

# 90. ROCZNICA ODZYSKANIA NIEPODLEGŁOŚCI

## Program obchodów w Siedlcach

### 6 listopada (czwartek); PAMIĘĆ POKOLEŃ

16.00 **Msza Św.** w intencji Ojczyzny z udziałem młodzieży siedleckich szkół;  
*Kościół p.w. Św. Teresy w Siedlcach; ul. Garwolińska 19*

17.00 **Wieczornica Niepodległościowa pod pomnikiem Powstańców Styczniowych**  
z udziałem młodzieży siedleckich szkół;  
*Teren Zespołu Szkół nr 2 w Siedlcach; ul. Dreszera 3*

### 7 listopada (piątek)

10.00 **Konkurs recytatorski i poezji śpiewanej;**  
*Sala Widowiskowa CKiS w Siedlcach, ul. Bpa Świrskiego 31*

### 8 listopada (sobota)

10.00 **XX Turniej Szachowy z okazji Święta Niepodległości;**  
*Publiczne Gimnazjum Nr 3, ul. Sekulska 10*

### 9 listopada (niedziela); DZIEŃ NIEPODLEGŁEJ

**Program uroczystości z okazji 90. Rocznicy Odzyskania przez Polskę Niepodległości, organizowanych przez Muzeum Regionalne w Siedlcach pt. „Dzień Niepodległej”;**  
*Muzeum Regionalne w Siedlcach, ul. Piłsudskiego 1, Plac przy Fontannie*

**10.00** Otwarcie Muzeum Regionalnego i udostępnienie wystaw.

**10.30-15.30** Stoisko poczty z okolicznościowymi wydawnictwami i loteria z niespodziankami dla uczestników uroczystości.

**11.00-11.30** Rozpoczęcie uroczystości, powitanie gości, otwarcie wystawy fotograficznej ze zbiorów Wiesława Słupczyńskiego „U progu wolności. Legiony Polskie 1914-1916”.

**11.30-12.30** Koncert muzyki polskiej Grupy Muzycznej „Limbos” ([www.limbos.pl](http://www.limbos.pl)).

**12.00-17.00** Patrole, musztra i pokazy polskich motocykli (w wersji wojskowej i cywilnej) Sokół 600 RT z lat 1938-1939 Lubelskiej Grupy Rekonstrukcji Historycznych pod dowództwem Adama Derewicza.

**12.30-15.00** Pokazy kolekcjonerskie członków Siedleckiego Klubu Kolekcjonerów działającego przy Oddziale „Podlasie” PTTK.

**13.00-16.00** Pokaz wozu bojowego 1. Siedleckiego Batalionu Rozpoznawczego.

**13.00-14.30** Prezentacja działalności i dorobku Bractwa Rycerskiego Ziemi Mazowieckiej i Podlaskiej.

**14.30-16.00** Pokaz artylerii gen. Józefa Bema w wykonaniu Stowarzyszenia Artylerii

Dawnej „Arsenał” z Warszawy.

**15.00-16.00** Grochówka wojskowa w arkadach.

**16.00-17.00** Wykład prof. Akademii Podlaskiej Arkadiusza Kołodziejczyka „Generał Józef Dowbór-Muśnicki, dowódca zwycięskiego powstania”.

**17.00-18.30** Koncert pieśni patriotycznych z udziałem publiczności, zaprzyjaźnionej grupy muzyków (Antonina Mąka, Marek Mężyński, Mirosław Sałata, Roman Szymanowicz) i Stowarzyszenia Klubu Seniora „Stokrotka”.

**18.30-20.00** Spektakl słowno-muzyczny „Stoimy na polskiej ziemi” w wykonaniu Amatorskiego Zespołu Teatralnego z Gręzowa i epitafium na cześć zmarłego w 1428 r. Zawiszy Czarnego autorstwa ks. Adama Świnki recytowane przez Eugeniusza Mąkę.

**19.30-21.00** Ognisko przed budynkiem z wartą strzelców.

**10 listopada (poniedziałek);**

**WIECZÓR NIEPODLEGŁOŚCI - MŁODZI DLA NIEPODLEGŁEJ**

17.00 **Wieczór Niepodległości** w 90. rocznicę Odzyskania Niepodległości z udziałem władz samorządowych miasta Siedlce, Rady Dzielnicy Nowe Siedlce oraz harcerzy;  
*Dzielnica Nowe Siedlce, Plac Wolności*

18.30 **Młodzi dla Niepodległej:**

**Adam Mickiewicz „Dziady”** - inscenizacja IV części w wykonaniu uczniów II Liceum Ogólnokształcącego im. Świętej Królowej Jadwigi w Siedlcach; reż. Anna Pawlik

**Blackout II** – spektakl edukacyjno-profilaktyczny w wykonaniu siedleckiej młodzieży  
*Sala Widowiskowa CKiS w Siedlcach, ul. Świrskiego 31*

**11 listopada (wtorek);**

**CENTRALNE UROCZYSTOŚCI**

**90. ROCZNICY ODZYSKANIA NIEPODLEGŁOŚCI**

10.00 **Msza święta** pod przewodnictwem Jego Ekscelencji Biskupa Siedleckiego Zbigniewa Kiernikowskiego w 90. rocznicę Odzyskania Niepodległości;  
*Katedra Siedlecka*

11.15 **Marsz Niepodległościowy** ulicami Bpa Świrskiego, Kochanowskiego, Piłsudskiego.

11.30 **Apel Niepodległościowy** z udziałem Kompanii Honorowej Garnizonu Siedlce i Orkiestry Garnizonowej Siedlce przy pomniku Marszałka Józefa Piłsudskiego. Złożenie wieńców i salwa honorowa; *Skwer Niepodległości*

12.45 **Uroczysta Sesja Rady Miasta Siedlce.**

Nadanie Tytułów „Honorowy Obywatel Miasta Siedlce” ks. Prałatowi Mieczysławowi Łuszczyńskiemu i Panu Konstantemu Ryszardowi Domagale;  
*Sala Biała MOK w Siedlcach, ul. Pułaskiego 6*

13.45 Koncert „**Marcin Wolski i Jego goście**”;  
*Sala Biała MOK w Siedlcach, ul. Pułaskiego 6*

17.00 **Koncert Chóru „Polesie”** z Brześcia na Białorusi;  
Kierownik artystyczny: Barbara Liniewicz, dyrygent: Małgorzata Kaszal;  
*Sala Biała MOK w Siedlcach, ul. Pułaskiego 6*

19.00 **„HERBERTORIUM”**

Premiera Oratorium wg twórczości Zbigniewa Herberta z udziałem Ernesta Brylla, Piotra Siwkiewicza, Andrzeja Meżeryckiego, Chóru Miasta Siedlce, Grupy Wokalnej Teatru ES,

**11 listopada (wtorek);  
WYDARZENIA TOWARZYSZĄCE**

9.00, 12.00, 15.00, 18.00 **Hejnał Niepodległościowy** grany przez trębaczów z okna Ratusza Siedleckiego zwanego „Jackiem”; *Muzeum Regionalne w Siedlcach, ul. Piłsudskiego 1*

13.00-16.00 **„Kurs na Niepodległość”**: Multimedialna edukacyjno-historyczna wycieczka autobusowa z przewodnikiem, połączona ze zwiedzaniem najciekawszych miejsc Siedlec i okolicy. **Kursy rozpoczynają się i kończą na przystanku przy Muzeum Regionalnym** (ul. Pułaskiego). Odjazdy autobusu o godz. 13.00, 14.30; *Teren miasta*

13.00 **Uliczne Biegi Niepodległościowe** dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych oraz w kategorii *open* (kobiety, mężczyźni);  
*Ulice: Pułaskiego i Kochanowskiego*

14.00-18.00 **Rzeczypospolita Sarmacka – fabularna miejska gra RPG** odzwierciedlająca czasy I RP pełnej pięknych idei, ale także zwykłych ludzkich przywar. Uczestnicy będą postawieni wobec wielu dylematów: wybór dobra wspólnego, lokalnego interesu czy wręcz prywaty. Początek i finał na Skwerze Niepodległości. Szczegóły gry na [www.siedlce.pl/gramiejska](http://www.siedlce.pl/gramiejska); *Teren miasta*

W ramach programu Muzeum Regionalnego w Siedlcach: **DZIEŃ NIEPODLEGŁEJ**

13.00-14.00 **„Ratusz >>Jackiem << zwany”** – rozstrzygnięcie konkursu, wręczenie nagród i otwarcie wystawy pokonkursowej; *Muzeum Regionalne w Siedlcach, ul. Piłsudskiego 1*

14.00 Losowanie Niespodzianek

15.30-17.00 **„Sen o Niepodległości”** - Spektakl słowno-muzyczny w wykonaniu Zespołu Artystycznego „Seniorynki” Stowarzyszenia Klub Seniora „Zdrowie”;

*Muzeum Regionalne w Siedlcach, ul. Piłsudskiego 1*

**7-9 listopada: Złot Harcerski ZHR, SHK „Zawisza” FSE „Alert Niepodległości 2008”** *Publiczne Gimnazjum nr 2 w Siedlcach, ul. Szkolna 2*

**9-11 listopada: Złot Drużyn Harcerskich ZHP "Ta, co nie zginęła"**  
*Publiczne Gimnazjum nr 3 w Siedlcach, ul. Sekulska 10*

Wystawa poświęcona pamięci pobytu Marszałka Józefa Piłsudskiego w Siedlcach i historii dworca Polskich Kolei Państwowych w Siedlcach. *Dworzec PKP, Plac Zdanowskiego 1*

**Organizatorzy:**

Podlaski Społeczny Komitet Obchodów Świąt Narodowych w Siedlcach

Miasto Siedlce

Kuria Diecezjalna w Siedlcach

Garnizon Siedlce

Muzeum Regionalne w Siedlcach

Miejski Ośrodek Kultury w Siedlcach

Centrum Kultury i Sztuki w Siedlcach

Miejska Biblioteka Publiczna w Siedlcach

Towarzystwo Wiedzy Powszechnej w Siedlcach

Zespół Szkół nr 2 w Siedlcach

II Liceum Ogólnokształcące im. Świętej Królowej Jadwigi w Siedlcach

Siedlecki Oddział Stowarzyszenia *Wspólnota Polska* w Siedlcach

Związek Harcerstwa Polskiego, Hufiec *Podlasie*

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej, Środowisko Siedleckie

Stowarzyszenie Harcerstwa Katolickiego *Zawisza* FSE

Siedlecki Okręgowy Związek Lekkiej Atletyki

Mazowieckie Stowarzyszenie Lekkiej Atletyki w Warszawie

Klub Szachowy *Skoczek* Siedlce

Rada Dzielnicy Nowe Siedlce

Miejskie Przedsiębiorstwo Komunikacyjne Sp. z o. o. w Siedlcach

PKP Polskie Linie Kolejowe S.A. Zakład Linii Kolejowych w Siedlcach

## **11 listopada (wtorek), godz. 13.00 – 16.00**

**„Kurs na Niepodległość”:** Edukacyjno-historyczna wycieczka autobusowa z przewodnikiem, połączona ze zwiedzaniem najciekawszych miejsc Siedlec i okolicy. Kursy rozpoczynają się i kończą na przystanku przy Muzeum Regionalnym (ul. Pułaskiego).  
Odjazdy autobusu o godz. 13.00, 14.30

Odjazd z parkingu przy Muzeum Regionalnym, ul. Pułaskiego

- + 15 min.      Iganie, zwiedzanie pomnika, omówienie wydarzeń z 1831r.
- + 40 min.      Dworzec kolejowy PKP omówienie pobytu Marszałka Józefa Piłsudskiego na dworcu i udziału kolejarzy w wydarzeniach 1920r.
- + 60 min.      Szkoła Podstawowa Specjalna, Plac Tysiąclecia - Pobyt Marszałka J. Piłsudskiego w Siedlcach w 1920r.
- + 70 min.      Pomnik J. Piłsudskiego przed Urzędzie Miasta
- + 75 min.      Pomnik Tadeusza Kościuszki – insurekcja kościuszkowska oraz wydarzenia patriotyczne przy pomniku.
- + 80 min.      Kościół Św. Stanisława BM – dzieje kościoła związane z wydarzeniami patriotycznymi, pobyt Marszałka Józefa Piłsudskiego w Siedlcach, poświęcenie sztandaru 22 p.p.
- + 90 min.      Zakończenie wycieczki przy Kościele Św. Stanisława BM

Przewodnik: dr Dorota Mączka

**11 listopada (wtorek), godz. 14.00 – 18.00**

**Rzeczypospolita Sarmacka – gra miejska** odzwierciedlająca czasy I RP pełnej pięknych idei, ale także zwykłych ludzkich przywar. Uczestnicy będą postawieni wobec wielu dylematów: wybór dobra wspólnego, lokalnego interesu czy wręcz prywaty. Szczegóły gry na [www.siedlce.pl/gramiejska](http://www.siedlce.pl/gramiejska) *Teren miasta*



### **Rzeczypospolita Sarmacka**

Gra odzwierciedla czasy I RP pełnej pięknych idei i zwykłych ludzkich przywar. Uczestnicy będą postawieni wobec wielu dylematów – wybór dobra wspólnego, lokalnego interesu czy wręcz prywaty.

### **Obozy**

W grze uczestnicy dzielą się na przeciwstawne obozy Reformatorów i Rojalistów. Podział jest losowy w stosunku 50/50 (osobno odbywa się losowanie wśród hufcowych i reszty)

### **Województwa**

Patrole zgłoszone na grę miejską tworzą województwo, kilka patroli – krainę (Korona, Litwa, Inflanty). Ilość osób potrzebna do patrolu to 6. Wiek uczestników jednak będzie ustawiony od 3 gimnazjum, liceum, a nawet studia, jednak do 20 lat- podsumowując 15-20 lat

### **Warunki zwycięstwa**

Wygrać można w dwu kategoriach. Wygrywa obóz (Reformatorów lub Rojalistów), który na sejm Rzeczypospolitej (na końcu gry) zgromadzi więcej szabel. Wygrywa województwo (patrol), który zgromadzi więcej szabel.\*

[\*po grze przyznać muszę że dwoistość warunków zwycięstwa zbyt gmatwa sprawę i raczej oddala od celu – umiejętność rezygnacji z lokalnych interesów dla dobra wspólnego.]

## **Szable**

Na starcie każdy dostaje liczbę szabel losowo. Łączna liczba szabel w każdym patrolu jest taka sama- wstępne założenie to 20 szabel

Każda szabla to jeden głos

Szable można pożyczać, zastawiać, wynajmować itd. wedle uznania

## **Miasta**

Każde województwo ma miasto.

Miasta kują szable – jedna/ 3 minuty (dba o to obsługa gry – jedna osoba na miasto).

Patrol musi uzgodnić jak dzieli szable lub komu powierza nad nimi pieczę (zbrojmistrz).

Umowę taką należy spisać i zaakceptować u króla. Tylko na podstawie takiej umowy miasto wydaje szable.

## **Zadania**

Każdy z uczestników na niemal każdym sejmiku ma za zadanie przeforsować jakąś ustawę.

Jeśli mu się to uda zdobywa premie +5 szabel. Premie wypłaca król ze swojego skarbcza.

Zadania są przydzielane na początku gry.

W naturalny sposób interesy poszczególnych osób będą w różnym stopniu rozbieżne.

Charakter ustaw zdradza, kto w jakim jest obozie.

Przykładowe zadania:

detronizacja króla ?? utrzymanie władzy króla

zwiększanie podatków ?? zmniejszenie podatków

zwiększenie wojska do 100 tys ?? zmniejszenie wojska poniżej 100 tys

sojusz z Francją ?? sojusz z Rosją

państwo jednowyznaniowe ?? państwo otwarte na inne religie

Praktycznie organizujemy to w ten sposób, że każdy z uczestników dostaje tabelkę gdzie po lewej stronie jest wymieniona godzina i nazwa sejmiku (np. godz 13.30 sejmik krajowy) oraz treść ustawy którą powinien przeforsować. Jeśli pole zadania jest puste oznacza to, że ma wolny wybór w głosowaniu za to nie zdobywa w tej turze szabel. Pamiętać trzeba, że każdy musi mieć tę sama liczbę uchwał do przeforsowania przez całą grę.

## **Sejmiki**

O pełnych godzinach (np. 12.00, 13.00) zwoływane są sejmiki województw. Pierwszy odbywa się w mieście rodowym (startowym), miejsce kolejnego ustala marszałek województwa. Sejmiki muszą być zwoływane w miastach.

Na sejmiku przez głosowanie wybiera się marszałka oraz przyjmuje 2 ustawy (te, które zdobyły największą liczbę głosów). Zawsze najpierw wybiera się marszałka.

Wybrany marszałek spisuje protokół (kto został marszałkiem i jakie uchwały zostały przyjęte – tylko 2 które zdobyły największą liczbę głosów). Protokół musi trafić do króla. Na tej podstawie wypłacane są premie: dla tych, którzy wykonali swoje zadanie (wprowadzili swoją uchwałę), dla marszałka +10 szabel

W połówkach godzin (np.12.30, 13.30) Zwoływane są sejmiki krajowe (kilku patroli).

Miejsce pierwszego sejmiku krajowego wyznacza król, następnego – marszałek krajowy.

Sejmiki też przyjmują uchwały i wybierają marszałka krajowego. Premie w wyborach krajowych są liczone podwójnie (uchwała +10, marszałek +20)

## **Liberum Veto**

Dwie osoby w województwie mają kartę „Liberum Veto”. Gracz okazując ją i krzyżąc „liberum veto!” unieważnia przyjęta uchwałę ale tylko w trakcie głosowania (nie wtedy gdy jest spisywany protokół). Karty można użyć tylko raz. Nie można zawetować wyboru marszałka. Kartę można sprzedać lub odstąpić.

Marszałek sejmiku może wykluczyć (zawiesić w prawach) z głosowania wybraną osobę, którą podejrzewa o posiadanie karty liberum veto, raz na dany sejmik.



## **Zajazd**

Miasto można zdobyć urządzając na nie zajazd. Miasta zdobywa się armatami. Armaty można kupić za szablę u króla. Król nie skupuje armat. Armatami można handlować, wynajmować je itd. Ceny armat są rynkowe, czyli co król wymyśli tyle są warte. Wstępna cena 10 szabel = 1 armata (chodzi o to by nikt sam na początku nie mógł kupić armaty i musiał wchodzić w sojusze, pożyczać itd., potem cena rośnie, urządzamy też chwilowe promocje)

Zajazd – jak zdobyć miasto

Każde miasto ma na starcie 1 armatę. W walce porównuje się liczbę armat zdobywającego z posiadanymi przez miasto oraz dodaje czynnik losowy (wynik bitwy) +1 lub -1 armata dla miasta (wynik rzutu monetą).

Atakujący musi mieć więcej armat niż miasto by je zdobyć, w innym przypadku traci armaty (jedna z nich zasila miasto – reszta ulega zniszczeniu).

Zdobywać miasto może tylko jedna osoba i wtedy zostaje jej właścicielem. Od tego czasu dla niej miasto produkuje szablę. Można dokupywać armaty do miasta by trudniej było je zdobyć.

## **Pojedynki, kodeks honorowy**

W okresie między sejmikami można wyzwąć kogoś na pojedynek na szablę. Na pojedynek można wyzwąć tylko dwa razy między sejmikami. W czasie sejmu pojedynki są zakazane.

Pozwany ustala warunki walki (walka kogutów, papier- nożyce-kamień, spicie itd. Jednak ustalimy raczej listę możliwych pojedynków, aby nie było problemów z cywilami)

Zwycięzca zgarnia 5 szabel pokonanego.

Odmowa pojedynku kosztuje 1 szablę, którą trzeba oddać wyzywającemu.

## **Król, senatorowie, armia królewska**

Postacie specjalne gry ze specjalnymi uprawnieniami. Rozstrzygają spory, udzielają przywilejów. W praktyce to pozostałe osoby obsługi regulujące wszelkie niejasności.

## **Potrzebne:**

Wykaz obecnych – aby ustalić podział na województwa.

Sędziowie = ilość miast

Rzutnik, ekran, laptop – do prezentacji – wprowadzenia w grę

Kartki A4 do oznaczenia miast (ok. 8), pinezki, taśma samoprzylepna, grube flamastry

Symbole szabli – dużo małych kartek z nadrukiem

Symbole armat - kilkadziesiąt małych kartek z nadrukiem

Wykaz zadań = liczba uczestników

Symbole liberum veto = 2 x ilość województw

**Czas gry: 2,5– 3.5 godziny**



## **9-11 listopada: Zlot Drużyn Harcerskich ph "Ta co nie zginęła"**

*Publiczne Gimnazjum nr 3 w Siedlcach*

### **9 listopada (niedziela)**

17.00 - apel powitalny, musztra - przygotowanie do składania wiązanek w Miejscach Pamięci Narodowej

19.00-20.00 - udział w ognisku przy Muzeum Regionalnym

### **10 listopada (poniedziałek)**

9.30 – 11.30 zwiad harcerski "Poznajemy historię Miejsc Pamięci Narodowej, złożenie wiązanek i zapalenie zniczy

12.00-13.00 - konkurs plastyczny na najładniejszy plakat i kartę do kroniki ph "Ta co nie zginęła"

15.00 - 16.00 - zwiedzanie wystawy podróżnika i fotografa Bogusława Skarusa

17.00 - 18.00 - udział w apelu poległych na placu Niepodległości (Nowe Siedlce)

19.00 - 20.30 - wieczornica w miejscu zakwaterowania

### **11 listopada (wtorek)**

10.00 – 12.00 - udział w w Mszy Św. i uroczystościach pod pomnikiem Józefa Piłsudskiego