

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/6024,Premiera-Kolejki-najnowszej-histerycznej-gry-edukacyjnej-IPN-Warszawa-5-lutego-2.html>
17.03.2026, 23:51

Premiera „Kolejki”, najnowszej historycznej gry edukacyjnej IPN – Warszawa, 5 lutego 2011

06.02.2011

W sobotnie przedpołudnie do stołecznego Centrum Edukacyjnego IPN im. Janusza Kurtyki przyszedł tłum warszawiaków, w tym zwłaszcza dużo ludzi młodych i rodzin z dziećmi. Powodem tak dużego zainteresowania była zapowiadana od dawna, i bardzo oczekiwana, premiera najnowszej wydawnictwa edukacyjnego Instytutu – planszowej historycznej gry edukacyjnej „Kolejka”.

Oficjalną część prezentacji prowadzili pracownicy Biura Edukacji Publicznej IPN: twórca gry Karol Madaj, współkoordynująca projekt Aleksandra Sulej i konsultant naukowy oraz autor opracowania historycznego dr Andrzej Zawistowski. Jak podkreślił Karol Madaj, od ogólnego pomysłu przygotowania gry do końcowego efektu minęły niemal dwa lata. W tym czasie coraz dojrzalszy prototyp „Kolejki” był wielokrotnie testowany w różnych gremiach, a także poddawany pod oceny wielu specjalistów (historię powstawania gry można prześledzić na stronie <http://www.gamesfanatic.pl/2011/02/04/jak-utworzyla-sie-kolejka/>). Dlatego też podczas uroczystej prezentacji gry nie zabrakło podziękowań dla wszystkich zaangażowanych w powstanie gry, w tym autorek projektu graficznego: Natalii Baranowskiej i Marty Malesińskiej.

Gospodarcze realia epoki przybliżył zebranych dr Andrzej Zawistowski. Goście spotkania mieli okazję poczuć atmosferę lat 70. i 80. dzięki fragmentom archiwalnych nagrań kabaretów „Dudek” i „Tey” oraz obejrzeć film dokumentalny „Każdy wie, kto za kim stoi” Marii Zmarz-Koczanowicz. Goście promocji mogli wziąć udział w konkursie wiedzy o kolejkach. Spośród prawidłowo wypełnionych formularzy Zuzia Madaj wylosowała sześciu zwycięzców konkursu. Oczywiście nagrodą była „Kolejka” z autografem jej autora.

Gdy otwarte zostały podwoje sklepu z „Kolejką”, błyskawicznie ustawiła się do niego gigantyczna... kolejka. Chętni do kupna gry musieli przy wejściu pobrać odpowiednie talony, (czyli „kartki”), upoważniające do zakupu gry po promocyjnej cenie, a później niestety „odstać swoje”. Równolegle chętni uczestniczyli w innych atrakcjach: przy 12 stołach prowadzone były rozgrywki w „Kolejkę”, chętni mogli zrobić sobie zdjęcie w peerelowskiej stylizacji oraz zgromadzić zestaw reprintów kartek na żywność z lat 80.

Zainteresowanie „Kolejką” przekroczyło najśmielsze oczekiwania. W ciągu pierwszych kilku godzin sprzedano ok. 1 000 sztuk gry, w wielu sklepach internetowych wyprzedano cały zapas. Media z kraju, a także z ponad 140 krajów świata (<http://www.ipn.gov.pl/portal/pl/2/15233/>) donosiły o publikacji IPN. Specyficzną miarą sukcesu jest także to, iż w Internecie pojawiły się oferty sprzedaży gier planszowych podszywających się pod „Kolejkę”.

„Kolejka” nie jest pierwszą grą edukacyjną IPN. W 2009 roku – w związku z 70. rocznicą wybuchu II wojny światowej – powstały „AWANS” (uczący hierarchii stopni wojskowych w wojskach lądowych w 1939 r.) i „Pamięć'39”. Wiosną 2010 roku chętni mogli zagrać w nową wersję „AWANSU”, wzbogaconą o stopnie wojskowe polskiej Marynarki Wojennej. We wrześniu 2010 – w

70. rocznicę bitwy o Anglię - na rynku ukazała się gra „303”. Spiritus movens tych projektów - Karol Madaj zapowiada, że ciąg dalszy nastąpi...

● [Więcej...](#)

Zdjęcia: Michał Kurkiewicz (BEP IPN)

[Poprzedni Strona](#)
[Następny Strona](#)

