



A na początku było tak...

Autor: Krzysztof Bartecki

O tym jak opowiadać i skąd czerpać wiedzę o początkach harcerstwa

Każdy kto jest drużynowym czy instruktorem i organizował zbiórkę na temat początków harcerstwa, wie ile trudności przysparza opowiedzenie o nich w atrakcyjny sposób swoim podopiecznym. Nietrudno odbić się od tego, znanego na ogół tylko powierzchownie, zagadnienia i pójść na łatwiznę, informacje czerpiąc tylko z Wikipedii lub harcerskiego ABC, lub co gorsza całkowicie pominąć ten temat w pracy z drużyną. A przecież jest to warty dogłębnego poznania i często zaskakujący temat, którego umiejętne przedstawienie może uatrakcyjnić grę terenową, albo stanowić dobry motyw przewodni próby na stopień wywiadowcy czy ćwika. Jeśli jesteś tym zainteresowany, mam dla Ciebie kilka wskazówek i pomysłów na to, gdzie możesz znaleźć nieznane powszechnie informacje i jak wykorzystać je w swojej harcerskiej działalności.

Większość materiałów znajdujących się w sieci czy bibliotekach to niestety materiały bardzo suche, nadmiernie szczegółowe i utrzymane w formalnym tonie. Zdecydowanie najwięcej informacji zawierają lokalne kroniki gniazd „Sokoła”¹, które można otrzymać po zgłoszeniu się do lokalnej izby pamięci „Sokoła” lub lokalnych muzeów. Zawierają one opisy wszystkich, nawet najdrobniejszych działań podejmowanych przez dany oddział organizacji, pozwalają jednak spojrzeć także na ideowy profil jej działania oraz zrozumieć jej historię. Podobną treść i formę mają opracowania na temat „Zarzewia”² i „Eleusis”³. Są to obszernie, choć dosyć monotonne i trudne w przyswojeniu źródła wiedzy – jeśli ktoś nie jest przyzwyczajony do analizowania tego typu książek. Trudno także na ich podstawie stworzyć pociągającą – zwłaszcza dla młodszych harcerzy – narrację.

Brak też ciekawych książek poruszających wyłącznie temat organizacji, które położyły podwaliny pod powstanie harcerstwa, istnieje jednak kilka pozycji bardziej przystępnych i mniej skomplikowanych częściowo im poświęconych. Jedną z nich jest biografia Andrzeja Małkowskiego⁴, która opisując jego życie i działalność rzuca też światło na rolę „Eleusis”, „Zarzewia” i „Sokoła” dla powstającego harcerstwa, wskazując na ich wpływ na decyzje i działania podejmowane przez pierwszych instruktorów. W podobnym stylu utrzymane jest powieść o losach Franciszka Ratajczaka⁵ – pierwszego powstańca poległego w trakcie powstania wielkopolskiego, a wcześniej aktywnego członka „Sokoła”, przybliżająca działalność tego stowarzyszenia wśród Polaków żyjących ówczesnie na terenie Niemiec (choć nie tylko) z perspektywy losów młodego patrioty. Wymienione powyżej materiały można znaleźć w większych bibliotekach, takich jak Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie, lub w Izbach Pamięci prowadzonych w większych miastach przez „Sokoła”, a w



mniejszych miejscowościach lokalne muzea. Obie wymienione pozycje są krótsze i napisane o wiele lżejszym językiem niż wspomniane w pierwszym akapicie książki. W mojej ocenie są najlepsze ze wszystkich materiałów i jeśli tak jak ja, wolisz fabularyzowane powieści od przepełnionych faktami kronik, Tobie także będą się podobać.

Żeby znaleźć bardziej szczegółowe, ale równocześnie zwięzłe przedstawienie wpływu wymienionych we wstępie organizacji na harcerstwo, trzeba jednak poszukiwać się innymi źródłami. Należą do nich internetowe bazy wiedzy i opracowania, zawierające opisy wpływu i znaczenia, jaki „Sokół”, „Eleusis” i „Zarzewie” miały dla nowo powstającego harcerstwa. Możesz je znaleźć między innymi w bazie wiedzy utworzonej przez IPN⁶ lub w podsumowaniu historii harcerstwa na stronie ZHP⁷. Albo w artykułach opublikowanych w harcerskim czasopiśmie historycznym „Skaut”⁸. Choć trzeba poświęcić chwilę, żeby się przez nie przekopać mogą okazać się przydatne, są także znacznie bardziej treściwe niż wymienione na początku pozycje. Jeśli jednak wolisz zdobywać wiedzę w inny sposób, są także alternatywne metody poznawania historii takie jak audycje radiowe⁹ czy wystawy muzealne¹⁰, dostępne również online. Warto także rozejrzeć się za muzeami prowadzącymi lekcje muzealne, które niekiedy skupiają się na organizacjach niepodległościowych, z jakich wywodzi się harcerstwo; takim muzeum było między innymi Muzeum Miejskie w Wadowicach¹¹. Jak widać nie brak różnych form poszerzenia swojej wiedzy, a jej zdobycie jest na wyciągnięcie ręki.

Przykładowe formy pracy

Jednak, jak zaznaczyliśmy na początku, sama wiedza to nie wszystko, trzeba jeszcze w odpowiedni sposób umieć ją przekazać swoim podopiecznym. Poniżej kilka propozycji sposobów (z wyłączeniem powszechnie stosowanych metod takich jak gawędy, wycieczki, proste gry terenowe) w jakie można to zrobić, dobrze się przy tym bawiąc:

- **Timeline** – Prosta, zarówno pod kątem rozgrywki jak i wykonania gra oparta na chronologicznym uporządkowaniu serii obrazków pokazujących lub symbolizujących określone wydarzenia historyczne. Pomaga uporządkować zdobytą podczas innych aktywności wiedzę, dobrze nadaje się na ogniska czy przerwy w trakcie innych zajęć. Bardzo łatwo można ją przygotować – wystarczy zrobić samemu lub znaleźć w internecie zdjęcia lub ilustracje nadające się do zobrazowania poszczególnych wydarzeń, a następnie je wydrukować, dodając do nich opis, a po drugiej stronie datę. Zasady gry szczegółowo wyjaśnione są w załączonym filmiku¹². Możliwe jest także rozgrywanie gry w uproszczonej wersji, w której gracze mają po prostu uporządkować otrzymane karty w odpowiedniej kolejności, bez dodatkowych zasad.
- **LARPy** – czyli rozwinięcie standardowych harcerskich gier terenowych. Tutaj oprócz podchodów, biegów na orientację czy gier typu CTF (“walka o flagę”, w której dwa lub więcej zespołów usiłują wykraść flagę z bazy drugiego zespołu; gra na pewno znana w każdej drużynie harcerskiej), dokładamy elementy odgrywania postaci. W ten sposób,



jeśli mamy dość ludzi do obstawy jesteśmy w stanie znacznie podwyższyć atrakcyjność naszej zbiórki, równocześnie pokazując naszym harcerzom nie tyle historyczne wydarzenia, co raczej prezentując charakter czy poglądy danej postaci. Im więcej wysiłku włoży się w przygotowanie LARPU, tym bardziej zapada on (a w konsekwencji przekazana przez niego wiedza) w pamięć uczestników. Formą wymagającą mniej przygotowań może być sesja **RPG**, w której gra rozgrywa się w wyobraźni graczy, wspartej przez odpowiednie karty postaci, a właściwy kierunek nadaje jej mistrz gry. Drobną uwagą: obie formy, jeśli umożliwiacie uczestnikom ingerencję w fabułę mają tendencję do zbaczania na niekoniecznie takie tory, jakich życzyłyby sobie je prowadzący; nie przejmujcie się tym jednak - nawet jeśli kierowany przez graczy w RPGu Małkowski będzie "strzelał laserami z oczu", ale gracze zapamiętają historię jego życia i płynące z niego przesłanie, odnieśliście sukces.

- **Formy kreatywne** - jeśli nie masz możliwości zorganizowania LARPU, a zależy Ci na stworzeniu atmosfery, która ułatwi opowiedzenie o czasach w których powstawało harcerstwo, warto rozważyć tworzenie i malowanie makiet. Dla starszych sprawdzić mogą się też gry bitewne, w których można wykorzystać figurki pasujące do konkretnej epoki historycznej. Choć ciężko jest zdobyć materiały na zorganizowanie takiej zbiórki niskim kosztem, przy pewnym nakładzie sił i środków można przeprowadzić naprawdę ciekawą zbiórkę, rozwijającą przy okazji umiejętność przestrzennego myślenia oraz zdolności manualne.
- **Quizy** - wszystkie powyższe zajęcia niestety trudno jest zrealizować w obecnych, pandemicznych warunkach. Pozostaje oczywiście możliwość realizowania niektórych z powyższych propozycji online, ale każdy, kto spędza dłuższy czas przed komputerem raczej prędzej niż później traci koncentrację. Dlatego warto wprowadzić element rywalizacji - a w tej roli doskonale sprawdzą się właśnie quizy. W zależności od potrzeb pozwolą one zarówno na wprowadzenie jak i utrwalenie wiedzy i przesłania, jakie chce przekazać uczestnikom prowadzący. Na ich korzyść przemawia także to, że quizy łatwo przygotować i spersonalizować - najlepsze aplikacje w jakich można je zrobić to Kahoot lub Quizziz.
- **Teleturnieje** - podobnie jak quizy, można je zastosować nie zarówno na żywo jak i online. Bez trudu da się je zwizualizować korzystając z przygotowanych wcześniej materiałów. Przykładowo, jeśli decydujemy się na zastosowanie mechaniki „Postaw na Milion” na tradycyjnej zbiórce rolę monet, którymi gracze obstawiają wybrane odpowiedzi z powodzeniem mogą pełnić zakrętki albo waluta z gier planszowych. Dużym plusem w przypadku decydowania się na wykorzystanie teleturnieju jako mechaniki gry jest także to, że nie trzeba poświęcać zbyt dużo czasu na samodzielne tworzenie zasad. Są one powszechnie znane, zbalansowane oraz dobrze opisane i łatwe do znalezienia, jak zasady wspomnianego już wyżej „Postaw na Milion”¹³.

Mam nadzieję, że zaproponowane w niniejszym artykule źródła pogłębiania i formy przekazywania wiedzy przydadzą się Wam choć w małym stopniu w pracy z zastępem lub drużyną. Pamiętajcie też, że moje propozycje nie wyczerpują tematu i nie bójcie się sami pogłębiać swojej wiedzy i przekazywać jej waszym podopiecznym, a także dzielić z innymi



waszymi patentami na jej zdobywanie i propagowanie.

Czuwaj!

Przypisy

¹ Wśród nich np. „Pamiętniki Krakowskiego Sokoła”, dostępne na prośbę skierowaną na email krakowskiego oddziału tegoż.

² red. A. Garlicka, „Zarzewie 1909-1920 – Wspomnienia i materiały”

³ T. Podgórska, „Stowarzyszenie patriotyczno-Religijne Eleusis w latach 1902-1914”

⁴ A. Kamiński, „Andrzej Małkowski” [\[przyp. red. – druha Kamińskiego to zawsze i wszędzie polecamy czytać\]](#)

⁵ M. Bukowski, „Zmartwychwstanie”

⁶ drugi wynik po wpisaniu w wyszukiwarce „historia harcerstwa IPN”, plik pdf do pobrania

⁷ <https://zhp.pl/odkryj/historia-harcerstwa>

⁸ https://skaut.tarnow.pl/media/numery/sk_01_17.pdf

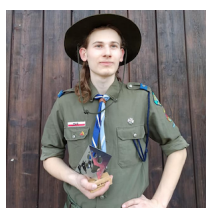
⁹ <https://www.polskieradio.pl/39/246/Artykul/777495,Sokol-harmonia-ducha-i-ciala>

¹⁰ Przykładem mogą być wystawy przygotowane przez Muzeum Historii Polski, takie jak ta załączona pod poniższym linkiem: <https://artsandculture.google.com/exhibit/odrodzenie-cia%C5%82a/3wLyq4peyMOjLQ>

¹¹ Nie ma planu zwiedzania dedykowanego wyłącznie tym organizacjom, ale pomieszczenia i treści im poświęcone były istotną częścią lekcji muzealnych przygotowywanych przez muzeum w 2019 roku.

¹² Instrukcja gry “Timeline Polska” <https://www.youtube.com/watch?v=dXV5Y3U6rKU>

¹³ Konkretnie zasady do tego i wielu innych teleturniejów można bez trudu znaleźć w sieci, choćby i na stronie wikipedii https://pl.wikipedia.org/wiki/Postaw_na_milion



[Krzysztof Bartecki](#)

W harcerstwie od 2010 roku, kolejno harcerz i zastępowy w krakowskim szczepie Fioletowej Trójki, wędrownik w 7 pKDW im. T. Reytana i finalnie drużynowy 43 KDH w szczepie muzycznym „Słowiki”, a także ratownik KPP w małopolskim HOPRze. Prywatnie absolwent I LO w Krakowie, szkoły zawodowej dla dorosłych na profilu piekarz-cukiernik i student WPiA na Uniwersytecie Jagiellońskim, hobbystycznie gitarzysta-amator, biegacz długodystansowy, tłumacz i początkujący youtuber. Słowem – człowiek orkiestra ☐