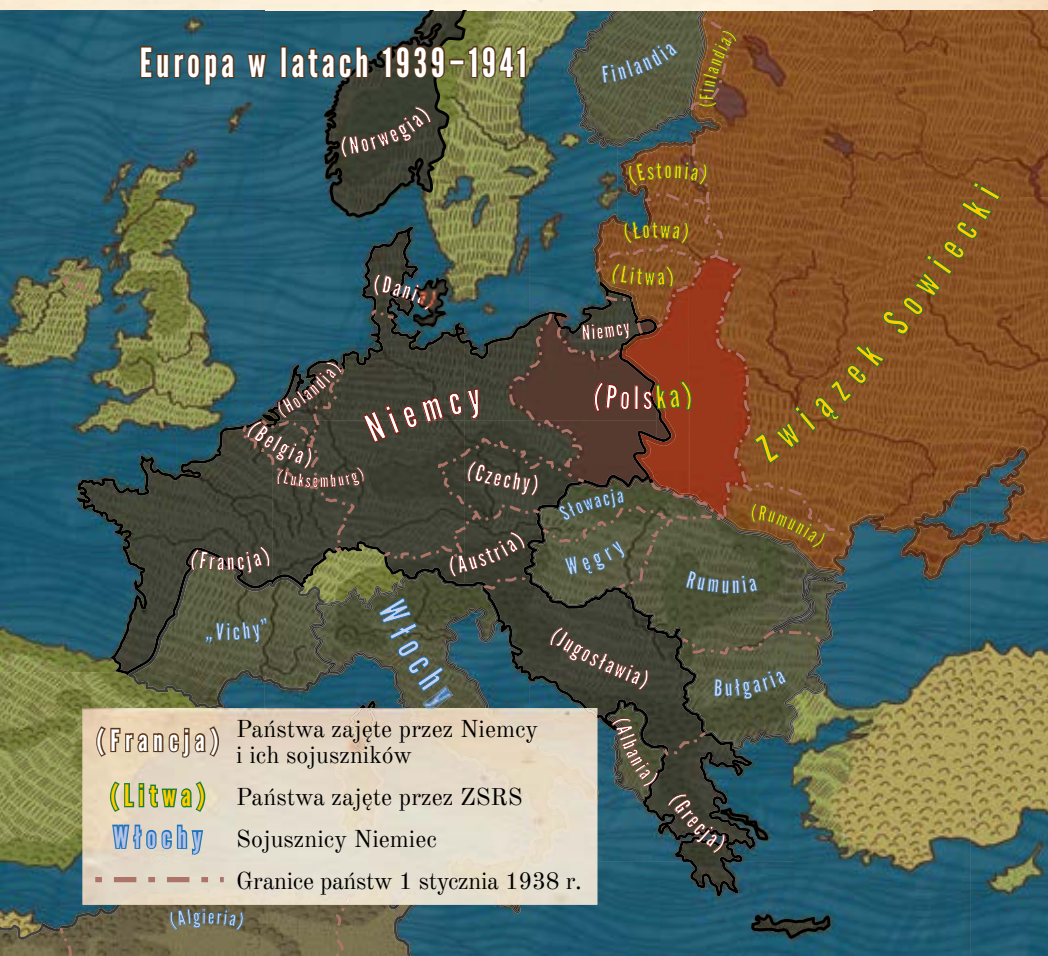


Polacy w Związku Sowieckim (1939–1942)

Po zakończeniu walk i Niemcy, i Sowieci rozpoczęli prześladowania mieszkańców Polski. Setki tysięcy ludzi wyrzucili z domów i wywieźli w odległe strony. Sowieci wywozili Polaków na Syberię, gdzie było bardzo zimno, albo do Kazachstanu, gdzie dokuczał gorący klimat. Wszędzie panowały głód, choroby, bieda, a wszystkich zmuszano do wyczerpującej pracy. Bardzo wielu Polaków nie wytrzymało tych ciężkich warunków i umierało.



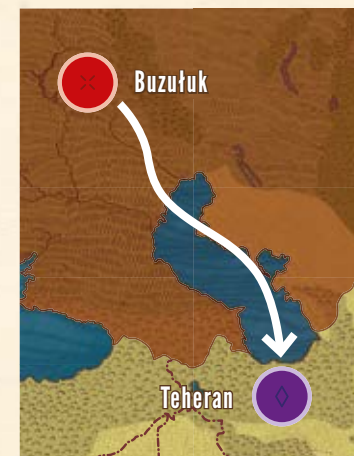
Minęły dwa lata wojny. Sowietzi zajęli część Rumunii, Litwę, Łotwę i Estonię, a Niemcy pokonali Danię, Norwegię, Belgię, Holandię, Francję, Jugosławię i Grecję. Próbowali zdobyć też Wielką Brytanię, ale ta zdołała się obronić, do czego przyczynili się polscy lotnicy. Nieoczekiwanie w czerwcu 1941 r. armia niemiecka zaatakowała ZSRS. Błyskawicznie poruszała się naprzód i dotarła aż pod Moskwę – sowiecką stolicę. Związek Sowiecki stał się wówczas sojusznikiem Polski. Armia Czerwona – wojsko sowieckie – była w bardzo trudnej sytuacji. Dlatego Józef Stalin podpisał umowę z polskim rządem w Londynie i wypuścił z więzień i obozów wszystkich Polaków, wywiezionych wcześniej w głąb ZSRS. Mieli oni utworzyć polskie wojsko, które pomoże Sowietom w walce z Niemcami i wyzwoli Polskę spod niemieckiej okupacji.



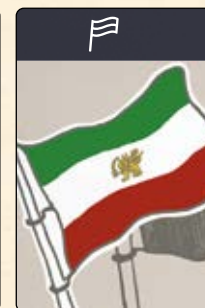
Dowódcą tego wojska został **gen. Władysław Anders**. W miejscowościach **Buzuluk**, Toccoke i Tatiszczewo zorganizowano miejsca zbiórki dla Polaków, którzy zjeżdżali ze wszystkich stron Związku Sowieckiego. Przybyło ich tam kilkadziesiąt tysięcy. Niestety Stalin ograniczał im przydział żywności. Dlatego w marcu 1942 r. polscy dowódcy ustalili, że część żołnierzy wyjedzie z ZSRS, żeby wzmocnić siły brytyjskich sojuszników walczących z Niemcami. I tak powstała Armia Polska na Wschodzie.



Jedyną drogą, którą polscy żołnierze mogli wydostać się z Rosji, była granica z **Iranem** (zwanym wtedy Persją). Tym szlakiem wyjechali z ZSRS, a wraz z nimi wiele kobiet i dzieci. Pomoc dla potrzebujących organizowała między innymi znana przedwojenna aktorka i piosenkarka **Hanka Ordonówna**. Ewakuowane dzieci trafiały do Iranu tylko czasowo. Potem jechały dalej – aż do Indii, Nowej Zelandii albo Afryki.



Polacy, którzy zostali w ZSRS, musieli czekać aż do zakończenia wojny, aby wrócić do ojczyzny i spotkać najbliższych. Nie wszyscy jednak przetrwali.



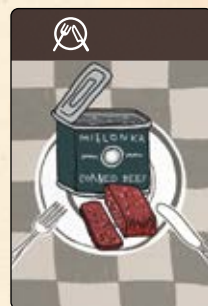
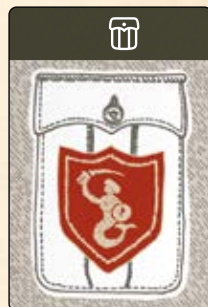
Miś sierota trafia w ręce Polaków

W kwietniu 1942 r. polscy żołnierze zmierzali z Iranu do **Palestyny**, gdzie formował się **2. Korpus Polski**. Pewnego dnia spotkali na swojej drodze wygłodzonego perskiego chłopca, w którego bagażu odkryli małego, ledwo żywego niedźwiadka syryjskiego.

Kto powierzył tego niedźwiadka chłopcu? Najpewniej niedźwiedzicę zabili myśliwi, a jej młode oddano chłopcu pod opiekę. A może chłopiec znalazł misia sam? Niedźwiadka można było sprzedać – a dla ubogich mieszkańców gór każdy sposób, żeby zarobić jakiś grosz, był dobry.

Na szczęście dla chłopca – i dla niedźwiadka! – zwierzak tak się spodobał polskim żołnierzom, że postanowili go od chłopca odkupić. Co prawda, Polacy nie mieli zbyt wiele, ale udało im się dobić targu za tabliczkę czekolady, trochę pieniędzy, szwajcarski nóż oficerski oraz – co ponoć było najważniejszą częścią transakcji – wielką **konserwę mięsną**.

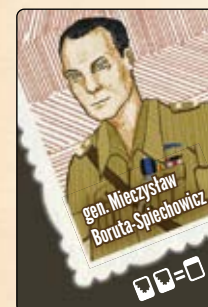
Powiadają, że zakup niedźwiadka zaproponował porucznik Anatol Tarnowiecki, który chciał zrobić niespodziankę swojej sympatii, **Irenie Bokiewicz**. Irena była zachwycona upominkiem. Niedźwiadek był jednak bardzo mały i nie umiał jeść ani mięsa, ani chleba. Trzeba było rozcieńczać wodą mleko skondensowane z puszki, wlewać je do butelki i karmić misia przez smoczek ze szmatki.



Wojtek w polskim wojsku

Małemu niedźwiadowi nadano imię **Wojtek**, co jest zdrobnieniem od **Wojciecha**. Imię to oznacza wojownika przynoszącego pociechę lub takiego, któremu walka sprawia radość.

Wojtkiem zaopiekowała się Irena, mieszkająca w obozie dla cywilów. We dnie biegał za nią jak piesek, a w nocy spał w jej łóżku. Nieraz jednak się budził i zaczynał nocne wędrówki po głowach śpiących w tym samym namiocie koleżanek Ireny, które – obudzone niespodziewanie – robiły zwykle dużo krzyku. W końcu wymusiły na Irenie, żeby znalazła niedźwiedziowi inne lokum.



Ktoś wpadł na pomysł, aby Wojtka podarować generałowi **Mieczysławowi Borucie-Spiechowiczowi**, który od marca 1942 r. był tymczasowym dowódcą wojsk ewakuowanych do Iranu. Generał z kolei oddał niedźwiadka do sztabu, a tam postanowiono przekazać go do 2. Kompanii Transportowej, której nazwę wkrótce zmieniono na 22. Kompanię Zaopatrywania Artylerii. W kronice kompanii pod datą 22 sierpnia 1942 r. zapisano: „Por. Florezykowski przywiózł dziś pociesznego niedźwiadka [...]. Srebrnopopielate stworzenie zjednało sobie ogólną sympatię, a figle, które wyczynia w kręgu żołnierzy, świadczą o znakomitym samopoczuciu misia w nowym otoczeniu”.

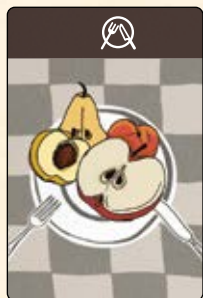
Tak niedźwiadek został polskim żołnierzem. Założono mu książeczkę wojskową i nadano stopień szeregowego. Został wciągnięty do ewidencji żołnierzy, otrzymał swój numer i żołd w postaci dwóch racji żywnościowych. Powierzono go nowemu opiekunowi, kapralowi **Piotrowi Prendyszowi**. Chociaż każdy z nich dostał własne miejsce do spania, miś zakradał się nocą do łóżka opiekuna i do niego przytulał. Brakowało mu mamy, jak każdej sierocie.

W kompanii był jeszcze jeden Wojtek. **Wojciech Narębski** miał wówczas 17 lat i był w czasie wojny kierowcą ciężarówki. Po wojnie skończył studia, podjął pracę naukową i został profesorem. Wspominał: „Gdy tylko okazało się, że w kompanii jest dwóch Wojtków, rozróżniono nas na »Małego Wojtkę« i »Dużego Wojtkę«”. Początkowo to niedźwiadek był tym małym Wojtusiem, ale z czasem przyszły profesor geologii przejął przydomek „mały”.



Zwyczaje i wybryki niedźwiadka

Miś rósł jak na drożdżach i wiecznie szukał czegoś do jedzenia. Zakradał się do stołówki i zjadał jajka przygotowane dla żołnierzy na śniadanie. W spiżarni wyjadał **konfitury**. Szybko rósł i męźniał na żołnierskim wickie,

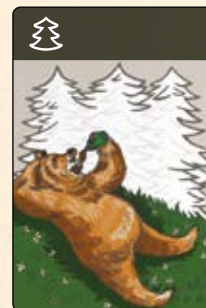
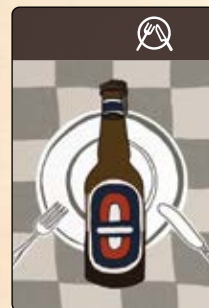


a jego ulubionymi przysmakami były **owoce**, słodkie syropy, marmolada oraz **miód** i **ryby**. Gdy podrośł, potrafił całą kompanię ukradkiem pozbawić śniadania.

Wojtek był łagodny i ufny wobec ludzi. Żołnierze ogromnie lubili się z nim bawić. Mógł godzinami się **boksować** i **siłować dla żartów**. Kiedy miał dobry humor, łapał kogoś, powalał na ziemię i przykrywał sobą, co nazywało się „wałkowaniem żołnierza”, ale nigdy nie zrobił nikomu przy tym krzywdy. Lubił też



na przykład zepsuć kran albo zużyć wodę przeznaczaną dla całego oddziału. Wiele mu wybaczano, chociaż czasem za karę trafiał na łańcuch.



różne inne zabawy – na przykład **chodzenie po drewnianej równoważni**, którą zmajstrowano specjalnie dla niego. Przyjaźnił się też i bawił z dalmatyńczykiem, psem brytyjskiego oficera.

Wojtek uwielbiał się **kąpać**, co jednak przysparzało mu różnych kłopotów. Zdarzało mu się

Kiedy Wojtek podrośł, żołnierze nauczyli go pić **piwo**, które dostawał za dobre zachowanie. Sam umiał otworzyć je pazurem. Na szczęście nie nauczył się palić papierosów. Ku uciesze żołnierzy, brał je od nich zapalone... i połykał w całości (a niezapalone wypływał).

Kiedy polskie wojsko stacjonowało w Iraku, w obozach Ribat i koło Kirkuku było wiele prób kradzieży broni, namiotów i innego wyposażenia. Wojtek stał zawsze na straży i pilnował, by z obozu nic nie zginęło.



Niedźwiedź uwielbiał podróżować **wojskową ciężarówką**. Gdy był małym misiem, jeździł w sfoferce, ale wkrótce przestał się tam mieścić. Musiał się więc przesiąść na pakę samochodu.

Kiedy Wojtek stał się bardzo duży niedźwiedziem, dostał własną sypialnię w obszernej drewnianej skrzyni. Nie lubił jednak samotności i wciąż, nieczym mały niedźwiadek, przychodził przytulać się do żołnierzy śpiących w namiocie.

Podróż do Włoch

Na początku roku 1944 polskie oddziały dostały rozkaz przeniesienia się do Włoch. Wojtek popłynął razem z 2. Korpusem Polskim z portu Aleksandria w Egipcie do Włoch na pokładzie statku „Batory”. Było trochę kłopotu z jego zaokrętowaniem, bo angielski oficer ładunkowy za żadne skarby nie chciał się zgodzić na wpuszczenie niedźwiedzia na pokład, chociaż wszystkie papiery były w porządku. Żołnierze przekonali go, że niedźwiedź „budzi wojennego ducha w polskim żołnierzu”. Na statku szeregowy Wojtek odkrył nową zabawę – **bitwę na poduszki** – pierze fruwało na wszystkie strony.

Po zacumowaniu „Batorego” w porcie Tarent Włosi osłupieli, gdy pierwszy powitał ich okazały niedźwiedź. W jeszcze większe zdumienie wprawiło ich to, że miś jest oswojony i zaprzyjaźniony z żołnierzami.



Bitwa pod Monte Cassino

Do tej pory kompania Wojtka nie uczestniczyła w walkach. We **Włoszech** czekał ją chrzest bojowy pod **Monte Cassino**. To wzgórze – ważne ze względów strategicznych – było od stycznia 1944 r. bez skutku szturmowane przez Amerykanów, Brytyjczyków i Nowozelandczyków.



W maju 1944 r. zaatakowali Polacy. Szturm był poprzedzony intensywnym ostrzałem artyleryjskim. W walce wzięły udział oddziały **3. Dywizji Strzelców Karpackich**, **Pułku 4. Pancernego „Skorpion”** oraz **5. Kresowej Dywizji Piechoty**.

W czasie bitwy 22. kompania – w której służył Wojtek – dowoziła amunicję na pozycje artylerii. W górach przemieszczano się po krętych, skalistych drózkach. Po jednej stronie takiej ścieżki sterczały występy skalne, a po drugiej ziała przepaść. To nie wszystko! Ze względu na niemiecki ostrzał jeżdżono jedynie nocą i bez świateł. Nic dziwnego, że było dużo wypadków.

Tymczasem Wojtek, choć uwielbiał podróże samochodem, na początku bitwy nie wychodził z kwatery. Dopiero gdy przywykł do huku pocisków, zaczął się wpraszać do transportów – co początkowo przyjmowano z niechęcią, bo miś zajmował mnóstwo miejsca. Ale po pewnym czasie żołnierze zaczęli sami zachęcać Wojtka do wycieczek, bo szczęśliwym trafem nie zginął nikt, kto prowadził ciężarówkę w towarzystwie Wojtka. Przesądni opowiadali nawet, że ginęli ci, którzy nie chcieli go wziąć ze sobą...

Raz, kiedy żołnierze uwijali się jak w ukropie, donosząc na stanowiska bojowe ciężkie skrzynie z pociskami, Wojtek, który ich obserwował, nagle postanowił im pomóc. Podszedł do ciężarówki, stanął na tylnych łapach, a przednie wyciągnął do żołnierza podającego skrzynię. Ten, kiedy ochłonął ze zdumienia, podał Wojtkowi jedną z nich. Miś bez wysiłku zaniósł skrzynkę z amunicją na stanowisko i wrócił do ciężarówki. I tak, przez cały czas ostrzału niedźwiedź pomagał

swoim opiekunom. Jeden z nich naszkicował na kartce papieru postać niedźwiedzia niosącego pocisk. Obrazek ten szybko stał się symbolem kompanii Wojtka. **Oznaka przedstawiająca niedźwiedzia z pociskiem w łapach** pojawiła się na samochodach wojskowych, poręczykach i mundurach żołnierzy.

Bitwa o Monte Cassino trwała 13 dni i 20 godzin. Nie było ani chwili ciszy. Ostrzał zmienił całą okolicę w pustynię. Niemcy oddali pole 18 maja. Na szczycie ruin zniszczonego klasztoru polscy żołnierze zatknęli biało-czerwoną flagę, a w samo południe odegrali hejnał mariacki.



Kampania adriatycka

Latem 1944 r. polskie oddziały, razem z sojusznikami, rozpoczęły kampanię wzdłuż wybrzeży Morza Adriatyckiego. Był to wspólny czas dla Wojtka, ponieważ miś mógł się wylegiwać na plaży i kąpać w ciepłym morzu. Ulubioną zabawą Wojtka było **podpływanie po kryjomu** do zażywających kąpiele Włosek. Miś niespodziewanie wynurzał się tuż obok nich spod wody, co – ku uciechu żołnierzy – najpierw wzbudzało popłoch wśród kobiet, a potem podziw dla dzielnych Polaków poskramiających „groźne” zwierzę.

Wojtek towarzyszył też żołnierzom podczas ciężkich walk o port Ankona oraz przy wyzwaniu wielu innych włoskich miejscowości. Swoją marsz 2. Korpus Polski zakończył w **Bolonii** w północnych Włoszech. Miesiąc później nastąpiła kapitulacja Niemiec i wojna w Europie się skończyła.



Demobilizacja i wyjazd do Szkocji



Po niemal rocznym wypoczynku we Włoszech 2. Korpus Polski przetransportowano do Wielkiej Brytanii. 22. Kompania Zaopatrywania Artylerii trafiła do **Szkocji**, a razem z nią Wojtek. We wrześniu 1946 r. żołnierze z jego kompanii zostali zakwaterowani w Winfield Park, w miejscowości

Hutton. Wojtek szybko stał się ulubieńcem całego obozu i okolicznej ludności. Często interesowali się nim dziennikarze.

Pożegnanie

Po zakończeniu wojny wielu polskich żołnierzy zdecydowało się nie wracać do Polski, gdzie panował już reżim komunistyczny. Ich rodzinne strony pod Wilnem czy Lwowem zostały oderwane od ojczyzny i przemocą włączone do Związku Sowieckiego. Nie widzieli dla siebie miejsca w nowej sytuacji i obawiali się ponownych aresztowań i wywózek. Niektórzy osiedlili się we Włoszech, inni decyzję o pozostaniu na Zachodzie podjęli dopiero w Szkocji.



W 1947 r. miś Wojtek został oddany do ogrodu zoologicznego w **Edynburgu**. „Ofiarowano go na przechowanie do czasu, gdy będzie mógł wrócić do wolnej Polski” – zanotowano w dokumentach edynburskiego zoo, którego dyrektor zgodził się zaopiekować Wojtkiem. Obiecał, że nikomu go nie odda bez zgody dowódcy polskiej kompanii, majora **Antoniego Chełkowskiego**. 15 listopada 1947 r., dzień rozstania z Wojtkiem, był bardzo smutny i dla niego, i dla jego przyjaciół.

Zamknięty na wybiegu niedźwiedź na dźwięk polskiej mowy zawsze unosił głowę i mruczał przyjaźnie. Żołnierze, już w cywilu, wiele razy go odwiedzali. Ku przerażeniu obsługi ogrodu i zwiedzających, koledzy z wojska wchodzili na wybieg, by raz jeszcze pobawić się ze swym przyjacielem.

Wojtek przeżył w edynburskim ogrodzie zoologicznym 16 lat. Zakończył życie w 1963 r. w wieku 21, a może 22 lat. O jego śmierci poinformowały nawet brytyjskie stacje radiowe. Niektórzy znający go żołnierze mówili, że czuł się bardziej człowiekiem niż niedźwiedziem.

Z dala od rodzin i kraju żołnierze armii generała Andersa dzielili wojenny los z niedźwiadkiem, który nie miał nikogo oprócz nich. Pewnie dlatego łączyła ich tak silna więź.



Niedźwiedzie są największymi drapieżnikami lądowymi. Dorosły samiec niedźwiedzia brunatnego waży średnio 250 do 300 kg – a więc tyle, co trzech rośliwych mężczyzn. Kiedy stanie na tylnych łapach, może mieć nawet 2,5 metra wysokości. Znaście człowieka, który jest aż tak wysoki?

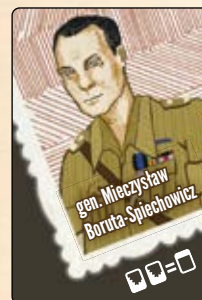
Spotykano też niedźwiedzie brunatne, które ważyły dwa razy więcej niż przeciętny osobnik (aż 780 kg, czyli mniej więcej tyle, co mały samochód) i miały prawie 3 m wysokości! Wojtek jednak nie był tak duży. Należał do gatunku niedźwiedzi syryjskich, a one z reguły są nie tylko mniejsze, lecz także jaśniejsze od brunatnych.



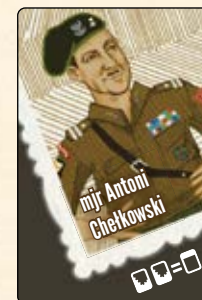
Premier RP i wódz naczelny Polskich Sił Zbrojnych do 1943 r.



Dowódca 2. Korpusu Polskiego.



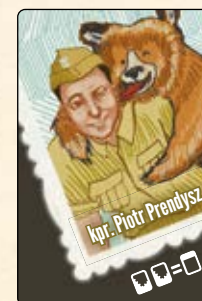
Dowódca wojsk polskich ewakuowanych do Iranu z ZSRS.



Dowódca 22. kompanii.



Pierwsza opiekunka Wojtki.



Opiekun Wojtka w 22. kompanii.



Kierowca w 22. kompanii.



Znana polska piosenkarka i aktorka, opiekunka polskich sierot uratowanych z ZSRS.



Oznaka
2. Korpusu
Polskiego.



Oznaka
3. Dywizji
Strzelców
Karpackich.



Oznaka
5. Kresowej
Dywizji
Piechoty.



Oznaka Pułku
4. Pancernego
„Skorpion”.



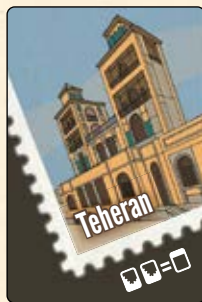
Oznaka
6. Pułku
Pancernego
„Dzieci
Lwowskie”.



Oznaka
22. Kompanii
Zaopatrzenia
Artylerii.



Miasto
w południowej
Rosji, rejon
formowania
Armii Polskiej
w ZSRS.



Gmach słońca,
Shams ol Emareh,
fragment zbudowa-
nego w XVI w.
i przebudowa-
nego na przełomie
XVIII i XIX w.
pałacu Golestan
w Teheranie.



Lew i słońce
na białym polu
flagi to tradycyjny
symbol Iranu,
używany
od XII w.
do 1979 r.



Do 1947 r.
Palestyna była
pod zarządem
brytyjskim i nie
miała własnej
flagi. W roku
1948 na jej
terenach powstało
niepodległe
państwo Izrael.



Herb
w białym polu
to herb dynastii
sabaudzkiej,
panującej we
Włoszech w latach
1861–1946,
tj. do chwili, kiedy
Włochy zostały
republiką.



Skośny biały
krzyż to krzyż
św. Andrzeja,
patrona
Królestwa
Szkocji.



XV-wieczna
cytadela Kajtbaja
w Aleksandrii
w Egipcie,
zbudowana
na fundamentach
starożytnej latarni
morskiej na Faros.



Założony w VI w.,
najstarszy klasztor
benedyktyński.



Palazzo d'Accursio
– od XIV w. ratusz
Bolonii, miasta
w północnych Włoszech,
siedziby najstarszego
uniwersytetu w Europie.



XVI-wieczny
zamek
w Edynburgu,
stolicy Szkocji.

Literatura

Drodzy Czytelnicy, tu nasza opowieść się kończy. Jeśli chcielibyście się dowiedzieć więcej o Wojtku, zachęcamy Was do lektury książek o tym niezwykłym niedźwiedziu i losach 2. Korpusu Polskiego. Nie oznacza to, że lista, którą podajemy, jest ostateczna i wyczerpująca – na rynku księgarskim cały czas pojawiają się nowe pozycje. Szukajcie w księgarniach i bibliotekach!

Dla troszkę młodszych czytelników

Eliza Piotrowska, *Wojtek – żołnierz bez munduru*, Poznań 2017
Łukasz Wierzbicki, *Dziadek i Niedźwiadek – historia prawdziwa*,
Konstancin 2009

Dla troszkę starszych czytelników

Bibi Dumon Tak, *Niedźwiedź Wojtek – na żołnierskim szlaku*,
Zakrzewo 2016
Wiesław Lasocki, *Wojtek spod Monte Cassino*, Warszawa 2012

Dla czytelników dorosłych

Książki przeznaczone dla dorosłych czytelników opowiadają nie tylko o dziejach misia Wojtki, lecz także o losach towarzyszących mu żołnierzy. Książka Aileen Orr przedstawia wiele spraw z punktu widzenia mieszkańców Wielkiej Brytanii (co jest samo w sobie bardzo interesujące). Książka Maryny Miklaszewskiej jest przede wszystkim powieścią o losach ludzkich – miś pojawia się w niej niejako przy okazji, na co uczulamy tych, którzy będą szukać czegoś więcej o samym Wojtku.

Aileen Orr, *Niedźwiedź Wojtek – niezwykły żołnierz armii Andersa*,
Zakrzewo 2015
Maryna Miklaszewska, *Wojtek z armii Andersa*, Poznań 2016