

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/8920,Premiera-111-najnowszej-gry-edukacyjnej-IPN-Warszawa-6-wrzesnia-2013.html>

28.02.2026, 09:26

Premiera „111”, najnowszej gry edukacyjnej IPN – Warszawa, 6 września 2013

06.09.2013

W 74. rocznicę zakończenia bitwy powietrznej o Warszawę, 6 września 2013 r., w Centrum Edukacyjnym im. Janusza Kurtyki Przystanek Historia, przy ul. Marszałkowskiej 21/25 w Warszawie, odbyła się premiera najnowszej gry edukacyjnej Instytutu Pamięci Narodowej, zatytułowanej „111”.

„111” jest dynamiczną grą planszową dla dwóch osób. Jeden z graczy dowodzi skromnymi siłami polskiego lotnictwa, a drugi atakuje potężnym Luftwaffe. Zadaniem polskich pilotów jest strącenie niemieckich bombowców, zanim dotrą one nad Warszawę. Z pomocą lotnikom przychodzą artyleria przeciwlotnicza i obsługa ukrytych przed Niemcami lotnisk polowych. Dołączona do gry broszura opisuje historię Brygady Pościgowej i bohaterskie wyczyny polskich lotników.

Twarzą kampanii promocyjnej gry jest jeden z nich, por. Wojciech Januszewicz ze 111 Eskadry Myśliwskiej. O jego walce opowiada historyk dr Tomasz Ginter, współautor gry: „Rankiem 3 września cztery niemieckie myśliwce pojawiły się nad ukrytym lotniskiem polowym w Zielonce koło Warszawy. Januszewicz samotnie wystartował samolotem P.11 i zaatakował cztery nowoczesne Messerschmitty Bf 110, jeden nich strącając. Weźmy pod uwagę, że maksymalna prędkość »jedenastki« wynosiła 375 km/h, a Messerschmittów – 525 km/h. Myśliwiec Januszewicza, uzbrojony w dwa karabiny maszynowe – a naprawdę jeden (drugi zaciął się w trakcie walki), miał przeciwko sobie łącznie dwadzieścia kaemów i osiem działek! Nie znam w historii wojen lotniczych sytuacji, w której pojedynczy samolot, znajdujący się w najgorszej do ataku pozycji – czyli startując – zaatakował kilka znacznie lepszych technicznie maszyn wroga i odniósł niekwestionowany sukces”.

Gra „111” rozwija zasady sprawdzone w grze „303”, wydanej w 2010 roku. „W planszowej bitwie o Anglię szanse na zwycięstwo były mniej więcej równo rozłożone pomiędzy graczami. Tutaj wygrana Polaków jest dużo trudniejsza” – mówi Karol Madaj, współautor gry. „Te gry mają dodatkowy walor edukacyjny: jeżeli pozna się je obie, wtedy dobrze widać, z jak trudnym zadaniem musieli zmierzyć się polscy piloci na rok przed bitwą o Anglię. Zresztą ci sami ludzie, którzy walczyli w barwach 111 Eskadry Myśliwskiej, stanowili potem pierwszy skład sławnego Dywizjonu 303, i dlatego taki, a nie inny tytuł gry” – dodaje Madaj.

Grę będzie można kupić w punktach sprzedaży IPN i w dobrych sklepach z grami planszowymi.

Premierę poprzedziła edukacyjna kampania reklamowa w warszawskich tramwajach i autobusach MZA. W dniu premiery na ulice stolicy wyruszył specjalny zabytkowy tramwaj. Ubrani w polskie mundury rekonstruktorzy rozdawali pasażerom okolicznościowe pocztówki promujące bohaterów powietrznej obrony Warszawy.

Więcej informacji na temat gry oraz sylwetek pilotów można znaleźć na stronie www.pamiec.pl/111.

Partnerzy: Siły Powietrzne, 23. Baza Lotnictwa Taktycznego, Wyższa Szkoła Oficerska Sił Powietrznych, Tramwaje Warszawskie, MZA, UrbanINFO, Aeroklub Warszawski, Grupa Historyczna Zgrupowanie Radosław.

Patron medialny: Pamięć.pl

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

