

# Tadeusz Kościuszko

- inspiracje do pracy z bohaterem

phm. Adam Świetlik  
Hufiec Ziemi Wadowickiej



# WSTĘP

Tadeusz Kościuszko żył w latach 1746-1817 i jest jednym z najbardziej znanych Polaków. Jest uznanym bohaterem narodowym Polski i Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Całe życie poświęcił walce o ideały, w które wierzył: wolności, równości, niepodległości i demokracji. Dobro Ojczyzny przekładał nad własne życie. Wniósł ogromny wkład nie tylko w historię, ale i w inżynierię wojskową. Nigdy nie przeszedł obojętnie obok potrzebujących. Był wrażliwy na piękno: kochał i hodował kwiaty, wspaniale rysował, komponował muzykę. Był odważny, inteligentny, wykształcony, dobry i wrażliwy. Był również patriotą i autorytetem, osobą odważną, inteligentną, wykształconą, dobrą i wrażliwą.

To właśnie Tadeusza Kościuszkę w 1967 roku Chorągiew Krakowska wybrała swoim patronem.

Drogie Drużynowe i Drodzy Drużynowi, zapraszam Was do wielkiej przygody: wcielenia się w Kosynierów, poznania życia niezwykłego bohatera - Tadeusza Kościuszki oraz, jeśli jest to możliwe, odwiedzenia Królewskiego Miasta Krakowa, Rynku i Starego Miasta, oraz sylwetki niezwykłego bohatera Chorągwi Krakowskiej.

Materiał, który właśnie czytacie powstał w ramach mojej próby harcmistrzowskiej. Wykorzystałem go do przygotowania programu gry zuchowej podczas Święta Chorągwi Krakowskiej 2022, jest jednak na tyle uniwersalny, że można wykorzystywać go na zbiórkach, biwakach lub wycieczkach.

Mam nadzieję, że stanie się inspiracją, do tego, by bliżej poznać patrona naszej chorągwi - Tadeusza Kościuszkę.




phm. Adam Świetlik

Poniżej prezentuję zadania dla zuchów i harcerzy, które można wykorzystać, jako element zbiórki, gry terenowej, biwaku, którego tematyka będzie nawiązywała do Tadeusza Kościuszki. Punkty można modyfikować, zmieniać tak, by jak najbardziej odpowiadały warunkom, miejscu i podopiecznym.

## 1 Gra w statki


Tadeusz Kościuszko był niezwykłym strategiem wojennym, załapał m. in. z bitwa pod Racławicami i Zieleńcami.


-  Zadaniem zuchów/harcerzy jest klasyczna gra w statki. Można grać ze sobą w zestawieniu jeden na jeden, szóstka/zastęp przeciwko szóstce/zastępowi. Grę rozpoczynamy od rozmieszczenia statków na planszy, na potrzeby fabuły "statki" możemy zamienić w "armaty" lub inny sprzęt, unikając rozmieszczania "ludzi" lub "kosynierów" na planszy do gry.

 Materiały potrzebne: plansze do gry w statki (załącznik 1), pisaki.

## 2 Tor przeszkód

Wojska Kościuszki były tworzone przez Kosynierów – chłopów, którzy bronili swojej ojczyzny za pomocą narzędzi swojej pracy – kosy. Celem ćwiczenia jest sprawdzenie, czy zuchy/harcerze potrafią pokonać tor przeszkód i wykazać się sprawnością, niczym Kosynierzy Kościuszki.

-  Zadaniem zuchów/harcerzy jest pokonanie toru przeszkód. Każdy pokonuje toru indywidualnie. Można wprowadzić element rywalizacji w postaci mierzenia czasu przejścia lub dokładności, jeżeli tego wymaga zbudowany tor przeszkód.

 Materiały: Sprzęt sportowy lub inne materiały, z których można wykonać tor przeszkód odpowiadający możliwości zuchów/harcerzy i terenowi.

### 3 Budowanie fortu

Fort to budowla obronna. Kościuszko był niezwykłym strategiem wojskowym, potrafił zaplanować budowę fortyfikacji i umocnień powstańczych.

- ✓ Zadaniem zuchów/harcery jest wybudowanie fortu, czyli budowli obronnej z dostępnych materiałów. Podczas zbiórki w harcówce można wykorzystać do tego zadania koce, materiał, plastelinę, inne materiały plastyczne, rurki konstrukcyjne lub klocki. Jeśli zbiórka odbywa się na świeżym powietrzu można wykorzystać elementy naturalne - suche patyki, liście lub kamienie.

🛠 Materiały potrzebe: materiał do budowy fortu wg własnego pomysłu.

### 4 Tworzenie herbu

Tadeusz Kościuszko posługiwał się Herbem rodowym Roch III (załącznik 2). Każdy staropolski ród szlachecki lub rycerski posiadał charakterystyczny dla siebie herb, który prezentował ich najlepsze cechy i był symbolem, po którym można było ich rozpoznać.

- ✓ Zadaniem zuchów/harcery jest przygotowanie własnych herbów – każdy zuch/harcery rysuje na herbie coś charakterystycznego dla siebie – może być to jego ulubiony przedmiot, ulubione zwierzę lub roślina – coś, co możemy skojarzyć bezpośrednio z każdym indywidualnie. Harcerze mogą posłużyć się symboliką kolorów i symboli, żeby zaprezentować swoje cechy.

🛠 Materiały: Szablon herbu (załącznik nr 3), kredki, pisaki, inne materiały plastyczne do wykonania i ozdabiania herbu.

## 5 Szyfr KO-ŚC-IU-SZ-KO


Podczas insurekcji kościuszkowskiej, ważne było, by wiadomości przekazywane wśród wojskowych nie wpadły w ręce wroga. Pomocne w przenoszeniu papierowych meldunków było ich SZYFROWANIE.

 Zadaniemv zuchów/harcerzy jest rozszyfrowania kilku faktów o Tadeuszu Kościuszkko za pomocą szyfru Kościuszkko (załącznik 4).

 Materiały potrzebe: wydrukowane szyfry z załącznika 4, długopisy, ołówki.

## 6 Poszukiwanie Kosynierów

Kosynierzy byli prostymi, lecz mężnymi sprzymierzeńcami Kościuszki podczas Insurekcji Kościuszkowskiej. Oprócz odwagi musieli odznaczać się również sprytem.


 Zadaniem zuchów/harcerzy jest odnalezienie ukrywających się Kosynierów wśród zarośli za pomocą lornetki. Po znalezieniu uczestnicy muszą za zadanie podać liczbę Kosynierów, opowiedzieć, jaką broń mają oni ze sobą oraz jakie szczegóły lub charakterystyczne rzeczy odnaleźli w ich stroju.

 Materiały: Postacie kosynierów (załącznik 5), lornetka.

## 7 Insurekcja Kościuszkowska według artystów


Insurekcja Kościuszkowska, inaczej zwana powstaniem kościuszkowskim, było symbolem krzepiącym na duchu, które zostało uwiecznione na wielu dziełach sztuki i tekstach kultury.

 Zadaniem zuchów/harcerzy jest ułożenie i dokładne przyjrzenie się obrazom, które upamiętniają wydarzenia z 1794 roku.

 Materiały potrzebe: Wydrukowane reprodukcje, które należy pociąć w puzzle (załącznik 6).

## 8 Szkolenie Kosynierów

Kosynierzy, czyli chłopci, którzy samo zgłosili się do walki podczas Powstania Kościuszkowskiego nie mieli dużego przeszkolenia, byli prostymi chłopami, którzy wyposażeni byli w kosy, mieli chęć, zapał, lecz brakowało im wojkowego przeszkolenia.

 Każdy zuch/harcerz stojąc w kręgu wymyśla jedno ćwiczenie fizyczne (pajacyki, przysiady, deska, itp.) do wykonania przez resztę. Punkt ma na celu sprawdzenie w formie zabawy sprawności fizycznej uczestników. Ważne, żeby ćwiczenia w kręgu nie powtarzały się i oddziaływały na różne partie mięśni.

 Materiały: brak

## 9 Memory z Kościuszką

Kraków pełen jest miejsc związanych z Kościuszką, jeśli nie możecie wybrać się tam na wycieczkę - poszukajcie miejsc związanych z Tadeuszem Kościuszką w swojej miejscowości lub zagrajcie w memory.

 Gra w memory

 Materiały potrzebne: Komplet memory (załącznik 7)

## 10 Miejsca związane z Kościuszką

Rynek Główny w Krakowie obfituje w miejsca, związane z Kościuszką. Dzięki poniższej mapie można w jednej lokalizacji odnaleźć miejsca związane z Naczelnikiem, m.in. miejsce jego urodzenia, kamienicę, w której dowodził Powstaniem, miejsca przysięgi czy pomnik.

 Materiały: mapa (załącznik 8)

## Lista załączników:

- Załącznik 1 - plansza do gry w statki,
- Załącznik 2 - Herb Roch III,
- Załącznik 3 - Mój własny herb,
- Załącznik 4 - Szyfr Kościuszko
- Załącznik 5 - Kosynierzy do ukrucia
- Załącznik 6 - Puzzle
- Załącznik 7 - Memory
- Załącznik 8 - Mapa Starego Miasta