

**„Szare Szeregi i ich udział w II Wojnie Światowej”**

**Cele:**

- Przybliżenie działalności harcerzy podczas II Wojny światowej
- ukazanie realiów II Wojny Światowej w stolicy
- uświadomienie bohaterstwa harcerzy z naszym wieku
- Rozwinięcie współpracy w grupie i odpowiedzialności w zastępie

**Data:**

Czas trwania: 90 minut

**Odpowiedzialni:**

Miejsce: harcówka + osiedle

**Potrzebne materiały:**

- ślimak + symbole (załącznik nr 1)
- teoria do gry (załącznik nr 2)
- zadania dodatkowe (załącznik nr 3)
- pytania do gry planszowej (załącznik nr 4)
- film „Pianista” + laptop + głośniki
- kartki, pisak, nożyczki

**PRZEBIEG:**

1. Rozpoczęcie (5 minut)

2. Alarm kotwiczny! (5 minut)

Każda osoba musi narysować na kartce A4 kotwicę Polski Walczącej według wzoru, a następnie przykleić ją sobie do ramienia. Kolejność meldowania zastępów oznacza kolejność w rozpoczęciu gry terenowej.

3. Gra terenowa + gra planszowa (50 min)

- wytłumaczenie zasad (5 min)

- bieganie w terenie i zaliczanie pytań w grze planszowej (45 min)

W harcówce odbywa się gra planszowa „ślimak”, natomiast na zewnątrz w konkretnych miejscach na osiedlu X położone są następujące elementy mające swoje własne oznaczenia na mapie którą dostaną zastępy: krzyż harcerski – teoria, lilijka – zadanie dodatkowe, kotwica z literą „P” (symbol walczącej podczas II WŚ Polski) - „przepustka” do harcówki.

Gra planszowa polega na tym, iż po okazaniu „przepustki” i wręczeniu jej osobie w harcówce zastęp ma prawo do rzutu kostką, w przypadku wyrzucenia 1 lub 6 udzielenia odpowiedzi na zadane pytanie z kolejnego i tym samym przesunięcia się na planszy bliżej ku mety. Jeżeli zastęp dostanie pytanie na które nie zna odpowiedzi to tracą tą kolejkę. Zawsze przysługuje im 10 sekund na zastanowienie. Jeżeli zastęp nie wyrzuci 1 lub 6 to również tracą kolejkę. Utrata kolejki polega na tym, że musi zagrać inny zastęp i dopiero po nim zastęp, który

odczekiwał. Trzeba również zaznaczyć, że jeden zastęp nie może się ruszać dwa razy pod rząd, ale też musi czekać.

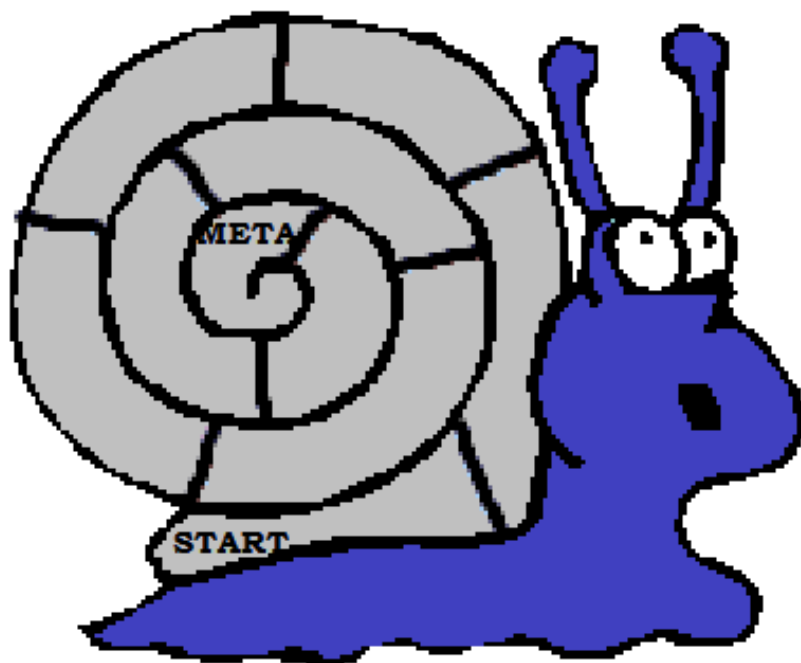
Ważna uwaga: w terenie będą kartki niewielką ilością teorii, których NIE WOLNO zabierać z danego miejsca, która przyda im się przyda podczas odpowiedzi na pytania z gry planszowej. Warto więc najpierw odnaleźć teorię, przyswoić ją sobie i znaleźć kilka kotwic. Za naganne zachowanie się zastępu w terenie kadra może odebrać kotwicę. Powinny być min. 2 osoby w terenie pilnujące porządku, u których można wykonywać odnalezione zadania dodatkowe w zamian za kotwicę.

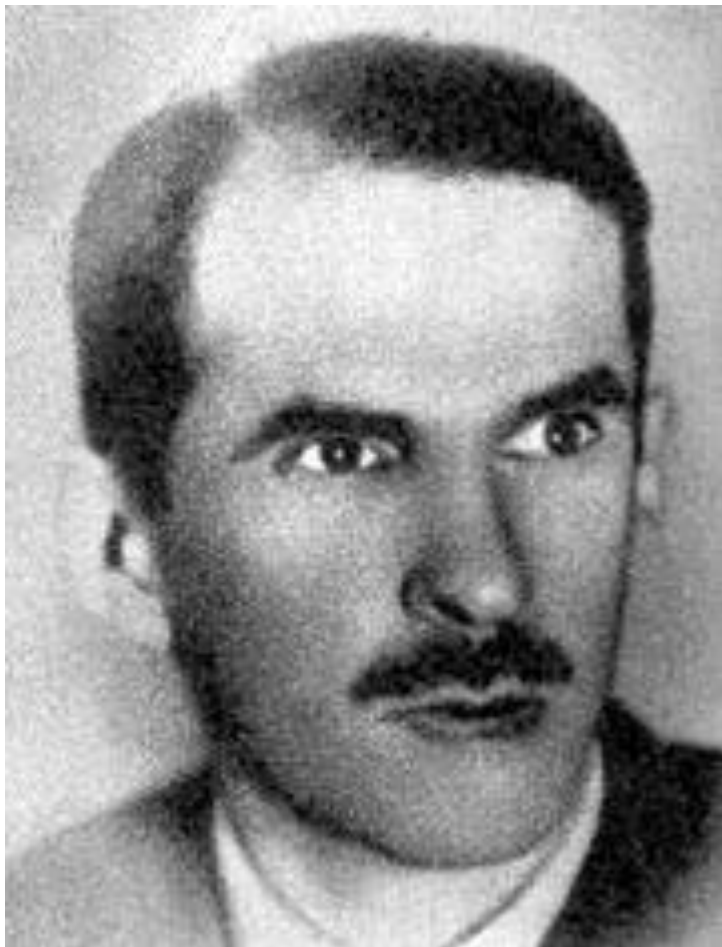
Podsumowując: z oznaczonych w terenie rzeczy można zbierać tylko i wyłącznie kotwice, natomiast zafoliowane kartki z symbolem lilijki lub krzyża muszą całą grę pozostawać na jednym miejscu. Kotwic rozrzuconych w terenie jest 2 x liczba zastępów. Pozostałe kotwice (6 x liczba zastępów) można zdobyć u kadry w terenie.

Gra kończy się równo 45 min po odmeldowaniu zastępu lub w momencie gdy któryś zastęp dotrze do końca gry – mety. Cała gra terenowa to „szkolenie, a raczej egzamin Małych Sabotażystów”.

4. Wybrany fragment filmu „Pianista” (5 minut)
5. Podsumowanie (10 minut)
6. Zakończenie (5 minut)

Załącznik nr 1: Ślimak + symbole



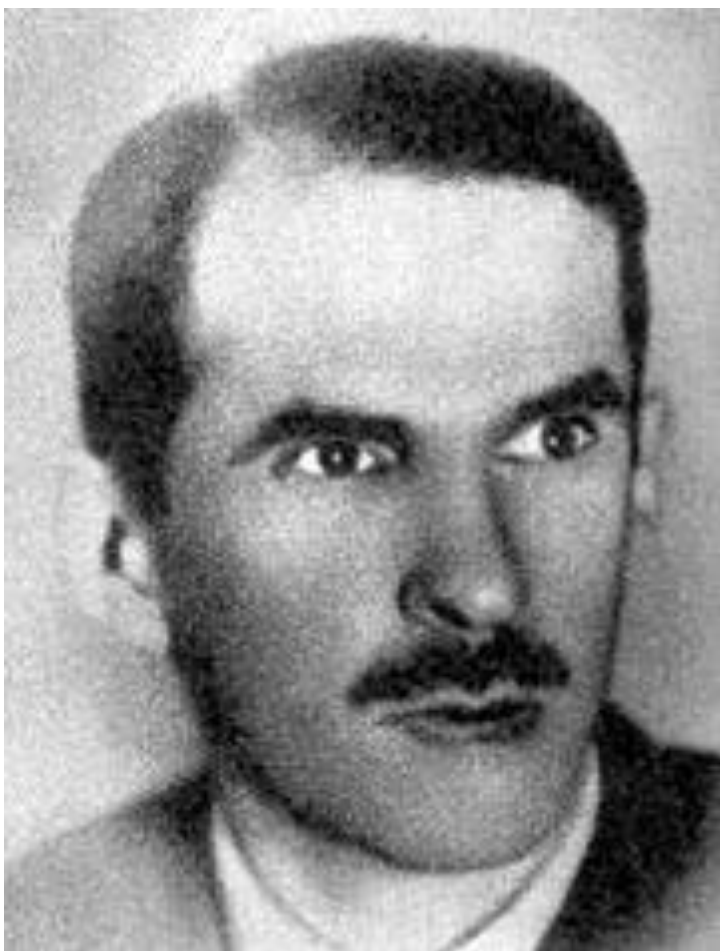


## **ALEKSANDER KAMIŃSKI**

pseudonim "Kamyk" , urodzony 28 stycznia 1903 w Warszawie, zmarł 15 marca 1978 również w Warszawie;

pedagog, wychowawca, twórca metody zuchowej, instruktor harcerski, harcmistrz, żołnierz Armii Krajowej oraz jeden z ideowych przywódców Szarych Szeregów.





## ALEKSANDER KAMIŃSKI

Twórca metodyki zuchowej (przy współpracy z Jadwigą Zwolakowską i Jadwigą Falkowską).

Autor książki „Antek Cwaniak”

Po wybuchu wojny ewakuowany we wrześniu 1939 ze Śląska, przybył do Warszawy i wszedł w skład Komendy Pogotowia Harcerzy.

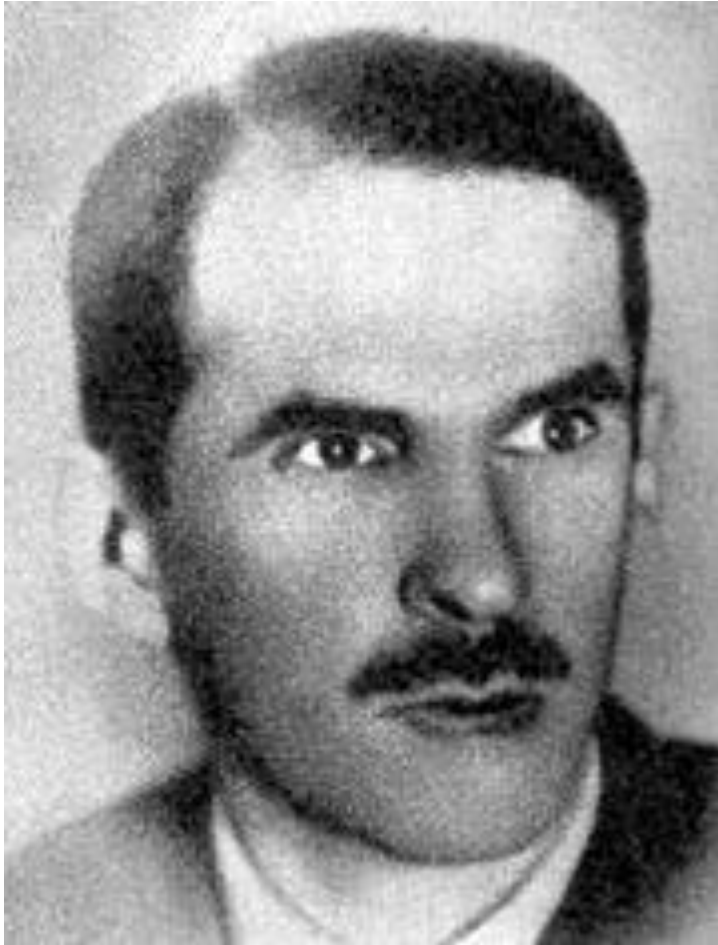


## ALEKSANDER KAMIŃSKI



Twórca koncepcji, założyciel i od grudnia 1940 pod pseudonimem "Dąbrowski" komendant główny Organizacji Małego Sabotażu "Wawer". W tym czasie napisał artykuł "Mały sabotaż". Najbardziej znane i widoczne efekty działalności "Wawra" to m.in. rysunki "kotwicy" Polski Walczącej i znaki "V", antyniemieckie napisy w miejscach publicznych, kolportaż ulotek, gazowanie kin, akcje megafonowe.





## ALEKSANDER KAMIŃSKI

Autor najgłośniejszej książki okupowanej Warszawy: "Kamienie na szaniec" opowiadającej o losach Zośki, Alka, Rudego i innych harcerzy należących tak jak on do Szarych Szeregów. Po przejściu na emeryturę 1972 powrócił do Warszawy, gdzie zmarł 15 marca 1978. Pochowano go na Cmentarzu Wojskowym na Powązkach w Warszawie obok Kwatery Szarych Szeregów. Spoczął, więc obok Rudego, Alka i Zośki.





## **FLORIAN MARCINIAK**

Pierwszy naczelnik Szarych Szeregów. Z chwilą wybuchu II wojny Światowej komendant Wojennego Pogotowia Harcerzy. 27 września 1939 r. otrzymał nominację na naczelnika Szarych Szeregów. Wprowadził zasadę „wychowania przez walkę” w ramach programu „DZIŚ - JUTRO - POJUTRZE”.

W marcu 1943r. brał udział w przygotowaniach odbicia Rudego. 6 maja 1943 r. aresztowany w Warszawie przez gestapo. Zmarł w obozie koncentracyjnym w Gross Rosen.







Urodzony w Warszawie. Dr hab. ekonomii,  
ppor. AK, naczelnik Szarych Szeregów.

## **STANISŁAW BRONIEWSKI „ORSZA”**

We wrześniu 1939 r. współorganizował Pogotowie Harcerzy w Warszawie. Podczas II wojny Światowej w Szarych Szeregach: w 1941 r. komendant okręgu Organizacji Małego Sabotażu „Wawer”, w latach 1941-1943 komendant Chorągwi Warszawskiej. 26 III 1943 r. dowodził akcją pod Arsenalem. W maju 1943 r. po aresztowaniu Floriana Marciniaka został naczelnikiem Szarych Szeregów. Uczestnik Powstania Warszawskiego, współorganizował w śródmieściu służbę harcerską.

Autor ponad 200 prac z historii II wojny Światowej i książek, m.in.: *Całym życiem, Szare Szeregi w relacji naczelnika, Florian Marciniak. Naczelnik Szarych Szeregów.*





## **STEFAN MIROWSKI**

(14.03.1920 - 13.07.1996)

Urodzony w Warszawie. Twórca i komendant Zawiszy, przewodniczący ZHP w latach 1990 -1996.

W czasie okupacji pełnił służbę w Szarych Szeregach. Był hufcowym, komendantem okręgu, komendantem

Chorągwi Warszawskiej. Organizator i komendant najmłodszej gałęzi wiekowej Szarych Szeregów - Zawiszy, kierownik wydziału Pasieki (Głównej Kwatery Szarych Szeregów). Był także członkiem Komendy Głównej organizacji „Wawer”.

Jest autorem książki pt. „Styl życia” – zbioru krótkich gawęd przewodniczącego ZHP.



Organizacja harcerzy opierała się na strukturze przedwojennego **ZHP**, posługiwano się kryptonimami:

- **Główna Kwatera** – *pasieka*
- **chorągwie** – *ule*
- **hufce** – *roje*
- **drużyny** – *rodziny*
- **zastępy** – *pszczoty*.

### **Rota konspiracyjna:**

„Ślubuję na Twoje ręce pełnić służbę w Szarych Szeregach, tajemnic organizacyjnych dochować, do rozkazów służbowych się stosować, nie cofnąć się przed ofiarą życia”.

Podstawową zasadą programu było *wychowanie przez walkę*.

Program został sprecyzowany w koncepcji *Dziś, jutro, pojutrze*.

- „Dziś” oznaczało okres konspiracji i przygotowanie do powstania
- „Jutro” – otwartą walkę zbrojną z okupantem, powstanie
- „Pojutrze” – pracę w wolnej Polsce

Podział młodzieży:

- **Zawiszacy** (12 – 14 lat) – służba pomocnicza
- **Bojowe Szkoły** (15 – 17 lat) – mały sabotaż
- **Grupy Szturmowe** (powyżej 18 lat) - dywersja



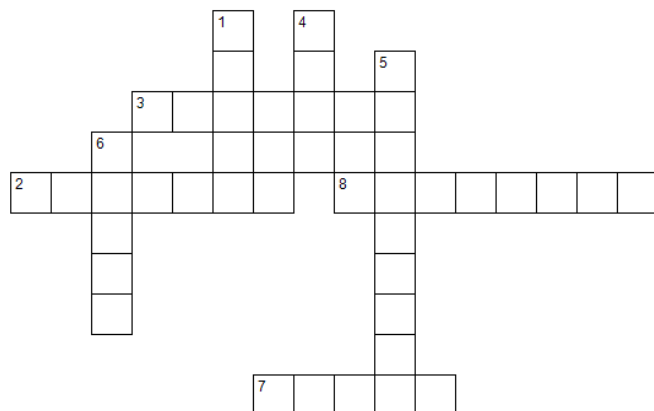
Załącznik nr 3: ZADANIA DODATKOWE:

- zaśpiewać Balladę o Arsenale lub inną o harcerzach

- wygrać w zabawę „Raz, dwa, trzy, gestapo patrzy”

Na zasadach zabawy „Raz, dwa, trzy, Baba – Jaga patrzy”

W grze powinno uczestniczyć przynajmniej kilka osób. Jedna z nich, nazywana Babą-Jagą, znajduje się w pewnej odległości od reszty grupy i jest odwrócona tyłem lub ma zakryte oczy. Gracze biegną w kierunku Baby Jagi. Po wypowiedzeniu słów: *raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy*, odsłania ona oczy lub odwraca się do graczy. Wszyscy uczestnicy zabawy zamierają – nie mogą się poruszać, mówić, śmiać się. Baba Jaga stara się ich sprowokować, np. rozśmieszając. Jeżeli ktoś się poruszy lub zaśmieje, musi wrócić do punktu startu. Po chwili Baba Jaga znów zakrywa oczy i cykl się powtarza. Celem graczy jest dotarcie do Baby Jagi, gdy ona nie patrzy, i dotknięcie jej. Zwycięzca zajmuje miejsce Baby Jagi.



**Across:**

2. Imię pierwszego Naczelnika Szarych Szeregów
3. Kryptonim Głównej Kwatery
7. Pseudonim autora "Antka Cwaniaka"
8. Twórca "Zawiszy", Przewodniczący ZHP 1990 - 1996

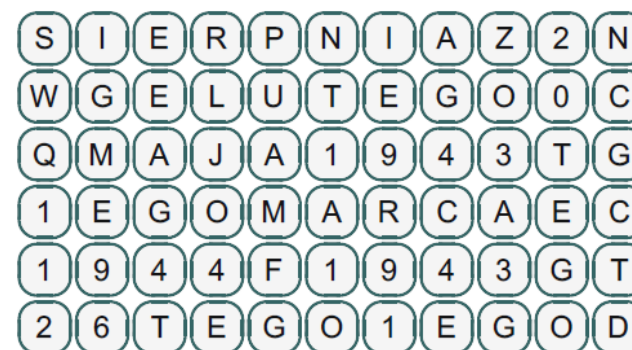
**Down:**

1. Pseudonim dowodzącego "Akcją pod Arsenalem"
4. Pseudonim Aleksego Dawidowskiego
5. Najmłodsza grupa wiekowa Szarych Szeregów
6. Pseudonim Tadeusza Zawadzkiego

- rozwiązać wykreślankę z datami ważnych akcji Szarych Szeregów

- rozwiązać krzyżówkę z ważnymi postaciami i struktury Szarych Szeregów

Wykreślanka



Słowa do odnalezienia:

26tego, marca, 1943, 1ego, lutego, 1944, 20tego, maja, 1943, 1ego, sierpnia, 1944

## ZADANIE DODATKOWE



Zaśpiewajcie  
„Balladę o Arsenale”  
lub inną piosenkę o harcerzach

## ZADANIE DODATKOWE



Wygrajcie zabawę „Raz, dwa,  
trzy, gestapo patrzy!”

## ZADANIE DODATKOWE



Rozwiążcie wykreślankę z datami  
ważnych akcji Szarych Szeregów  
i wymieńcie min. 2 z tych akcji.

## ZADANIE DODATKOWE



Rozwiążcie krzyżówkę  
o ważnych postaciach  
i o Szarych Szeregach.

#### Załącznik nr 4: Pytania do gry planszowej

Uwaga! Są to pytania otwarte – to od prowadzącego zależy czy harcerze udzielili wystarczającej do zaliczenia odpowiedzi. W związku z tym prowadzący grę powinien zapoznać się dokładnie z „teorią” i znać odpowiedzi na pytania.

1. Co to były Szare Szeregi?
2. Na czym opierał się program Szarych Szeregów?
3. Co to była organizacja „WAWER”?
4. Wymień dwa tytuły książek autorstwa Aleksandra Kamińskiego.
5. Kto wprowadził do Szarych Szeregów naukę wychowania przez walkę?
6. Kto został Naczelnikiem Szarych Szeregów po Florianie Marciniaku?
7. Ile było grup wiekowych w Szarych Szeregach i co one robiły?
8. Który z instruktorów Szarych Szeregów został w 1990r. Przewodniczącym ZHP?