

DOI 10.4467/12332135KRA.25.009.22807

Gra planszowa „Jeszcze jedno lato 1914–1918” – podsumowanie projektu strategicznego pn. „Edukacyjna gra planszowa Wielka Wojna”

W latach 2022–2025 realizowany był projekt strategiczny Archiwów Państwowych pn. „Edukacyjna gra planszowa Wielka Wojna”. Archiwum Narodowe w Krakowie pełniło w nim rolę lidera, partnerami projektu były: Archiwum Akt Nowych, Archiwa Państwowe w: Łodzi, Szczecinie i Warszawie oraz Departament Popularyzacji Działalności Archiwalnej Naczelnej Dyrekcji Archiwów Państwowych. Do udziału w projekcie zaproszono AP, z których zasobu pochodzą źródła stanowiące podstawę edycji serii wydawniczej z dziennikami i wspomnieniami z okresu I wojny światowej Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci¹.

Funkcję kierownika projektu pełniła Anna Sokół (ANK), w skład zespołu projektowego wchodziła: Agnieszka Filipek (ANK Oddział w Nowym Sączu, do stycznia 2024 r.), Agnieszka Jeleń (ANK Oddział w Nowym Sączu), Rafał Kierzkowski (AAN, od września do października 2023 r. i ponownie od marca 2024 r.), Wojciech Kowaluk (AP w Łodzi, do lutego 2024 r.), Radosław Pawłowski (AAN, od października 2023 r. do marca 2024 r.), Bartosz Sitarz (AP w Szczecinie, od września 2022 r.), dr Violetta Urbaniak (AP w Warszawie), Tomasz Walkiewicz (AP w Łodzi), Aldona Warzecha (ANK), Ewelina Wasilewska (NDAP-DPD), Agnieszka Wopińska (AAN, do września 2023 r.).

Karta projektu, po złożeniu do Komitetu sterującego ds. wdrażania *Strategii rozwoju Archiwów Państwowych na lata 2021–2030* w ramach pierwszego naboru projektów do portfela projektów strategicznych sieci AP w marcu 2022 r., została zatwierdzona w maju 2022 r., a projekt wpisany do portfela projektów strategicznych².

Celem projektu było wydanie edukacyjnej gry planszowej i przeprowadzenie kompleksowych działań związanych z jej rozpowszechnieniem i rozpropagowaniem możliwości jej wykorzystania do celów edukacyjnych. Jako założenie przyjęto, że fabuła gry będzie nawiązywać do losów bohaterów serii wydawniczej Wielka Wojna... i że powstanie we współpracy z profesjonalnym projektantem gier planszowych. Zaplanowano, że

¹ Seria wydawnicza Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci, red. nauk. Jerzy Kochanowski, Grzegorz Leszczyński, Grzegorz Mędykowski, t. 1–7, wyd. Archiwa Państwowe, Warszawa–Kraków 2014–2021; część tomów dostępna online: https://archiwa.gov.pl/poznaj/publikacje/katalog/?keyword=Wielka+Wojna&autor&title&rok&publish&doing_wp_cron=1763077095.2321391105651855468750 (odczyt: 14.11.2025).

² Uchwała Nr 8/2022 Komitetu sterującego do spraw wdrażania *Strategii rozwoju Archiwów Państwowych na lata 2021–2030* z dnia 11 maja 2022 r. w sprawie przyjęcia do portfela projektów strategicznych kart projektów nadesłanych w 1. naborze.

gra będzie służyła do realizacji celów edukacyjnych w ramach działalności prowadzonej w tym zakresie przez AP, szkoły i inne instytucje. Miała ukazywać realia I wojny światowej i prezentować AP i źródła historyczne przechowywane w ich zasobie³. W efekcie miała się przyczynić do wzmocnienia pozytywnego wizerunku AP jako instytucji wspierających edukację oraz posiadających ciekawą i różnorodną ofertę dla szerokiego odbiorcy, w tym dla środowiska graczy w gry planszowe, których do wyboru gier motywują ich wysokie walory rozgrywkowe. Działania zrealizowane w ramach projektu zostały ściśle zaplanowane i rozłożone w czasie w ramach dwuipółletniego harmonogramu projektu. We wniosku projektowym opracowany został także budżet projektu na cały okres jego realizacji – główna część, obejmująca większość wydatków, obsługiwana była przez ANK jako lidera projektu.

We wrześniu 2022 r., po zatwierdzeniu karty projektu, odbyło się pierwsze spotkanie *kick off* zespołu projektowego w ANK. Spotkanie poprzedzające formalne rozpoczęcie projektu miało na celu poznanie się i integrację zespołu, a przede wszystkim określenie spójnego rozumienia celu projektu i zadań, jakie stoją przed zespołem. Miało także pomóc w usprawnieniu pracy nad wnioskiem projektowym i zaangażowaniu całego zespołu na jak najwcześniejszym etapie projektu we współpracę przy jego wypracowaniu. W 2022 r. zespół spotkał się jeszcze na siedmiu spotkaniach online.

Wniosek projektowy został złożony do Komitetu sterującego w listopadzie 2022 r., a w styczniu 2023 r. zatwierdzony do realizacji, z zastrzeżeniem, że finansowanie zostanie uruchomione po przedstawieniu przez zespół założeń do koncepcji gry⁴. W ten sposób nastąpiło formalne rozpoczęcie projektu.

W 2023 r. zespół projektowy pracował podczas 15 spotkań (13 spotkań online i dwa stacjonarne w ANK), a pomiędzy nimi praca odbywała się korespondencyjnie. W pierwszym roku projektu zespół miał przede wszystkim opracować merytoryczne podstawy planowanej gry planszowej, przygotować się do pracy w projekcie i do współpracy z projektantem gier planszowych. Na początku przeprowadzono jakościowe badanie ankietowe preferencji i potrzeb użytkowników gier planszowych w czterech grupach respondentów (nauczyciele i opiekunowie świetlic szkolnych, bibliotekarze, archiwiści zajmujący się w AP zadaniami edukacyjnymi, rodzice dzieci powyżej 10 roku życia). Były to grupy, które zespół zidentyfikował jako potencjalnych odbiorców gry. W celu właściwego przeprowadzenia badania członkowie zespołu projektowego wzięli najpierw udział w szkoleniu z zakresu projektowania i prowadzenia badań, i zapoznali się z literaturą przedmiotu. Respondenci przeprowadzonego badania wskazali jako najbardziej interesującą tematykę gry zagadnienie życia codziennego w czasie I wojny światowej.

³ Więcej nt. fabuły i przebiegu rozgrywki: Anna Sokół, „Jeszcze jedno lato 1914–1918” – gra planszowa *Archiwów Państwowych o życiu codziennym w czasie pierwszej wojny światowej*, [w:] *Educare necesse est – życie codzienne w dokumencie, historiografii i dydaktyce od średniowiecza do końca XX w. Przykłady dobrych praktyk edukacyjnych*, red. Violetta Urbaniak, Warszawa 2025, s. 415–424.

⁴ Uchwała Nr 3/2023 Komitetu sterującego do spraw wdrażania *Strategii rozwoju Archiwów Państwowych na lata 2021–2030* z dnia 26 stycznia 2023 r. w sprawie uruchomienia projektów do realizacji oraz raportów inicydentu.

Na tym etapie prac dokonano także analizy rynku gier planszowych w zakresie dostępnych gier nt. I wojny światowej, z uwzględnieniem gier polskich i zagranicznych. Prześledzono ich tematykę, dostępność, popularność i obecność w nich komponentu edukacyjnego. Zespół sprawdził też, czy na rynku dostępne są gry o tematyce związanej z archiwami i archiwaliami – nie znaleziono takich pozycji. W dalszej kolejności przeanalizowano wnikliwie treść tomów serii wydawniczej *Wielka Wojna...*, aby zweryfikować możliwości wykorzystania wątków opisywanych we wspomnieniach i dziennikach w fabule gry, ich potencjalną spójność i kompletność wyłaniającego się z całej serii obrazu I wojny światowej, widzianego oczami autorów. Analiza miała także ocenić możliwość zbudowania postaci w grze na podstawie archetypów autorów dzienników i wspomnień lub innych opisywanych przez nich osób.

Uzyskane wyniki badań posłużyły do opracowania „Założeń do koncepcji edukacyjnej gry planszowej »Wielka Wojna«, opartej na serii wydawniczej *Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci*”⁵. Dokument ten został przedstawiony Komitetowi sterującemu do zatwierdzenia. Określa on cel powstania gry i jej odbiorców, zawiera podsumowanie wyników badań ankietowych, analizy rynku gier i treści tomów serii *Wielka Wojna...*, propozycje ścieżek fabularnych, na podstawie których będzie konstruowany świat przedstawiony w grze, oczekiwane korzyści i efekty gry, jej planowane cechy i przeznaczenie.

Po zatwierdzeniu dokumentu założeń przez Komitet sterujący⁶ przystąpiono do wyłonienia wykonawcy – projektanta gier planszowych. W tym celu przeprowadzono wyceny rynkowe kosztów zaprojektowania i wydania gry planszowej, konsultowano się z projektantami i wydawcami gier, aby pozyskać wiedzę o przebiegu procesu produkcji gry planszowej, czasie potrzebnym na realizację poszczególnych etapów, elementach składających się na koszt produkcji. Oferenci mieli przedstawić zarys koncepcji gry przygotowany w oparciu na dokumentach opracowanych przez zespół projektowy na wcześniejszym etapie projektu (tj. wyciągu z „Założeń do koncepcji...” i „Analizy postaci – bohaterów serii wydawniczej *Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci*”). Do zaprojektowania gry planszowej wybrana została firma Łukasz Wrona, Projekt Rekreатор, z którą zawarto umowę i rozpoczęto współpracę.

Na podstawie wypracowanych przez zespół dokumentów i zarysu koncepcji gry przedstawionej przez projektanta zespół opracował kolejny istotny dla projektu dokument, tj. „Koncepcję edukacyjnej gry planszowej »Wielka Wojna«, opartej na serii wydawniczej

⁵ „Założenia do koncepcji edukacyjnej gry planszowej »Wielka Wojna«, opartej na serii wydawniczej *Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci*”, oprac. zespół projektowy projektu strategicznego pn. „Edukacyjna gra planszowa *Wielka Wojna*”, marzec 2023. Załącznikami do dokumentu założeń były: „Raport z badania preferencji i potrzeb użytkowników gier planszowych przeprowadzonego na potrzeby realizacji projektu strategicznego pn. *Edukacyjna gra planszowa Wielka Wojna*” z aneksami 1–8 oraz „Wykaz gier na temat I wojny światowej objętych analizą” i „Analiza postaci – bohaterów serii wydawniczej *Wielka Wojna – Codziennosc Niecodziennosci*”.

⁶ Uchwała Nr 19/2023 Komitetu sterującego do spraw wdrażania *Strategii rozwoju Archiwów Państwowych na lata 2021–2030* z dnia 10 maja 2023 r. w sprawie zatwierdzenia założeń do gry i uruchomienia finansowania projektu pn. „Edukacyjna gra planszowa *Wielka Wojna*”.

Wielka Wojna – Codzienność Niecodzienności. Raport z przeprowadzonych prac”⁷. Zostały w nim określone podstawowe założenia fabuły i mechaniki gry, w tym struktura gry, podział ról, propozycje akcji i wyzwań realizowanych przez graczy oraz wstępny zestaw komponentów. W dokumencie sformułowano założenia dotyczące wykorzystania w grze archiwaliów i powiązania fabuły z serią wydawniczą Wielka Wojna..., podsumowano recenzje watorów edukacyjnych gry i opisano założenia odnoszące się do planowanych materiałów edukacyjnych w podziale na materiały, które będą dołączone do gry jako część zawartości pudełka oraz dodatkowe, wydane niezależnie materiały edukacyjne. W dokumencie określono też mapę drogową kolejnych prac nad stworzeniem gry z podziałem na nadchodzące, następujące po sobie kroki.

Dokument koncepcji stał się punktem wyjścia do rozpoczęcia prac nad prototypem gry. W celu zweryfikowania, czy koncepcja gry wypełnia założenia dotyczące przydatności gry do celów edukacyjnych, dokument poddano recenzjom, mającym ocenić walory edukacyjne koncepcji gry. Pozyskano trzy zewnętrzne recenzje, przygotowane przez praktyków – nauczycieli z doświadczeniem w pracy na różnych szczeblach szkolnictwa. Zawarte w nich uwagi i sugestie w miarę możliwości uwzględniono na etapie prototypowania, dzięki czemu projektowana gra mogła zostać lepiej dostosowana do wykorzystania w pracy z młodzieżą. Był to pierwszy etap recenzyjny, kolejny nastąpił na dalszym etapie prac w 2024 r.

Równoległe zespół rozpoczął kwerendę w zasobach wszystkich AP w celu wytypowania materiałów archiwalnych nt. I wojny światowej reprezentujących zasób całej sieci AP. Wyniki kwerendy zostały wykorzystane we współpracy z projektantem gry. Archiwalia były bazą dla ukazanych w fabule gry zjawisk historycznych i społecznych z czasów Wielkiej Wojny. Służyły także jako inspiracja podczas projektowania gry na różnych etapach tej pracy – od tworzenia fabuły i konstruowania postaci bohaterów, po przygotowanie ilustracji i oprawy graficznej. Wytypowanie, w wyniku przeprowadzonej kwerendy, materiałów pozwoliło też zespołowi projektowemu na rozpoczęcie realizacji kolejnego zadania, tj. prac nad koncepcją wystawy planszowej, zaplanowanej do zaprezentowania w ramach finałowych wydarzeń edukacyjnych.

Nadal trwała budowa kompetencji zespołu projektowego, jego członkowie wzięli udział w szkoleniach: „Nowoczesne gry planszowe, teoria i praktyka”, „Współpraca w zespole projektowym”, „Zastosowanie gier i grywalizacji w edukacji”, „Storytelling w grywalizacji”. Dodatkowo część członków zespołu uczestniczyła w prowadzonym zdalnie 16-godzinny kursie „Grywalizacja – gamifikacja – gryfikacja w edukacji”, realizowanym przez Uniwersytet Otwarty Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Podnoszenie kompetencji zespołu projektowego polegało na wzmacnianiu współpracy zespołu i poszerzaniu wiedzy nt. wykorzystania różnego rodzaju gier w edukacji.

W 2024 r. miało miejsce 19 spotkań zespołu projektowego, w tym trzy stacjonarne w ANK. W tym roku trwały bardzo intensywne prace nad częścią merytoryczną gry, tj. nad zdefiniowaniem katalogu zjawisk społecznych, charakterystycznych dla ziem polskich

⁷ „Koncepcja edukacyjnej gry planszowej »Wielka Wojna«, opartej na serii wydawniczej Wielka Wojna – Codzienność Niecodzienności. Raport z przeprowadzonych prac”, oprac. Anna Sokół, Aldona Warzecha, Ewelina Wasilewska, styczeń 2024. Opis koncepcji gry został opracowany na podstawie koncepcji przedstawionej przez wykonawcę projektu gry Łukasza Wrone.

w poszczególnych zaborach w czasie I wojny światowej (możliwych do zilustrowania archiwaliami lub relacjami bezpośrednich świadków wydarzeń w formie cytatów z tomów serii Wielka Wojna...). W oparciu na opracowanym przez zespół katalogu projektant gry stworzył, będące elementem fabuły gry, wyzwania realizowane przez graczy podczas rozgrywki. Jednocześnie zespół kompletował odpowiadający tematyce wyzwań zestaw archiwaliów z zasobu różnych AP, które posłużyły do stworzenia w grze pamiętek rodzinnych, zbieranych przez graczy.

W I kwartale 2024 r. projektant przedstawił zespołowi pierwszy prototyp gry do przeprowadzenia testów. Testy pozwoliły na sformułowanie wstępnych wniosków – wykonawcy udało się stworzyć dobrze dopracowaną i zbalansowaną mechanikę gry, rozgrywka okazała się wciągająca i dająca graczom satysfakcję, pozwalając jednocześnie odczuć trud życia w czasie I wojny światowej. W kolejnych krokach, we współpracy z projektantem, dopracowywano warstwę fabularną gry, a zespół projektowy zajął się ścisłym dopasowaniem archiwaliów z zasobu AP do zagadnień poruszanych w wyzwaniach, z którymi mierzą się gracze.

Przez cały okres pracy nad prototypem gry projektant prowadził zewnętrzne testy z różnymi grupami graczy, m.in. z młodzieżą szkolną, środowiskiem graczy, studentami historii⁸ i uwzględniał w projekcie wnioski z testów. Specjalne testy prototypu zorganizowano we współpracy z krakowskim oddziałem Polskiego Towarzystwa Historycznego⁹. Wzięli w nich udział nauczyciele historii, z którymi przeprowadzono również konsultacje odnośnie do możliwości wykorzystania gry w pracy z młodzieżą.

Równolegle członkowie zespołu opracowywali tekst broszury edukacyjnej dołączonej do gry pt. „Dodatek historyczny”¹⁰. Opisano w nim kontekst historyczny gry, tj. wydarzenia poprzedzające wybuch wojny, zjawiska z życia codziennego ujęte na kartach wyzwań. Objąsnilo rolę AP w gromadzeniu i przechowywaniu materiałów archiwalnych. „Dodatek...” zawiera informacje o bazie źródłowej gry: zestawienie materiałów archiwalnych wykorzystanych w grze i opis bibliograficzny serii wydawniczej Wielka Wojna... Tekst „Dodatku...” oraz pozostałe części tekstowe gry (teksty kart frontu, kart wyzwań, scenariuszy historycznych) zostały poddane recenzjom naukowym. Był to drugi etap recenzyjny, któremu poddano fabułę gry. Recenzje przygotowali dr Marcin Jarząbek i dr Kamil Ruszała, pracownicy naukowcy Uniwersytetu Jagiellońskiego specjalizujący się w zagadnieniach związanych z I wojną światową. Uwagi i sugestie recenzentów zostały wprowadzone, uzupełniając warstwę merytoryczną gry.

W dalszej kolejności odbywały się prace nad ilustracjami i grafiką gry, których autorką jest Anna Sowińska. Do pracy nad oprawą graficzną gry został wykorzystany zestaw archiwaliów z zasobu AP, wybranych przez zespół projektowy. Postanowiono, że motywem przewodnim na planszy stanie się domowy stół przykryty obrusem, z rozłożonymi

⁸ Przeprowadzono ok. 50 testowych rozgrywek, podsumowanych przez projektanta gry w „Raporcie z testów gry”.

⁹ 18 czerwca 2024 r., udział w testach: Agnieszka Jeleń, Anna Sokół, Aldona Warzecha.

¹⁰ Treść „Dodatku historycznego” została opracowana przez Rafała Kierzkowskiego we współpracy z Bartoszem Sitarzem, Anną Sokół i Aldoną Warzechą. W formie drukowanej broszury jest dołączony do pudełka z grą, można go także pobrać w wersji elektronicznej, w postaci pliku pdf ze strony: <https://archiwa.gov.pl/poznaj/publikacje/gra/jeszcze-jedno-lato/> (odczyt: 14.11.2025).

na nim rodzinnymi dokumentami i fotografiami oraz gazetą z wieściami z frontu. Okładka pudełka została opracowana w stylistyce nawiązującej do archiwaliów. Przedstawia zegar symbolizujący upływ czasu i odmierzający dni i godziny do zakończenia wojny. W jego tle widoczne są postacie, być może jest to rodzina, na której losy wywarła wpływ wojna. Ponadto zdecydowano się na malarzką, nawiązującą do obrazów z epoki, stylizację ilustracji w grze¹¹. W porozumieniu z Komitetem sterującym uzgodniono, że na pudełku z grą zostaną zamieszczone: logotyp AP i oznaczenie wskazujące na związek gry z serią wydawniczą Wielka Wojna...

Następnie, po przeprowadzeniu przez zespół projektowy i projektantów sesji kreatywnych, wybrano tytuł gry korespondujący z jej tematyką: „Jeszcze jedno lato 1914–1918”. Nawiązuje on do trudów życia codziennego ludzi w czasie I wojny światowej i ma uzasadnienie w treści pamiętników w serii wydawniczej Wielka Wojna..., której bohaterowie wielokrotnie piszą o przedłużającej się wojnie i wyczekiwaniu jej końca.

W tym okresie zespół intensywnie współpracował z wykonawcą – projektantem gry, m.in. nad tekstem instrukcji, analizując i korygując jej treść, a także wielostopniowo sprawdzając i korygując poprawność przygotowywanych przez niego plików końcowych. Przeprowadzono także testy instrukcji gry, w których wzięli udział m.in. wybrani pracownicy ANK. Ostatecznie docelowy projekt gry, po zaakceptowaniu przez zespół (przeprowadzono finalne testy), został przedstawiony Komitetowi sterującemu w opracowanym przez zespół dokumencie pn. „Gra »Jeszcze jedno lato«. Raport końcowy z prac nad projektem gry”¹².

Po zakończeniu tych prac i skompletowaniu specyfikacji rozwiązań i komponentów zastosowanych w prototypie gry rozpoczęto procedurę wyłonienia specjalistycznej drukarni doświadczonej w produkcji gier planszowych. Wybrano firmę Media Gold z siedzibą w Wadowicach, która do końca roku dostarczyła do ANK nakład gry (1000 egzemplarzy).

Na przestrzeni 2024 r. prowadzono działania informacyjne dotyczące projektu i gry. W ANK zorganizowano spotkanie informacyjne dla pracowników nt. projektu, na którym przedstawiono informacje o jego celu, harmonogramie i bieżącym stanie realizacji, a także założeniach projektowanej gry planszowej i jej prototypu¹³. Dodatkowo podzielono się zdobytym doświadczeniem odnośnie do zasad funkcjonowania projektów strategicznych i pracy w zespole projektowym. Podobne spotkania informacyjne przeprowadzili inni członkowie zespołu w swoich archiwach.

Ponadto informacje nt. projektu i gry zostały przedstawione w trakcie narady dyrektorów AP w NDAP¹⁴, a także podczas spotkania kierowników oddziałów i stanowisk

¹¹ Szczególnie do twórczości Johna Singera Sargenta, amerykańskiego malarza portrecisty, autora słynnego obrazu *Gassed*, przedstawiającego żołnierzy, którzy ucierpieli w ataku gazowym w czasie I wojny światowej, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Sargent-John-Singer;3972410.html> (odczyt: 14.11.2025).

¹² „Gra »Jeszcze jedno lato«. Raport końcowy z prac nad projektem gry”, oprac. Anna Sokół, Agnieszka Jeleń, Bartosz Sitarz, Violetta Urbaniak, Tomasz Walkiewicz, Aldona Warzecha, Ewelina Wasilewska, październik 2024.

¹³ 14 marca 2024 r., wystąpienie: Agnieszka Jeleń, Anna Sokół, Aldona Warzecha.

¹⁴ 23 kwietnia 2024 r., wystąpienie: Anna Sokół.

ds. popularyzacji sieci AP w NDAP¹⁵. W trakcie XXI Powszechnego Zjazdu Historyków w Białymstoku przeprowadzono warsztaty, przeznaczone dla nauczycieli, poświęcone źródłom historycznym w grze¹⁶, podobnie podczas VIII Ogólnopolskiej Konferencji Archiwistów i Historyków „Educare necesse est... – życie codzienne w dokumencie, historiografii i dydaktyce od średniowiecza do końca XX w.” w części referatowej i podczas „Saloniku gier planszowych”, również dla uczestniczących w konferencji nauczycieli¹⁷. Kolejna prezentacja gry połączona z warsztatami instruktazowymi dotyczącymi jej wykorzystania odbyła się podczas spotkania kierowników oddziałów i samodzielnych stanowisk ds. popularyzacji w sieci AP w ANK¹⁸. W trakcie spotkania zebrano uwagi i spostrzeżenia uczestników odnoszące się do możliwości wykorzystania gry w działalności archiwów, na podstawie których zespół sformułował rekomendacje dotyczące dystrybucji gry w sieci AP.

Celem przeprowadzonych warsztatów i rozgrywek z nauczycielami było zaprezentowanie założeń i mechaniki gry, scenariuszy rozgrywek do przeprowadzenia na lekcji oraz metod doboru, wyszukiwania i pracy z materiałami źródłowymi nt. życia codziennego w okresie I wojny światowej. Wnioski zostały wykorzystane do opracowania merytorycznego pakietu materiałów edukacyjnych (w tym scenariuszy lekcji) przeznaczonych dla nauczycieli i archiwistów, nad którymi pracę podjął w międzyczasie zespół projektowy. Violetta Urbaniak opracowała pierwszą wersję materiałów edukacyjnych towarzyszących grze, zawierających siedem scenariuszy lekcji dla klas siódmych szkół podstawowych i trzecich szkół średnich. Następnie scenariusze zostały poddane recenzjom przygotowanym przez nauczyciela konsultanta ds. historii i WOS oraz nauczyciela historii – praktyka. Na ich podstawie materiały dopracowano, uwzględniając uwagi recenzentów. Dodatkowo Bartosz Sitarz i Rafał Kierzkowski opracowali słowniczek trudnych pojęć występujących w grze, który stał się częścią teki edukacyjnej.

Kontynuowano także prace nad koncepcją wystawy planszowej¹⁹ i opracowano plan dystrybucji gry²⁰ zawierający wyszczególnienie liczby egzemplarzy gry przeznaczonych do przekazania NDAP, archiwom-partnerom projektu, pozostałym AP, szkołom i edukatorom pozaszkolnym oraz do celów sprzedażowych. Plan przedstawiono do zatwierdzenia przez Komitet sterujący. Po uzyskaniu uwag Naczelnego Dyrektora AP i zatwierdzeniu planu ze zmianami rozpoczęto dystrybucję gry, kontynuowaną na większą skalę w kolejnym roku²¹.

¹⁵ 10 maja 2024 r., wystąpienie: Anna Sokół, Aldona Warzecha, Ewelina Wasilewska.

¹⁶ 18 września 2024 r., wystąpienie: Bartosz Sitarz, Anna Sokół, Aldona Warzecha.

¹⁷ 25 września 2024 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Anna Sokół, Aldona Warzecha.

¹⁸ 10–11 grudnia 2024 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Agnieszka Jeleń, Anna Sokół, Violetta Urbaniak, Aldona Warzecha, Ewelina Wasilewska. Relacja opisująca wrażenia uczestników została opublikowana w grudniowym newsletterze AP „Metr Bieżący”.

¹⁹ Koncepcję wystawy opracowali Bartosz Sitarz i Tomasz Walkiewicz.

²⁰ Zasady dystrybucji gry zostały określone w dokumencie pn. „Jeszcze jedno lato 1914–1918. Plan dystrybucji”, oprac. Anna Sokół, przy udziale zespołu projektowego, styczeń 2025 r.

²¹ Uwagi wniesione pismem Naczelnego Dyrektora AP z dnia 10 lutego 2025 r., znak: DOA.032.2.1.2025. Dystrybucja gry i materiałów edukacyjnych była prowadzona w centrali ANK, osoby odpowiedzialne: Anna Sokół, Aldona Warzecha. Pozostali członkowie zespołu prowadzili dys-

W dalszej kolejności rozpoczęto przygotowania do kampanii informacyjno-promocyjnej, zaplanowanej na 2025 r. W porozumieniu z NDAP-DPD uruchomiona została podstrona na stronie internetowej AP (w sekcji „Poznaj”) z przeznaczeniem do zamieszczania na niej informacji, materiałów edukacyjnych i promocyjnych nt. gry „Jeszcze jedno lato 1914–1918”²².

Podjęto współpracę z wykonawcami zewnętrznymi materiałów promocyjno-informacyjnych: filmu instruktażowego do gry, zdjęć produktowych, koncepcji graficznej scenariusza do filmu animowanego promującego grę. Przed końcem roku wykonano: zdjęcia filmowe i montaż filmu instruktażowego z przedstawieniem zasad gry i fragmentem przykładowej rozgrywki, profesjonalne zdjęcia gry (w tym aranżowane i z udziałem modeli), scenariusz jednogminutowej animacji (*teasera* gry) i ilustrowany *storyboard*, który stał się podstawą do realizacji animacji w kolejnym roku.

W 2025 – ostatnim roku trwania projektu – odbyło się siedem spotkań online zespołu projektowego. W efekcie współpracy z wykonawcą zewnętrznym nad animowanym *teaserem* gry, na podstawie opracowanego w poprzednim roku scenariusza i *storyboarda*, powstał ok. jednogminutowy animowany film promujący grę, przygotowany w czterech wersjach: podstawowej z profesjonalną ścieżką lektorską, z dodatkową ścieżką z audiodeskrypcją, z napisami w języku polskim, z napisami w języku angielskim.

Zakończono prace merytoryczne nad wystawą planszową pt. „Życie zaplata się na supełki». Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny 1914–1918”²³ i podjęto współpracę z grafikiem, który przygotował projekt plansz wystawowych. Wystawę opracowano w trzech wariantach rozmiarowych, dostosowanych do systemów wystawienniczych archiwów-partnerów i w wersji pdf do publikacji online.

W porozumieniu z NDAP-DPD ustalono harmonogram i zakres kampanii promocyjnej gry, która miała początkowo objąć tylko media społecznościowe. Na stronie internetowej i w mediach społecznościowych AP została udostępniona animacja (*teaser*) gry, a na kanale YouTube AP film instruktażowy do gry. Ostatecznie kampania promocyjna miała daleko większy niż planowany zasięg. W działania aktywnie włączyło się NDAP-DPD, w promocję był zaangażowany również Naczelny Dyrektor AP, który udzielał wywiadów w ogólnopolskich mediach. Informacje nt. gry trafiły do mediów tradycyjnych (telewizja, radio, prasa).

W międzyczasie podjęto współpracę z grafikiem, który opracował materiały promocyjne nt. gry i wydarzeń edukacyjnych (plakaty dla archiwów-partnerów, grafiki do mediów społecznościowych i na stronę www). Wykorzystano je podczas Międzynarodowego Dnia Archiwów, a wszystkie AP zostały poproszone przez NDAP-DPD o zaprezentowanie gry podczas zaplanowanych z tej okazji wydarzeń w swoich miastach. Kampanię promocyjną gry połączono z promocją wydarzeń w ramach MDA. Dzięki nagłośnieniu gry równocześnie przez NDAP-DPD i wszystkie AP udało się znacząco zwiększyć zasięg promocji.

trybucję przekazanych im egzemplarzy partnerskich gry i materiałów edukacyjnych wśród nauczycieli i edukatorów w swoim regionie.

²² Strona jest dostępna pod adresem: <https://archiwa.gov.pl/poznaj/publikacje/gra/jeszcze-jedno-lato/> (odczyt: 14.11.2025). Odnośniki podstrony w formie adresu URL i kodu QR zostały zamieszczone w „Dodatku historycznym”.

²³ Autorzy wystawy: Bartosz Sitarz, Anna Sokół, Tomasz Walkiewicz, Aldona Warzecha.

Zakończono również prace nad publikacją pozycji *Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny. Teza edukacyjna dla nauczycieli historii szkół podstawowych i ponadpodstawowych do pracy ze źródłami i z grą planszową „Jeszcze jedno lato 1914–1918”*, której autorami są Violetta Urbaniak, Bartosz Sitarz, Rafał Kierzkowski. Została ona wydana nakładem ANK.

W okresie od marca do maja przeprowadzono przedpremierowo dwa cykle warsztatów instruktażowych dla nauczycieli. Objęły one spotkania z nauczycielami w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Warszawie²⁴ i Centrum Edukacji Nauczycieli w Łomży²⁵. Dodatkowo w ANK odbyło się spotkanie połączone z rozgrywkami z archiwistami z krakowskiego oddziału Stowarzyszenia Archiwistów Polskich²⁶.

W maju odbyły się zaplanowane wydarzenia edukacyjne w ANK i archiwach partnerów projektu²⁷. Zapoczątkowała je premiera gry, która miała miejsce 20 maja w ANK. Była ona głównym punktem serii wydarzeń edukacyjnych zorganizowanych w ramach projektu, przeznaczonych dla otwartej publiczności – ANK odwiedzili uczniowie z nauczycielami, studenci, osoby zainteresowane grami planszowymi. W trakcie premiery przeprowadzono prezentacje gry, rozgrywek, skierowane szczególnie do młodzieży szkolnej, tematyczne prelekcje poświęcone zagadnieniom związanym z życiem codziennym w czasie I wojny światowej, pracy ze źródłami, projektowaniu gier planszowych. Zaprezentowano też wystawę planszową „Życie zaplata się na supelki». *Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny 1914–1918*”.

Szczególnością atrakcją premiery była interaktywna rozgrywka prowadzona na żywo z udziałem publiczności i bohaterów gry. Zawierała elementy inscenizacji – w rolę narratora i członków rodziny Cysorzy wcielili się aktorzy w strojach z epoki, którzy wraz z projektantami gry przeprowadzili rozgrywkę z udziałem publiczności. Uczestnicy wspólnie, w głosowaniu podejmowali decyzje na podstawie odczytywanych wariantów wyboru z kart wyzwania, kierując posunięciami graczy. W trakcie rozgrywki aktorzy toczyli między sobą i z publicznością humorystyczne rozmowy i komentowali sytuację rodziny. Widok planszy i aktorów był na żywo wyświetlany w formie obrazu wideo na dużym ekranie, tak żeby uczestnicy mogli obserwować szczegóły rozgrywki. Od dnia premiery rozpoczęła się także sprzedaż gry.

Następne wydarzenia odbyły się u partnerów projektu w: AP w Szczecinie (22 maja), ANK Oddział w Nowym Sączu (4–6 czerwca), AAN wspólnie z AP w Warszawie (7 czerwca, w ramach Pikniku Archiwalnego oraz 24 czerwca podczas zorganizowanego seminarium dydaktyczno-historycznego dla nauczycieli „Historia w grze. I wojna światowa w dokumentacji i edukacji”), AP w Łodzi (9 czerwca).

²⁴ 3 lutego 2025 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Violetta Urbaniak.

²⁵ 23 marca 2025 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Anna Sokół, Aldona Warzecha.

²⁶ 6 maja 2025 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Anna Sokół, Aldona Warzecha.

²⁷ Szczegółowy przebieg wydarzeń został opisany w opracowanym w ramach projektu i przedstawionym Komitetowi sterującemu dokumencie „Gra »Jeszcze jedno lato 1914–1918«. Raport z przebiegu wydarzeń edukacyjnych, promocji i dystrybucji gry”, oprac.: Anna Sokół, Aldona Warzecha, przy współudziale członków zespołu projektowego: Agnieszki Jeleń, Bartosza Sitarza, Violetty Urbaniak, Tomasza Walkiewicza, Eweliny Wasilewskiej.

W ramach wszystkich wydarzeń odbyły się rozgrywki w grę „Jeszcze jedno lato 1914–1918”, prelekcje, prezentacja wystawy „Życie zaplata się na supełki». Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny 1914–1918”. Wydarzenia, w zależności od lokalizacji, miały charakter otwarty lub były przeznaczone dla umówionych grup. Dodatkowo poza cyklem projektowych wydarzeń edukacyjnych w ANK przeprowadzono prezentację gry i rozgrywki dla laureatów konkursu „Bez korzeni nie zakwitniesz”²⁸.

Członkowie zespołu z ANK przeprowadzili dystrybucję 630 egzemplarzy gry, z których część przekazano do całej sieci AP, w tym do archiwów-partnerów projektu i NDAP, a także do wybranych szkół i edukatorów pozaszkolnych. Pozostałe 370 egzemplarzy przeznaczono do sprzedaży prowadzonej przez ANK. Podobnie przeprowadzono dystrybucję teki edukacyjnej do wszystkich AP, do wybranych szkół i edukatorów pozaszkolnych.

Działania promocyjno-informacyjne trwały nadal w maju i czerwcu. Grę, jej walory edukacyjne, a także związane z nią emocje zaprezentowano w trakcie otwartego seminarium Sekcji Historii w Przestrzeni Publicznej Komitetu Nauk Historycznych Polskiej Akademii Nauk²⁹ i podczas konferencji „Emocje w archiwach, archiwistach i użytkownikach. Archiwalne źródła afektów” w Siedlcach³⁰, a już po formalnym zakończeniu projektu podczas IV edycji konferencji naukowo-metodycznej dla nauczycieli „Jak i gdzie w nowoczesny sposób uczyć o Krakowie i regionie? Szlaki historyczne”³¹.

Po zakończeniu wydarzeń edukacyjnych kontynuowano dystrybucję gry i teki edukacyjnej, została uaktualniona informacja nt. gry i możliwości zakupu egzemplarzy na podstronie na stronie internetowej AP (w sekcji „Poznaj”). Udostępniono na niej do pobrania przez wszystkich zainteresowanych elektroniczne wersje: wydanych drukiem materiałów edukacyjnych *Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny. Teka edukacyjna dla nauczycieli historii szkół podstawowych i ponadpodstawowych...*, wystawy „Życie zaplata się na supełki». Codziennosc w cieniu Wielkiej Wojny 1914–1918” i „Dodatku historycznego” towarzyszącego grze.

Zgodnie z harmonogramem projektu zawartym we wniosku projektowym pod koniec lipca 2025 r. do Komitetu sterującego złożono raport zamykający projekt wraz z zaproponowanym modelem utrzymania jego efektów. Raport został zatwierdzony w sierpniu 2025 r.³² i tym samym realizacja projektu została zakończona.

Projekt realizowany przez ponad dwa lata zakończył się sukcesem. Udało się osiągnąć zamierzony cel i utrzymać bez zmian jego harmonogram. Zespół projektowy wypracował zaplanowane produkty – przede wszystkim dobrze ocenianą grę planszową „Jeszcze jedno lato 1914–1918” i materiały edukacyjne, które z powodzeniem mogą być wykorzystywane w działalności edukacyjnej całej sieci AP przez kolejne lata. Sama gra zbiera pozytywne

²⁸ 27 maja 2025 r., wystąpienie i przeprowadzenie rozgrywek: Anna Sokół, Aldona Warzecha.

²⁹ 21 maja 2025 r., wystąpienie: Anna Sokół, w formule online.

³⁰ 11–13 czerwca 2025 r., wystąpienie: Anna Sokół.

³¹ 13 listopada 2025 r., wystąpienie: Aldona Warzecha, w formule online.

³² Uchwała Nr 13/2025 Komitetu sterującego do spraw wdrażania *Strategii rozwoju Archiwów Państwowych na lata 2021–2030* z dnia 19 sierpnia 2025 r. w sprawie zatwierdzenia raportu zamknięcia projektu ANK pn. „Edukacyjna gra planszowa Wielka Wojna”.

recenzje zarówno ze strony uczniów i nauczycieli, którzy korzystają z niej w szkołach, jak i graczy w gry planszowe³³.

W ramach modelu utrzymania efektów projektu w ciągu 12 miesięcy od jego zakończenia planowane jest przeprowadzenie ewaluacji obejmującej zebranie informacji od nauczycieli i edukatorów. Pozwolą one na ocenę zastosowania gry na zajęciach szkolnych, jej przydatności w realizacji podstawy programowej oraz na identyfikację barier w jej stosowaniu, a także na zebranie katalogu inspirujących praktyk. Dodatkowo w bieżącym i kolejnym roku planowane jest podjęcie aktywności mających na celu zaprezentowanie gry podczas dużych ogólnopolskich festiwalu i konwentów gier planszowych. Pierwszą okazją będzie obecność ANK na tegorocznym festiwalu gier planszowych Wawa Gra. Planszówki na PGE Narodowym w Warszawie w dniach 6–7 grudnia.

Anna Sokół
Archiwum Narodowe w Krakowie

³³ Informacje o ocenach graczy i wideorecenzje gry dostępne są na portalu Board Game Geek: <https://boardgamegeek.com/boardgame/447656/jeszcze-jedno-lato-1914-1918> (odczyt: 14.11.2025).