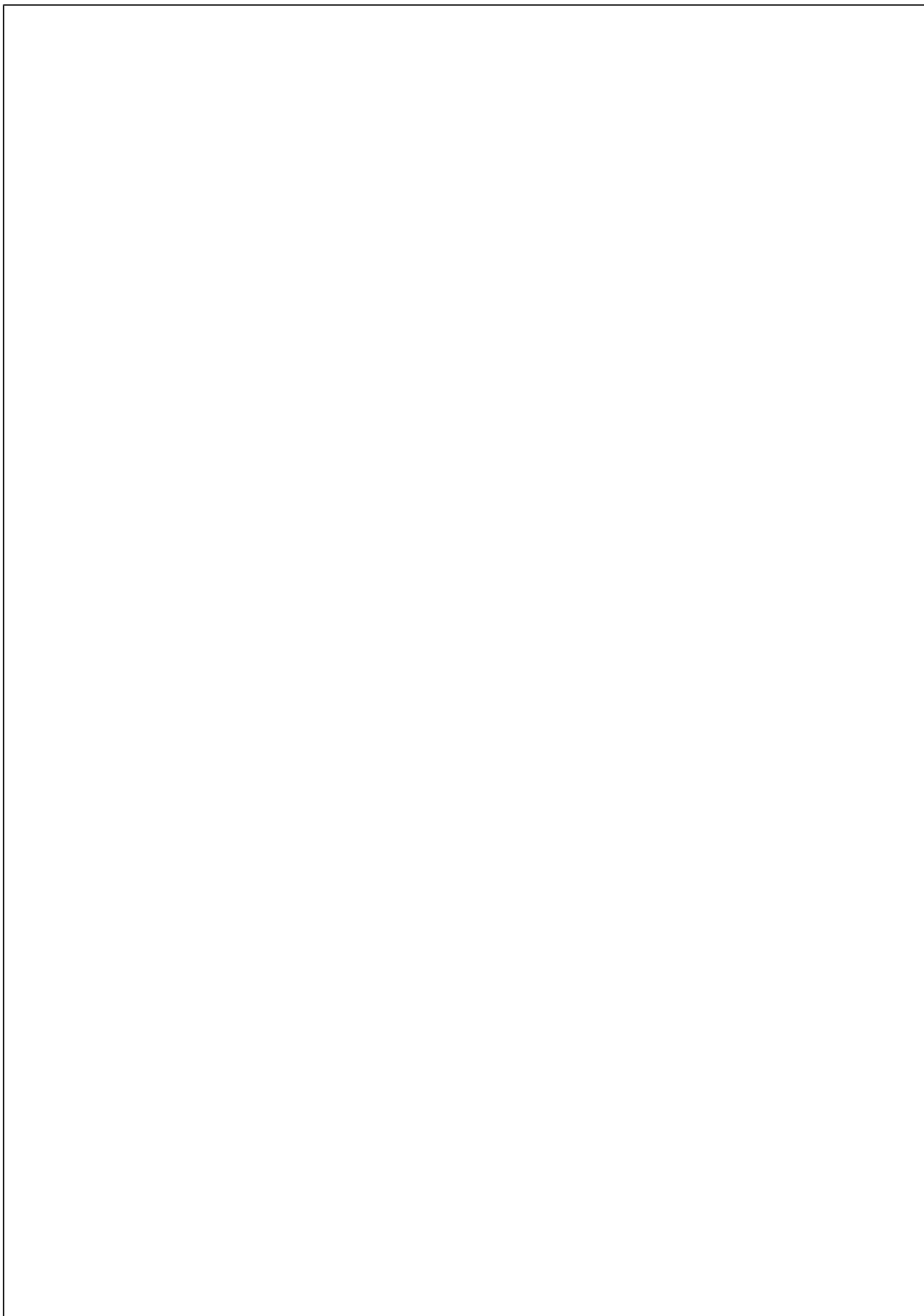


Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/201956,Wydawnictwo-IPN-dla-dzieci-i-mlodziezy.html>
26.02.2026, 15:39



[Następny](#)

[Powrót](#)

Wydawnictwo IPN dla dzieci i młodzieży

Historia w lekkiej formie przygotowana z myślą o najmłodszych i młodzieży.

30.05.2024

Komiksy

[Seria: Aga, Adam i Hamlet na tropie](#)

Aga i Adam Kowalscy to rodzeństwo z typowej, współczesnej polskiej rodziny. Rodzice – wiecznie zajęci i zagonieni w pracy i ich dzieci – żyjące trochę obok ze swoimi problemami i pasjami. Nagle w życie rodziny Kowalskich wkrada się coś niespodziewanego. Śmierć dziadka, który mieszkał w odległym zakątku Polski, zmusza rodzinę do porzucenia dotychczasowego życia i wyruszenia w nieznane. Wśród pokrytych kurzem tysięcy szpargałów, pozostawionych na strychu przez dziadka, młodzi bohaterowie odnajdują tropy wielu niezwykłych historii, które zaproszą ich do prawdziwej podróży w czasie. W tych poszukiwaniach towarzyszyć im będzie niezwykły przewodnik – jego także pozostawił dziadek. Ma on pomóc im w odkryciu prawdy o samych Kowalskich, której żaden Kowalski ani teraz, ani nawet do końca 11 zeszytu spodziewać się nie będzie. Zapraszamy zatem Czytelników do wspólnej podróży przez 12 opowieści dotyczących najnowszych dziejów Polski.

[Seria: Wojenna Odyseja Antka Srebrnego 1939-1946](#)

Antek Srebrny, jego rodzina i przyjaciele towarzyszą nam w podróżach przez historię. Razem z nimi przebyliśmy kolejne etapy wojennej odysei, wiodącej z Grodna walczącego bohatersko z Sowietami we wrześniu 1939 r. Poznaliśmy dramatyczny wymiar deportacji Polaków i tragiczny los więźniów sowieckich łagrów. Tak jak główny bohater nie upadliśmy jednak na duchu. Zaczęliśmy szukać w świecie skrawka wolnej Polski, który odnaleźliśmy... nie na Mazowszu czy Białostocczyźnie, ani nawet nie w Europie, ale na Bliskim Wschodzie – w Syrii i Palestynie. Tam, w szeregach Samodzielnej Brygady Strzelców Karpackich, przeszliśmy szybki kurs, jak z dziecka stać się żołnierzem. Nasz wspólny chrzest bojowy nastąpił w Tobruku – twierdzy bronionej razem z dzielnymi Australijczykami. Wkrótce dołączyli do nas rodacy ocaleni z sowieckiej opresji przez gen. Władysława Andersa. Wraz z nimi, już w szeregach II Korpusu Polskiego, trafiliśmy na pola jednej z najcięższych bitew II wojny światowej – pod Monte Cassino. Ze starcia z niemieckimi „zielonymi diablami” wyszliśmy zwycięsko. Droga do domu była jednak nadal bardzo daleka. Czekало nas jeszcze lądowanie w Normandii, walki 1 Dywizji Pancерnej pod Falaise, Bredą i Wilhelmshaven, epopeja 1 Brygady Spadochronowej pod Arnhem, walki w powstaniu warszawskim.

[Seria: W imieniu Polski Walczącej](#)

Seria ukazuje najważniejsze akcje bojowe Armii Krajowej z okresu drugiej wojny światowej.

[Powstanie Warszawskie – komiks paragrafowy](#)

Komiksy paragrafowe są nowością na polskim rynku wydawniczym. Wydawnictwo Instytutu Pamięci Narodowej i Muzeum Powstania Warszawskiego wspólnie przygotowały taką właśnie publikację poświęconą warszawskiemu zrywowi w 1944 roku.

Nowoczesna formuła pozwala czytelnikowi stać się uczestnikiem prawdziwych wydarzeń

rozgrywających się na ulicach stolicy. Bo komiks paragrafowy to coś więcej niż typowy komiks. Nie czyta się go w tradycyjny sposób, lecz daje on możliwość wyboru własnej ścieżki, dzięki czemu opowiada wiele różnych historii. W trakcie lektury to czytelnik bowiem decyduje o przebiegu wydarzeń, o losach postaci, jest aktywnym uczestnikiem chwil ważnych dla powstańczej Warszawy. Jak w grze paragrafowej - każda decyzja odsyła do innego paragrafu, a tam następuje ciąg dalszy historii. To czytelnik sam decyduje, jak rozwinie się akcja. Do rozwiązania jest mnóstwo zagadek, szyfrów i tajnych kodów, a spostrzegawczość zostanie nagrodzona. Co ważne - zawsze można zacząć lekturę od początku i podejmować inne decyzje. Powstanie wtedy nowa opowieść.

[Seria: Wilcze tropy](#)

Seria komiksowa „Wilcze tropy” poświęcona została Żołnierzom Wyklętym. Bohaterami kolejnych odcinków są: „Zygmunt” Zygmunt Błażejewicz, „Orlik” ppor Marian Bernaciak, „Młot” Władysław Łukasiuk, „Zapora” Hieronim Dekutowski, „Żelazny” Zdzisław Badocha, „Szary” Antoni Heda

[Wincenty Witos - premier rządu 1920](#)

Komiks opowiada o Wincentym Witosie, premierze rządu polskiego od 24 lipca 1920 do 13 września 1921 roku, a więc w okresie wojny polsko-bolszewickiej i decydującej o jej przebiegu bitwy warszawskiej. Pokazuje barwne postaci czołowych wówczas polityków i wojskowych, a także wydarzenia rozgrywające się nie tylko w gabinetach rządowych czy na sali sejmowej, lecz także na froncie wojny.

[Monte Cassino 1944. Bitwa Dziesięciu Armii](#)

Bitwa o klasztor Monte Cassino - będący częścią niemieckiej linii umocnień zwanej linią Gustawa to jedna z najkrwawszych odsłon II wojny światowej. Począwszy od stycznia 1944 r. przez pięć kolejnych miesięcy umocnienia niemieckie starali się przełamać Amerykanie, Brytyjczycy, Francuzi, Marokańczycy, Algierczycy, Nowozelandczycy (w tym także Maorysi), Hindusi i Gurkhowie. Ostatecznie wszystkie ataki zakończyły się fiaskiem i ogromnymi stratami, sięgającymi 50 tys. żołnierzy. Dopiero wejście do walki 2 Korpusu Polskiego i jego dwa szturmy z 12 i 18 maja 1944 r. doprowadziły do przełamania linii Gustawa i otwarcia aliantom drogi na Rzym. Zwycięstwo pod Monte Cassino stało się symbolem determinacji Polaków w walce o należne im miejsce w powojennej Europie.

[Oszek. Zmagania z legendą](#)

Tematyka komiksu prezentuje postać kpt. Roberta Oszka, uczestnika wojny z bolszewikami i III powstania śląskiego.

[Pochód zimowy 1918-1920. Epopeja 5. Dywizji Syberyjskiej](#)

Komiks ukazuje losy 5. Dywizji Syberyjskiej - jednej z zapomnianych polskich jednostek tworzonych masowo w latach 1914-1920 na terenie Imperium Rosyjskiego. Formacja ta składała się z ochotników z bardzo różnych środowisk: żołnierzy byłej armii rosyjskiej, jeńców z armii austro-węgierskiej, niemieckiej, potomków zesłańców, rzuconych w wir okrutnej wojny domowej rozpętanej przez bolszewików. Mimo ekstremalnie trudnych warunków syberyjskiej zimy potrafili oni do końca zachować bohaterską postawę, z poświęceniem walcząc z przeważającymi siłami wroga.

Łamigłówki

[Seria: Wojenna Odyseja Antka Srebrnego - łamigłówki](#)

Zeszyt ćwiczeń i łamigłówek nawiązujący tematyką do serii komiksowej „Wojenna odyseja Antka Srebrnego 1939–1946”. Czytelnicy wraz z bohaterami komiksu uczestniczą w ważnych wydarzeniach z czasów II wojny światowej. Rozwiązując rysunkowe, matematyczne i słowne zagadki, jednocześnie utrwalają wiedzę historyczną.

Gry planszowe

Edukacja i nauka przez zabawę, nie tylko dla najmłodszych

[Cichociemni. Spadochroniarze Armii Krajowej](#)

Przygodowa gra planszowa o cichociemnych walczących z okupantem podczas II wojny światowej. Przeżyć II wojnę światową nie było łatwo. A co dopiero będąc żołnierzem polskiej podziemnej armii nieustannie narażonym na niebezpieczeństwa.

Czy podołasz wyzwaniu żeby poradzić sobie z trudnymi zadaniami trzeba najpierw wszechstronnie się wyszkolić, gdyż nigdy nie wiadomo jaka umiejętność może przydać się graczowi w obronie przed okupacyjnymi zagrożeniami, lub w ataku na niemiecką maszynę wojenną.

[W obronie Lwowa](#)

Prosta gra wojenna dla dwóch osób. Jest sierpień 1920 r. i trwa wojna polsko-bolszewicka. Na Lwów naciera bolszewicka 1. Armia Konna. Gracz nią kierujący próbuje wkroczyć do miasta. Drugi gracz ma wyjątkowe zadanie: zatrzymać kawalerię przy użyciu samolotów pilotowanych przez polskich i amerykańskich lotników!

[303. Bitwa o Brytanię - gra planszowa](#)

303 jest szybką wojenną grą planszową dla dwóch osób. Jeden z graczy dowodzi RAF broniącym Wielkiej Brytanii, a drugi atakuje niemieckim Luftwaffe. Zadaniem lotnictwa Trzeciej Rzeszy jest zbombardowanie Londynu, a celem lotnictwa alianckiego powstrzymanie agresora. Każdy z graczy dysponuje sześcioma różnymi samolotami, za pomocą których prowadzi operację wojenną na planszy, nawiązującej do stołu dowodzenia RAF. Podniebne pojedynki rozstrzygane są przy użyciu specjalnie zaprojektowanych kości.

[111: Alarm dla Warszawy](#)

„111” jest planszową grą historyczną przeznaczoną dla dwóch osób. Jej akcja rozgrywa się we wrześniu 1939 r. i odtwarza walkę w obronie polskiego nieba, jaką toczyła m.in. 111 eskadra myśliwska. Niemieckie Luftwaffe atakuje stolicę Polski – Warszawę.

[Zwierzęca brygada](#)

Kicia, Żaba, Kura, Gaz i Betty na morzu. Miki, Kiwi i Ciapek w powietrzu. Wojtek, Kaśka, Pestka, Lizander i Kubuś na lądzie. Wszystkich członków Zwierzęcej Brygady łączy jedno – niezależnie od miejsca służby towarzyszyły one polskim żołnierzom podczas II wojny światowej.

[ORP Orzeł](#)

Dynamiczna gra o ucieczce okrętu podwodnego ORP „Orzeł” z Bałtyku na Morze Północne w pierwszych tygodniach II wojny światowej.

Rok 1939. Po wybuchu II wojny światowej ORP „Orzeł” opuścił wyznaczone mu miejsce w Zatoce Gdańskiej. Dowódca, skarżąc się na problemy zdrowotne, skierował okręt do stolicy Estonii, Tallina. Tam 15 września jednostka została internowana przez Estończyków. Polska załoga postanawia jednak uciec, aby przedostać się do Wielkiej Brytanii i kontynuować walkę z Niemcami. Jako dowódca ORP „Orzeł” masz za zadanie wyprowadzić okręt z pełnego zasadzek Bałtyku na Morze Północne!

[Bitwa Warszawska](#)

W pierwszej połowie sierpnia 1920 r. wojska frontu Tuchaczewskiego zagroziły Warszawie. Główny kierunek natarcia wyznaczono im na północ od stolicy Polski; miały przekroczyć Wisłę w rejonie Płocka i Włocławka. Marszałek Piłsudski zdecydował o przerzuceniu jednostek i wyprowadzeniu kontrofensywy z rejonu rzeki wieprz. Bitwa pod Warszawą rozpoczęła się 13 sierpnia i w tym momencie także rozpoczyna się nasza rozgrywka. W trakcie rozgrywki można się przekonać, jak trudne zadanie stało przed Wojskiem Polskim. Gracze mogą sprawdzić swoje umiejętności dowódcze, przemieszczając armie na planszy i planując kolejne ataki na wroga. Starcia rozstrzyga się za pomocą specjalnej talii kart.

Gra wymaga też umiejętnego blefowania. Gracze nie wiedzą, jak silne są armie przeciwnika i które natarcie będzie decydujące. Atak może służyć jedynie odwróceniu uwagi i związaniu walką dywizji przeciwnika, które mogłyby mu się przydać w innym miejscu.

Puzzle

[III Dywizjon Lotniczy \(Puzzle 1000 elementów\)](#)

Puzzle III Dywizjon to wyjątkowa układanka dla miłośników lotnictwa zafascynowanych maszynami z czasów I wojny światowej. Powstała, aby upamiętnić początki polskiego lotnictwa wojskowego i działalność III Dywizjonu Lotniczego w wojnie polsko-bolszewickiej.

Układance towarzyszy bogato ilustrowana broszura edukacyjna Nie tylko 7. Eskadra Myśliwska autorstwa dr. Mariusza Niestrawskiego, upamiętniająca III Dywizjon Lotniczy. Na 24 stronach książeczki Czytelnik znajdzie sylwetki pilotów, odtworzone techniką cyfrową kolorowe wizerunki samolotów, na których walczyli Polacy i wspierający ich ochotnicy z innych krajów, kolorowe mapy, statystyki i wiele innych ciekawych informacji.

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Polecamy