

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie*/niepobieranie*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie*/niepobieranie*".

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Centrum Komunikacji Społecznej Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	13) działalność wspomagająca rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

II. Dane oferenta(-tów)

1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu	
Nazwa: STOWARZYSZENIE WELES , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0001057853 , Kod pocztowy: 03-533 , Poczta: Warszawa , Miejscowość: Warszawa , Ulica: Myszkowska , Numer posesji: 7 , Numer lokalu: 2 , Województwo: mazowieckie , Powiat: Warszawa , Gmina: Praga-Północ (dzielnica) , Strona www: , Adres e-mail: projekty@weles.club , Numer telefonu: 503804781 ,	
Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Magdalena Sakowska Adres e-mail: magdasakov@gmail.com Telefon: 503804781

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Zagrajmy w historię! Powstanie warszawskie.			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	01.07.2025	Data zakończenia	15.09.2025

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)
--

Opis zadania

WSTĘP

Projekt "Zagrajmy w historię! Powstanie warszawskie." zakłada organizację trzech interaktywnych warsztatów mających łączyć malowanie figurek historycznych z elementami wargamingu, mających na celu wzmacnianie społeczności lokalnych dzielnic Mokotów, Śródmieście i Wola. Każdy warsztat zostanie przeprowadzony w jednej z dzielnic Warszawy szczególnie dotkniętych walkami Powstania Warszawskiego (Mokotowie, Śródmieściu i Woli) Tematyka malowanych figur oraz scenariusze gier będą bezpośrednio nawiązywać do wydarzeń i walk toczących się na terenie danej dzielnicy w 1944 roku. Warsztaty będą miały charakter otwarty i bezpłatny dla mieszkańców wymienionych dzielnic, ze szczególnym uwzględnieniem różnych grup wiekowych i społecznych. Uczestnicy będą mieli okazję poznać fragmenty historii swojej dzielnicy poprzez kreatywne działanie manualne (malowanie figur) oraz strategiczną rozgrywkę (wargaming).

CZYM JEST WARGAMING?

Gry planszowe, strategiczne i bitewne, czyli wargaming, to doskonałe, a mało znane narzędzie edukacyjne i integracyjne. Tymczasem poprzez rozgrywanie wydarzeń historycznych na planszach i makietach, z użyciem map, scenariuszy, figur reprezentujących postacie historyczne oraz znaczników, dokonuje się niezwykle skuteczny proces uczenia się: poprzez obserwację, naśladowanie, zrozumienie, rozwiązywanie problemów oraz przez działanie. Wargaming ma nie tylko ogromne możliwości edukacyjne i popularyzatorskie w zakresie historii, ale może zostać wykorzystany do integracji i wzmacniania społeczności lokalnych na wiele sposobów:

- Tworzenie wspólnej przestrzeni do interakcji: warsztaty wargamingowe stanowią neutralne i angażujące środowisko, w którym ludzie o różnych zainteresowaniach i z różnych środowisk mogą się spotkać i wspólnie spędzać czas. Samo granie, dyskusje o strategiach i dzielenie się doświadczeniami budują relacje.
- Wspólne przeżywanie historii: W kontekście warsztatów o Powstaniu Warszawskim, wargaming pozwala uczestnikom aktywnie zaangażować się w historię swojej dzielnicy. Poprzez symulowanie walk i podejmowanie decyzji w historycznych scenariuszach, gracze mogą lepiej zrozumieć wydarzenia i losy ludzi z tamtego okresu, co wzmacnia poczucie wspólnej tożsamości i pamięci.
- Rozwijanie współpracy i komunikacji: Wargaming często wymaga od graczy współpracy w ramach jednej strony konfliktu. Muszą komunikować się, planować strategie i koordynować działania, co rozwija umiejętności interpersonalne i buduje zaufanie w grupie.
- Stymulowanie kreatywności i rozwiązywania problemów: Każda gra jest inna i stawia przed graczami unikalne wyzwania. Wymaga to kreatywnego myślenia, analizowania sytuacji i podejmowania strategicznych decyzji, co może być stymulujące i satysfakcjonujące.
- Budowanie poczucia przynależności: Spotkania w ramach warsztatów wargamingowych mogą prowadzić do powstania trwałych grup i przyjaźni, wzmacniając poczucie przynależności do lokalnej społeczności. Wspólne zainteresowania i pasje stają się spoiwem łączącym ludzi.
- Angażowanie różnych grup wiekowych: Wargaming nie ma ograniczeń wiekowych. Odpowiednio dobrane scenariusze i zasady mogą zainteresować zarówno dzieci i młodzież, jak i dorosłych oraz seniorów, tworząc pomosty międzypokoleniowe.

Podsumowując, wargaming to nie tylko gra, ale również narzędzie, które poprzez interakcję, współpracę i zaangażowanie w symulowane scenariusze, może skutecznie przyczyniać się do integracji i wzmacniania więzi w społecznościach lokalnych, jednocześnie edukując i rozwijając uczestników.

CEL PROJEKTU

- integracja grup i społeczności lokalnych w dzielnicach Mokotów, Śródmieście i Wola poprzez wspólną aktywność kulturalno-edukacyjną.
- popularyzację wiedzy o Powstaniu Warszawskim, ze szczególnym uwzględnieniem lokalnej historii poszczególnych dzielnic.
- stworzenie przestrzeni do interakcji i budowania relacji między mieszkańcami różnych pokoleń.
- promowanie aktywnego spędzania czasu wolnego i alternatywnych form edukacji historycznej.
- rozwijanie umiejętności manualnych i kreatywności uczestników poprzez malowanie figurek.

OPIS WARSZTATÓW

Każdy z 6 warsztatów będzie trwał 3 godziny i obejmować będzie 4 części:

- 1) wprowadzenie (30 minut): krótką prezentację historyczną na temat sytuacji danej dzielnicy podczas Powstania Warszawskiego, omówienie kluczowych miejsc, oddziałów powstańczych działających na tym terenie oraz losów ludności cywilnej. Wyświetlenie archiwalnych zdjęć i map.
- 2) malowanie figur (60 minut) - (prezentacja figurek historycznych przedstawiających powstańców, żołnierzy niemieckich oraz cywilów. Omówienie detali umundurowania i wyposażenia. Wyjaśnienie zasad malowania figurek – techniki podstawowe, dobór kolorów, cieniowanie, nakładanie faktur. Każdy uczestnik otrzymuje zestaw 3 figurek oraz niezbędne materiały do malowania (farby akrylowe, pędzle różnej grubości, paletki, wodę). Instruktorzy udzielają indywidualnych porad i wskazówek dotyczących malowania, pomagając w odwzorowaniu historycznych detali.
- 3) wargaming (60 minut) - wprowadzenie do prostych zasad wargamingu na specjalnie przygotowanej planszy przedstawiającej fragment dzielnicy. Podział uczestników na dwie drużyny (powstańcy i Niemcy). Każda drużyna otrzymuje kilka pomalowanych wcześniej figurek oraz proste zasady ruchu i walki. Rozegranie uproszczonego scenariusza bitewnego, w którym celem powstańców jest obrona kluczowych pozycji przed nacierającymi siłami niemieckimi. Instruktor moderuje rozgrywkę i wyjaśnia zasady.
- 4) podsumowanie i dyskusja (30 minut)

Warsztaty prowadzone będą przez 2 wykwalifikowanych instruktorów wargamingu/edukatorów historycznych. W każdym warsztacie będzie mogło wziąć udział 16 uczestników (liczba odbiorców całego zadania wynosi 96 osób). Odbiorcami zadania są osoby mieszkańcy Warszawy, z szczególnie Dzielnic Mokotów, Wola i Śródmieście od 6 roku życia, poprzez młodzież, po osoby dorosłe i seniorów. Przewidziany jest udział osób z niepełnosprawnościami. Ideą warsztatów jest dotarcie do odbiorców z różnych grup społecznych i wiekowych.

Po zakończonych warsztatach każdy z uczestników otrzyma na pamiątkę pomalowane wcześniej przez siebie figury.

REZULTATY:

Realizacja zadania przyczyni się do:

- nawiązania nowych kontaktów i wzmocnienia więzi społecznych między uczestnikami.
- zwiększenia świadomości historycznej mieszkańców na temat Powstania Warszawskiego i lokalnych wydarzeń.
- rozwijania kreatywności i umiejętności manualnych.
- promowania aktywnego i wartościowego spędzania czasu wolnego.
- stworzenia pozytywnego i angażującego doświadczenia edukacyjnego dla uczestników w różnym wieku.

PROMOCJA

Promocja wydarzenia obejmować będzie:

- stworzenie plakatu i jego dystrybucja na terenie m.st. Warszawa, m.in w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych oraz miejscach w których odbywają się planszówkowe spotkania: CyberMachina, Paradox Cafe, Kawadzieścia, Punkt Zwycięstwa, Klub Miłośników Gier Planszowych UW.
- działania na stronie internetowej i w social mediach oferenta
- zamieszczenie informacji o wydarzeniu na lokalnych, tematycznych grupach dzielnic Mokotów, Wola i Śródmieście
- przekaz ustny podczas wydarzenia

ZAPEWNIENIE DOSTĘPNOŚCI OSOBOM ZE SPECJALNYMI POTRZEBAMI:

W obszarze dostępności architektonicznej, w miejscu gdzie odbywać się będzie wydarzenie (Muzeum Historii Polski) istnieją niezbędne dostosowania, które umożliwią dotarcie osobom ze szczególnymi potrzebami tj. najazdy, windy, szerokie przejścia i wejścia do budynku. Przy podjazdach lub wzniesieniach wewnątrz budynków zamontowane są poręcze. W razie problemów z dotarciem na miejsce realizacji zadania, danej osobie zapewniona będzie asysta w postaci jednej lub dwóch osób, które pomogą w przemieszczeniu się.

W obszarze dostępności informacyjno - komunikacyjnej - zapewnione zostaną takie udogodnienia, żeby osoby ze szczególnymi potrzebami mogły uczestniczyć w wydarzeniu. Na wcześniejszy wniosek osoby niesłyszącej istnieje możliwość zapewnienia tłumacza polskiego języka migowego PJM.

W obszarze dostępności cyfrowej uruchomiona jest strona Oferenta, na której widoczne są wszystkie aktualności dotyczące zadań realizowanych przez Oferenta, stworzony jest adres mailowy na który zainteresowane osoby mogą wysłać zapytanie, podane są również do ogólnej informacji numery telefonów do biura Oferenta. Na stronie internetowej Oferenta i FB zamieszczona zostanie informacja o jego działalności opracowana w tekście łatwym do czytania i rozumienia.

Miejsce realizacji

m.st. Warszawa, dzielnice:

Śródmieście (ul. Flotylli Pińskiej 1, teren Przystani Warszawa)

Wola (Centrum Aktywności Lokalnej Rodzinna Młynarska ul. Młynarska 35a)

Mokotów (oferent jest w trakcie uzyskiwania pozwolenia na organizację warsztatów na terenie Królikarni, w przypadku braku zgody warsztaty odbędą się w Centrum Aktywności Lokalnej)

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
-----------------	--	---

udział mieszkańców Warszawy w wydarzeniu	96	lista obecności z każdego z warsztatów
liczba zorganizowanych wydarzeń	6	harmonogram wydarzeń zawierający termin, godziny i miejsce warsztatów
liczba godzin warsztatów	18	harmonogram wydarzeń zawierający termin, godziny i miejsce warsztatów

5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystywane w realizacji zadania.

Charakterystyka oferenta

Celem działalności Stowarzyszenia Weles jest popularyzacja historii Polski przez planszowe gry strategiczne i bitewne (wargaming), co stanowi atrakcyjną alternatywę dla wszechobecnych gier mobilnych oraz sposób na zainteresowanie historią różnych grup społecznych.

Rejestracja stowarzyszenia w 2023 roku była ukoronowaniem wieloletniej wspólnej pasji i spotkań grupy miłośników historii, od wielu lat realizujących swoje zainteresowania i popularyzujący edukację historyczną w sposób nieformalny. Nazwa stowarzyszenia wywodzi się od imienia słowiańskiego boga Welesa (zwanego także Wołosem), będącym patronem magii, przysiąg, sztuki, rzemiosła i bogactwa. W folklorze Weles był także przedstawiany jako władca zaświatów.

Oferent od 6 lat (od 2023 formalnie jako stowarzyszenie) organizuje warsztaty i pokazy w szkołach, a przede wszystkim konwenty gier historycznych, stanowiące ewenement na skalę europejską. Wydarzenia te zostały docenione i uzyskał wsparcie licznych sponsorów nagród z Polski i świata, przede wszystkim brytyjskich producentów modeli historycznych takich jak Victrix Limited, Gripping Beast oraz Wargames Atlantic.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Oferent posiada duże doświadczenie w realizacji działań planowanych w ofercie, jednak dotychczas realizował je własnym sumptem, nie korzystając ze wsparcia środków publicznych. Niestety możliwości finansowe członków stowarzyszenia w tym zakresie wyczerpały się, stąd inicjatywa pozyskania dla tak wartościowych działań dodatkowego wsparcia.

Oferent zrealizował liczne projekty we współpracy z warszawskimi szkołami podstawowymi i ponadpodstawowymi, Muzeum Historii Polski, Instytutem Pamięci Narodowej oraz Muzeum Wojska Polskiego, a były to m.in:

- konwent Gier Zagrajmy w historię 966 - 2024, realizowane w współpracy z Instytutem Pamięci Narodowej w 2024 roku
- organizacja pięciu edycji Sagi Grand Melee Poland, czyli rozgrywek turniejowych w grach historycznych, w latach 2019 - 2024)
- organizacja warsztatów z edukacji historycznej dla dzieci ze szkół podstawowych m.st. Warszawa w latach 2022 - 2024

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

- 2 wykwalifikowanych edukatorów historycznych/instruktorów wargamingu (prowadzenie

warsztatów)

- 1 ekspert historii specjalizujący się w tematyce powstania Warszawskiego (opracowanie scenariuszy gier)
- 1 osoba obsługa techniczna (transport i przygotowanie stanowisk). Wycena wkładu osobowego 3 x 300 zł = 900 zł
- wkład rzeczowy: stół do gier, mapy, kości, figury, znaczniki. Wycena wkładu rzeczowego: 3 x 200 zł = 600 zł.
- stołów do gier, makiet i terenów z różnych okresów oraz samochód do transportu). Wycena wkładu rzeczowego: 3000 zł.
- wkład finansowy: 500 zł pochodzący ze środków własnych oferenta

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	opracowanie scenariuszy 3 historycznych gier bitewnych (osobny dla każdej dzielnicy)	1 200,00		
2.	projekt i produkcja uniwersalnej makiety do gry	600,00		
3.	wynagrodzenie instruktorów/edukatorów prowadzących warsztaty (18 h x 2 osoby x 150 zł)	5 400,00		
4.	wynagrodzenie obsługi technicznej (wolontariat, 3 x 300 zł)	900,00		
5.	zakup niezbędnych materiałów dla 96 uczestników (figurki, pędzle, farby, kubeczki)	1 800,00		
6.	obsługa księgowa zadania	500,00		
7.	projekt i druk materiałów promocyjnych (grafiki, plakat)	500,00		
8.	działania administracyjno - promocyjne	500,00		
9.	wkład rzeczowy (stół do gier, mapy, kości, figury, znaczniki)	600,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		12 000,00	10 000,00	2 000,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / ~~inną właściwą ewidencją*~~ ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

....

.....

....

.....

....

(podpis osoby
upoważnionej
lub podpisy osób
upoważnionych
do składania oświadczeń
woli
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*

¹⁾ Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.