




1025

Milenijna Korona Odważnych – propozycja programowa dla lubelskich drużyn harcerskich


1025

**TYSIĄCLECIE
KRÓLESTWA
POLSKIEGO**



**Chorągiew Lubelska
Związku Harcerstwa Polskiego
im. Lotników Polskich**

Milenijna Korona Odważnych **– propozycja programowa** **dla lubelskich drużyn harcerskich**



Chorągiew Lubelska ZHP im. Lotników Polskich
2025

Milenijna Korona Odważnych – propozycja programowa dla lubelskich drużyn harcerskich



Autorzy konspektów zajęć: phm. Julia Ejsmont, hm. Małgorzata Gudek, hm. Michał Mojski
Korekta językowa, skład i łamanie: phm. Karolina Nocek

Lubelskie
Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego



Zadanie współfinansowane przez Województwo Lubelskie.

Chorągiew Lubelska Związku Harcerstwa Polskiego im. Lotników Polskich, 2025
Lublin 20-078, ul. Żołnierzy Niepodległej 7



„Jednak musiało być w tym człowieku coś niezwykłego, prawdziwa wielkość ducha, skoro sprzyjali mu Wojciech i Bruno, bohaterowie, którzy wierność idei umieli przyłacić życiem.”

Paweł Jasienica

Rok 2025 jest to rok, w którym przeżywamy 1000-lecie koronacji Bolesława Chrobrego na króla Polski. Jako pierwszy koronowany władca naszego państwa doprowadził do jego umocnienia, rozrostu terytorialnego czy też rozwoju kultury. Mijające tysiąclecie koronacji przypomina, że polska państwowość rodziła się z odwagi, roztropności i odpowiedzialności – wartości bliskich każdemu harcerzowi.

Na Wasze ręce składamy propozycję programową, dzięki której wprowadzicie swoje gromady i drużyny w czasy piastowskie. Będziecie mieli okazję poznać średniowieczne grody i ich mieszkańców, zagłębić się w legendy o pierwszych Piastach, podjąć strategiczne decyzje, jakie stały przed Bolesławem Chrobrym czy też wziąć udział w balu koronacyjnym. Historia koronacji jest dla zuchów, harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników szczególnie inspirująca. Uczy, że siła wspólnoty wyrasta z mądrego przywództwa, współpracy i odwagi w działaniu.

Poznanie dziedzictwa pierwszych Piastów może być zarówno niezwykłą przygodą, jak i szansą na osobisty rozwój. Chcemy Was nie tylko zainteresować historią, lecz także zainspirować do samodzielnego odkrywania jej śladów w Waszych miejscowościach i do odpowiedzialnego pielęgnowania wspólnego dziedzictwa.

hm. Tomasz Sych
Komendant Chorągwi Lubelskiej ZHP

O BOLESŁAWIE CHROBRYM SŁÓW KILKA...



**Bolesław Chrobry oczami Jana
Matejki (domena publiczna)**

Bolesław Chrobry był synem księcia Mieszka I i Dobrawy. W dzieciństwie przebywał jako zakładnik na dworze niemieckiego cesarza Ottona I, co pozwoliło mu nawiązać ważne kontakty polityczne. Po śmierci ojca objął władzę w Polsce, a następnie wygnał macochę Odę oraz przyrodnich braci: Mieszka, Lamberta i Świętopelka.

W 997 roku udzielił schronienia biskupowi Wojciechowi z rodu Sławnikowiców i wsparł jego misję chrystianizacyjną wśród Prusów. Po męczeńskiej śmierci duchownego wykupił jego zwłoki za ilość złota równą wadze jego ciała i złożył je w Gnieźnie, co miało ogromne znaczenie religijne i polityczne.

W 1000 roku w Gnieźnie odbył się zjazd z udziałem cesarza Ottona III, który przybył do grobu kanonizowanego św. Wojciecha. Spotkanie było elementem planu budowy uniwersalistycznego państwa europejskiego, w którym Polska – jako Sclavinia (Słowiańszczyzna) – miała być równorzędną częścią obok Galii, Germanii i Italii. W wyniku

zjazdu utworzono arcybiskupstwo w Gnieźnie oraz biskupstwa w Krakowie, Wrocławiu i Kołobrzegu.

Po śmierci Ottona III rozpoczął się długi okres wojen z Niemcami, rządzonymi przez Henryka II. Walki toczyły się w latach 1002-1005, 1007-1013 oraz 1015-1018. W 1003 roku Polacy przejściowo opanowali Czechy, Morawy i prawdopodobnie Słowację. W 1017 roku zwyciężyli w bitwie pod Niemczą. Konflikt zakończył się pokojem w Budziszynie w 1018 roku, na mocy którego Polska zyskała Łużyce i Miłsko.

W tym samym roku Bolesław interweniował na Rusi Kijowskiej, wspierając swojego zięcia Świętopelka w walce z Jarosławem Mądrym. Po zwycięstwie nad Bugiem i zmianie władzy w Kijowie, do Polski przyłączono Grody Czerwieńskie.

Kulminacją jego panowania była koronacja królewska w 1025 roku – Bolesław Chrobry został pierwszym królem Polski. Zmarł w tym samym roku.

Miał cztery żony: nieznaną z imienia córkę margrabiego Miśni Rykdaga, nieznaną z imienia księżniczkę węgierską, Emnildę oraz Odę. Doczekał się sześciorga dzieci: Bezpryma (z księżniczką węgierską), Mieszka II Lamberta, Ottona, Regelindy, nieznaney z imienia córki – żony Świętopelka (z Emnildą) oraz Matyldy (z Odą).

SPIS TREŚCI

Zuchy i harcerze	6
1. „Bal koronacyjny Bolesława Chrobrego”	6
2. „Piastowskie Legendy”	8
3. „Średniowieczny gród” - gra terenowa	10
Harcerze starsi i wędrownicy	12
1. „Piastowska Polska” - gra terenowa	12
2. „Tuż przed wyprawą kijowską...” - gra negocjacyjna	16
Przydatne obrazy, mapy	22
1. Jan Matejko „Koronacja pierwszego króla”	22
2. Polska za Bolesława I Chrobrego	23
3. Grody Czerwieńskie	23

KONSPEKTY DLA ZUCHÓW I HARCERZY

„Bal koronacyjny Bolesława Chrobrego”



Odbiorcy: zuchy

Czas trwania: 2 godziny

Potrzebne materiały: Puzzle obrazu „Koronacja pierwszego króla Polski”, głośnik, telefon/laptop, białe kubeczki papierowe, flamastry, kredki, materiały plastyczne, korona, sok owocowy.

Proponowane instrumenty metodyczne:
trop „Białe Orły”



Zdobywając trop "Białe Orły" zuchy przenoszą się w czasy, gdy państwo polskie dopiero się kształtowało. Trop ma na celu również wzmocnienie umiejętności samorządności wewnątrz małej społeczności przez funkcjonowanie w grodzie. Na zbiórkach warto wykorzystać zawołania, staropolskie zwroty i nazwy, zaprezentować średniowieczne stroje (np. wybrać się w nich na ucztę).

Uwagi dla prowadzącego

Przed zbiórką zarówno zuchy, jak i kadra gromady powinni przygotować się do wspólnej zabawy w klimacie dworu królewskiego. Warto zadbać o przebrania — zuchy mogą wcielić się w księżniczki, rycerzy i dworzan, a także o atmosferę wydarzenia — przygotować harcówkę dekorując ją girlandami, koronami, ozdobnymi tkaninami lub herbami.

Na wcześniejszej zbiórce warto wykonać z zuchami zaproszenia na bal koronacyjny, ozdobione symbolami gromady i nawiązujące do koronacji króla. Takie zaproszenia można wręczyć również przyjaciółom gromady jako symboliczne zaproszenie na wspólne świętowanie.

Podczas samej zbiórki kadra gromady pomaga zuchom w zrozumieniu znaczenia historycznego wydarzenia, na którym oparto fabułę — koronacji pierwszego króla Polski. Prowadzący powinni być przygotowani — znać miejsce, datę koronacji, skutki dla historii kraju, aby nadać jej edukacyjny charakter.

Zadania do wykonania podczas realizacji tropu "Białe Orły":

1. W kręgu rady postanowiliśmy przenieść się do krainy Pierwszych Piastów.
2. Poznaliśmy legendę o Lechu, Czechu i Rusie.
3. Wiemy, jak wygląda i co symbolizuje godło naszego kraju.
4. Wykonaliśmy godło do naszej zuchówki. Wiemy, jakie miasto było pierwszą stolicą Polski.
5. Zbudowaliśmy gród słowiański i poznaliśmy panujące w nim zasady.
6. Dowiedzieliśmy się, w jaki sposób nasi przodkowie korzystali z darów natury.
7. Szóstkami przygotowaliśmy ucztę dla pozostałych mieszkańców grodu.

Przebieg:

1. Witajcie na zamku w Gnieźnie!

Doradca Księcia Bolesława wita zuchy w harcówce — na zamku w Gnieźnie, gdzie trwają przygotowania do koronacji króla. Przy wejściu do harcówki doradca może sprawdzać, czy zuchy wzięły ze sobą wcześniej przygotowane zaproszenia.

2. Czy wiecie czym jest koronacja?

Zuchy w Kręgu Rady starają się odpowiedzieć na pytania: „Czym jest koronacja?“, „Co zyskała Polska po koronacji księcia Bolesława Chrobrego?“, „Dlaczego to ważne, aby Polska miała króla?“. Kadra gromady pomaga zuchom w odpowiedzi na pytania przedstawiając historyczne fakty na temat tego wydarzenia (miejsce, data, skutki).

3. Zobaczmy jak to wyglądało!

Zadaniem zuchów jest znalezienie wszystkich ukrytych w harcówce i/lub okolicy puzzli obrazu Jana Matejki „Koronacja pierwszego króla Polski” (wydrukowanego w kolorze, na formacie minimum A3). Po odnalezieniu wszystkich puzzli, zuchy starają się ułożyć cały obraz. W Kręgu Rady zuchy wskazują najważniejsze elementy i postaci widoczne na obrazie.

Potrzebne materiały: puzzle obrazu „Koronacja pierwszego króla Polski”

4. Żywy obraz

Zadaniem zuchów pracujących w szóstkach jest odtworzenie sceny z obrazu „Koronacja pierwszego króla Polski”, ustawiając się tak, jak postacie przedstawione na malowidle. Pozostałe zuchy mają za zadanie odgadnąć, jaki fragment obrazu zaprezentowała dana szóstka.

5. Musimy przygotować się do balu!

Doradca księcia Bolesława opowiada zuchom o przebiegu nadchodzącego balu koronacyjnego, który będzie częścią uroczystości koronacji. Ważnym momentem tego wydarzenia będzie taniec otwierający bal. Następnie zuchy wraz z kadrą gromady uczą się maltańskiego tańca średniowiecznego, przygotowując się do wspólnego występu podczas koronacji.

Potrzebne materiały: głośnik, telefon/laptop, na którym zostanie odtworzona melodia tańca

6. Zaraz zaczynamy ucztę!

Kolejnym elementem przygotowań do koronacji jest przygotowanie do królewskiej uczt. Zuchy wykonują własne kielichy królewskie z papierowych kubeczków, ozdabiając je dostępnymi materiałami plastycznymi, tak aby każdy mógł z dumą zasiąść do uroczystego stołu.

Potrzebne materiały: białe kubeczki papierowe, materiały plastyczne, flamastry, kredki

7. Rozpoczynamy koronację

Wybrana osoba z kadry gromady, przebrana za księcia Bolesława, dziękuje zuchom za obecność w tak ważnym dniu. Jednocześnie podsumowuje wcześniej zdobyte informacje nt. koronacji (data, miejsce, skutki). Po wystąpieniu księcia wybrany zuch lub osoba z kadry gromady zakłada księciu koronę na głowę mówiąc: „Zuchy, oto nadszedł wielki dzień! Dziś koronujemy pierwszego króla Polski – Bolesława! Niech będzie odważny, mądry i dobry dla swoich poddanych! Niech żyje król!”, a zuchy odpowiadają: „Niech żyje król!”.

Bolesław uroczyście otwiera bal koronacyjny, wznosząc toast wraz z zuchami przy użyciu własnoręcznie wykonanych kielichów królewskich. Wspólnie wypowiadają słowa: „Niech żyje król! Niech żyje Polska! Niech żyje nasza gromada!”.

Potrzebne materiały: korona, sok owocowy

8. A jak bal – to tańce

Zuchy wraz z królem odtwarzają wcześniej przygotowany taniec koronacyjny, stanowiący uroczyste otwarcie balu.

Potrzebne materiały: Głośnik, telefon/laptop, na którym zostanie odtworzona melodia tańca

9. Dziękuję za Waszą obecność!

Ostatnim elementem zbiórki jest podsumowanie w kręgu rady, według obrzędowości gromady.

„Piastowskie legendy”



Odbiorcy: zuchy, harcerze

Czas trwania: 2 godziny

Potrzebne materiały: Załącznik 1 - List od profesora, Załącznik 2 – karteczki z postaciami legend, wydrukowane legendy piastowskie: „Legenda o Lechu, Czechu i Rusie”, „Legenda o Popielu i Mysiej Wieży”, „Legenda o Wandzie, co Niemca nie chciała”, „Legenda o smoku wawelskim”, „Legenda o Piaście Kołodzieju”, drewniane łyżki, materiały plastyczne.

Proponowane instrumenty metodyczne:

Zuchy: trop „Białe Orły”, „Znawcy legend”, sprawności: Bajarz/Bajarka, Przyjaciół Książek/Przyjaciółka Książek

Harcerze: trop ze ścieżki Ojczyzna, sprawności: Aktor/Aktorka, Gawędziarz/Gawędziarka

Zamierzenia:

Po zbiorce zuch i zuchotka/harcerz i harcerka:

- będzie wiedzieć, czym jest legenda;
- będzie znać najważniejsze legendy związane z początkiem państwa polskiego;
- będzie w stanie wymienić najważniejsze postacie z piastowskich legend.

Załącznik 1. „Piastowskie legendy” - list od profesora

Kraków, 30.10.2025 r.

Drogi zuchy/drogi harcerze,

Nazywam się Anatol Gąbka i jestem profesorem na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Całe swoje życie poświęciłem studiowaniu polskich legend. Wiecie, czy jest legenda? Jest to opowieść o postaciach historycznych, które zazwyczaj przekazywane były w formie ustnej, dopóki ktoś nie postanowił ich spisać. Legendy opowiadają o mędrkach, świętych, władcach, politykach, wojownikach lub innych popularnych bohaterach. Składają się często z nieprawdopodobnych albo nierealnych motywów.

Moimi ulubionymi legendami są te opisujące początki państwa polskiego i właśnie nimi zajmowałem się w ostatnim czasie, aż wydarzyła się tragedia. Ktoś włamał się do mojej pracowni, wybijając okno. Nic nie ukradł, ale wiatr, który wpadł do pomieszczenia pomieszał wszystkie legendy.

Bardzo proszę Was o uporządkowanie moich ukochanych legend tak, abym mógł nad nimi nadal pracować.

Anatol Gąbka

Załącznik 2. „Piastowskie legendy” - karteczki z postaciami

LECH	CZECH	RUS
ORZEŁ	POPIEL	GERDA
MYSZY	WRÓŻBITA	PIAST
RZEPICHA	SIEMOWIT	WĘDROWCY
KRAK	DRATEWKA	SMOK
KRÓLEWNA	KRAK	WANDA
RYDYGIER	KRAKOWIANIE	NIEMIEC

Przebieg:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

Gromada/drużyna rozpoczyna zbiórkę zgodnie ze swoją obrzędowością.

2. Wprowadzenie do tematu zbiórki

Uczestnicy zbiórki otrzymują list od profesora, który prosi ich o pomoc w uporządkowaniu polskich legend.

Potrzebne materiały: Załącznik 1 - List od profesora

3. Ile legend już znamy?

W miejscu zbiórki ukryte są karteczki z postaciami legend piastowskich. Zadaniem uczestników jest ich odnalezienie i odgadnięcie z jakich legend pochodzą.

Potrzebne materiały: Załącznik 2 – karteczki z postaciami legend

4. Poznajemy legendy - czas przygotować przedstawienie

Uczestnicy zbiórki zostają podzieleni na mniejsze grupy. Każda z nich otrzymuje legendę dotyczącą wybranej postaci (postać należy wybrać z karteczek z poprzedniego elementu zbiórki) i zapoznaje się z jej treścią. Następnie uczestnicy wykonują kukiełki przedstawiające bohaterów opowieści. Do ich stworzenia wykorzystują drewniane łyżki oraz różnorodne materiały plastyczne, takie jak bibuła, tkaniny, sznurki, papier kolorowy.

Potrzebne materiały: wydrukowane legendy piastowskie, materiały na kukiełki: drewniane łyżki, materiały plastyczne

5. Czas na przedstawienie

Korzystając z wykonanych wcześniej kukiełek, uczestnicy przygotowują krótkie inscenizacje swoich legend. Następnie każda grupa prezentuje swój spektakl przed innymi.

6. Zabawa „Niech wstaną wszyscy ci, którzy...”

Uczestnicy siadają w kręgu na krzesłach, przy czym jedna osoba stoi w środku. Osoba będąca w środku kończy zdanie: „Niech wstaną wszyscy ci, którzy...”

nawiązując do poznanych wcześniej legend piastowskich, na przykład: „Niech wstaną wszyscy ci, którzy są odważni jak Szewczyk Dratewka”.

Osoby, które utożsamiają się z daną cechą, wstają i zmieniają miejsce, w tym czasie osoba stojąca w środku próbuje zająć jedno z wolnych miejsc. Ten, kto zostanie bez krzesła, przejmuje rolę stojącego w środku kręgu i kończy zdanie zgodnie ze schematem wyżej. Zabawa kończy się w momencie wskazanym przez prowadzącego zbiórkę.

7. Rozpoczynamy koronację

Ostatnim elementem zbiórki jest obrzędowe zakończenie zbiórki według obrzędowości gromady/drużyny.

Sugestia

Podczas zbiórki realizowane były wybrane wymagania sprawności lub tropów, dlatego warto na zakończenie wręczyć uczestnikom wydrukowane karty sprawności wskazane na początku konspektu lub pokazać im, gdzie mogą znaleźć wymagania w wersji elektronicznej. Dzięki temu zuchy/harcerze będą mogli kontynuować zdobywanie sprawności również po zakończeniu zbiórki.

„Średniowieczny gród” - gra terenowa



Odbiorcy: zuchy, harcerze

Czas trwania: 2 godziny

Potrzebne materiały: Rycina średniowiecznego grodu Piastów, tkanina, która posłuży do przygotowania strojów dla uczestników (w kształcie prostokąta z wyciętą na środku dziurą, przez którą będzie można wsadzić głowę), flamastry, sznurek, wycięte w kształcie ryby kartki, spinacze biurowe, zabawkowa wędka z magnesem, groch, wybrane zboże, worki, piłki, rekwizyty do wyścigu według uznania, garnki (w ilości takiej jak ilość patroli), sznurek, koszula (w ilości takiej jak ilość patroli), bochenki chleba (w ilości takiej jak ilość patroli), buty (w ilości takiej jak ilość patroli), krzyż (w ilości takiej jak ilość patroli), miecz (w ilości takiej jak ilość patroli).

Proponowane instrumenty metodyczne:

Zuchy: trop „Białe Orły”, „Znawcy legend”, sprawności: Kronikarz/Kronikarka, Charakteryzator/Charakteryzatorka

Harcerze: trop ze ścieżki Ojczyzna, sprawności: Historyk/Historyczka, Etnograf/Etnografka

Zamierzenia:

Po zbiórce zuch i zuchenka/harcierz i harcerka:

- będzie wiedzieć jak wyglądał średniowieczny gród;
- będzie wiedzieć kogo można było spotkać w średniowiecznym grodzie;
- będzie znać poszczególne warstwy średniowiecznego grodu.



Widok Krakowa od północy zamieszczony w: „Liber Chronicarum” Hartmanna Schedla, Norymberga 1493, wyd. II (a. nn.,domena publiczna)

Przebieg:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

Gromada/drużyna rozpoczyna zbiórkę zgodnie ze swoją obrzędowością.

2. Przenieśmy się do średniowiecznego grodu Piastów!

Prowadzący wprowadza uczestników w temat zajęć, ogłaszając, że dziś przenoszą się do średniowiecznego grodu Piastów. Zuchy mogą symbolicznie przejść przez magiczny portal lub zbudować wehikuł czasu, którym wspólnie „podróżują” do dawnej epoki. Warto pokazać im rycinę przedstawiającą średniowieczny gród, aby mogli wyobrazić sobie, jak wyglądało takie miejsce w rzeczywistości.

3. Stwórzmy średniowieczne stroje

Uczestnicy tworzą stroje z dostępnych materiałów. Każdy otrzymuje część przygotowanej wcześniej tkaniny i ozdabia ją rysując wzory flamastrami. Warto wytłumaczyć jak ubierali się mieszkańcy średniowiecznego grodu i wskazać motywy jakie pojawiały się na elementach ubioru.

Potrzebne materiały: tkanina, która posłuży do przygotowania strojów dla uczestników (w kształcie prostokąta z wyciętą na środku dziurą, przez którą będzie można wsadzić głowę), flamastry, sznurek.

4. Gra terenowa

Uczestnicy zbiórki dzielą się na 3-4 patrole, które wyruszają na grę terenową. Celem gry jest pozyskanie miecza od kowala, jednak aby tego dokonać, uczestnicy muszą pomóc mieszkańcom grodu Piastów i zdobyć od nich potrzebne przedmioty. Każde poprawnie wykonane zadanie przynosi patrolowi określoną nagrodę – surowiec lub wyrób, który będzie potrzebny w dalszej części gry.

RYBACY

Zadaniem patrolu będzie wyłowienie wszystkich ryb ze stawu rybaków. Ryby wykonane są z papieru i mają przypięte spinacze biurowe. Uczestnicy łowią je za

pomocą wędki z magnesem. Za wykonanie zadania patrol dostaje rybę.

CHŁOPI

Zadaniem patrolu będzie oddzielenie grochu od zboża – stanowi to analogię do oddzielania ziarna od plew. Za wykonanie zadania patrol dostaje zboże.

GARNCARZE

Zadaniem patrolu będzie wyścig par (wyścig rzędów), czyli tor rywalizacji składający się z kilku konkurencji, np.: bieg na jednej nodze, wyścig w workach, przekładanie piłki między nogami. Za wykonanie zadania patrol dostaje garnek.

KRAWCY

Zadaniem patrolu jest przejście przez pajęczynkę (sznurek zapleciony w tor przeszkód), trzymając się za cały czas za ręce. Za wykonanie zadania patrol dostaje koszulę.

PIEKARZE

Zadaniem patrolu jest dostarczenie piekarzowi zboża, które można uzyskać od chłopów. Za wykonanie zadania patrol dostaje chleb.

SZEWCY

Zadaniem patrolu jest dostarczenie szewcowi koszuli, którą można pozyskać od krawca. Za wykonanie zadania patrol dostaje buty.

KSIEŻA

Zadaniem patrolu jest dostarczenie duchownemu garnka, który można uzyskać od garncarzy. Za wykonanie zadania patrol dostaje krzyż.

KOWAL

Aby zdobyć upragniony miecz, patrol musi dostarczyć kowalowi buty, chleb i krzyż. Dopiero po przekazaniu wszystkich tych przedmiotów kowal wykuwa dla nich miecz, kończąc w ten sposób grę.

5. Obrzędowe zakończenie zbiórki

Ostatnim elementem zbiórki jest obrzędowe zakończenie zbiórki według obrzędowości gromady/drużyny.

KONSPEKTY DLA HARCERZY STARSZYCH I WĘDROWNIKÓW

„Piastowska Polska” - gra terenowa



Odbiorcy: harcerze starsi, wędrownicy

Czas trwania: 2 godziny

Potrzebne materiały: Załącznik nr 1 - Karta patrolu zawierająca krzyżówkę, Załącznik nr 2 - Kody QR, telefon (z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR).

Proponowane instrumenty metodyczne: sprawności: Historyk/Historyczka, tropy: Tropiciele historii, Badanie i propagowanie historii

Zamierzenia:

Po zbiórce harcerz i harcerka:

- potrafi wymienić i opisać najważniejsze wydarzenia z czasów panowania dynastii Piastów;
- potrafi opisać dokonania władców z dynastii Piastów;
- potrafi opisać i ocenić osiągnięcia i porażki władców z dynastii Piastów;
- potrafi prowadzić dyskusję, argumentując swoje wypowiedzi;
- potrafi współpracować w grupie;
- prezentuje postawę patriotyzmu i szacunku do historii;
- prezentuje postawę otwartości na innych i tolerancji.

Rozwiązanie krzyżówki z załącznika nr 1 (dla prowadzącego)

Poniżej znajdują się ukryte pod kodami QR wskazówki oraz odgadnięte hasła krzyżówki

1. Niemcy, 1109, oblężenie, zwycięstwo – hasło: GŁOGÓW;
2. Matka Chrobrego, Czeszka, chrzest – hasło: DOBRAWA;
3. Władysław Wygnaniec, Henryk Brodaty, dzielnica – hasło: ŚLĄSK;
4. Zakon rycerski, skarby, Łuków, XIII w. – hasło: TEMPLARIUSZE;
5. Śląska, Andegaweńska, obydwie święte władczynie – hasło: JADWIGA;
6. Drzwi, koronacje, arcybiskupstwo, św. Wojciech, pierwsza stolica – hasło: GNIEZNO;
7. Syn Mieszka II, Kazimierz, Kraków, pokonanie Masława – hasło: ODNOWICIEL;
8. Zjednoczenie Polski, arcybiskup, Jakub, Przemysł II, Wacław II – hasło: ŚWINKA;
9. Bolesław Chrobry, pokój, Niemcy, Łużyce i Miłsko – hasło: BUDZISZYN;
10. I, II, Stary, Piastowie, imię władców – hasło: MIESZKO.

Dodatkowe hasła, które powstaną podczas uzupełnienia krzyżówki, to: GALL ANONIM oraz BEZPRYM.

Przebieg:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

Drużyna rozpoczyna zbiórkę zgodnie ze swoją obrzędowością.

2. Gawęda

Prowadzący opowiada gawędę o dokonaniach dynastii Piastów i jej najwybitniejszych władcach w formie rozmowy z uczestnikami zajęć.

3. Gra terenowa - przedstawienie instrukcji

Harcerki i harcerze pracują w zastępach (patrolach), które podczas gry uczestniczą we współzawodnictwie. Każdy zastęp otrzymuje kartę z krzyżówką i instrukcją (załącznik nr 1). Zadaniem uczestników jest odnalezienie 10 ukrytych w terenie kodów QR (załącznik nr 2).

Po zeskanowaniu kodów przy pomocy aplikacji harcerze rozszyfrowują wyjaśnienia do haseł, korzystając z dołączonych ilustracji i tekstów. Odgadnięte słowa należy wpisać do krzyżówki, typu „jolka” – jednak ich kolejność nie jest znana, co stanowi dodatkowe wyzwanie. Po uzupełnieniu wszystkich pól w krzyżówce powstaną dwa dodatkowe hasła – jedno w zaznaczonej kolumnie, oraz drugie, które należy ułożyć z liter znajdujących się na szarych polach.

Potrzebne materiały: Załącznik nr 1 - Karta patrolu, Załącznik nr 2 - Kody QR, telefon (z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR)

4. Gra terenowa - przebieg

Uczestnicy poszukują ukrytych w terenie kodów QR, które po zeskanowaniu pozwalają odczytać wskazówki do haseł. Następnie zgadują rozwiązania i uzupełniają nimi krzyżówkę, stopniowo odkrywając pola pozwalające odczytać dwa dodatkowe hasła.

Zastępy (patrole) podczas gry terenowej współzawodniczą ze sobą – w pierwszej kolejności o zwycięstwie decyduje odgadnięcie wszystkich (lub największej liczby haseł), w drugiej – czas wykonania zadania.

5. Gra terenowa - podsumowanie

Po powrocie z gry terenowej, na podstawie kart patrolu wyłaniane są najlepsze zastępy (patrole). Następnie prowadzący wspólnie z uczestnikami omawia rozwiązania krzyżówki, wyjaśnia hasła oraz tłumaczy ewentualne wątpliwości, podsumowując przebieg gry.

6. Dyskusja

Zbiórka kończy się podsumowaniem w formie dyskusji o znaczeniu dynastii Piastów w historii Polski.

Przykładowe pytania moderujące:

- Który z piastowskich władców miał według Was największe osiągnięcia?
- Jakie sukcesy i porażki były udziałem Polski w okresie od X do XIV w.?
- Jakie znaczenie dla rozwoju państwa polskiego miała koronacja Bolesława Chrobrego i kolejne koronacje?
- Jakie znaczenie dla rozwoju państwa polskiego miało chrześcijaństwo?
- Jakich błędów nie ustrzegli się władcy z dynastii Piastów? Co można było zrobić inaczej?

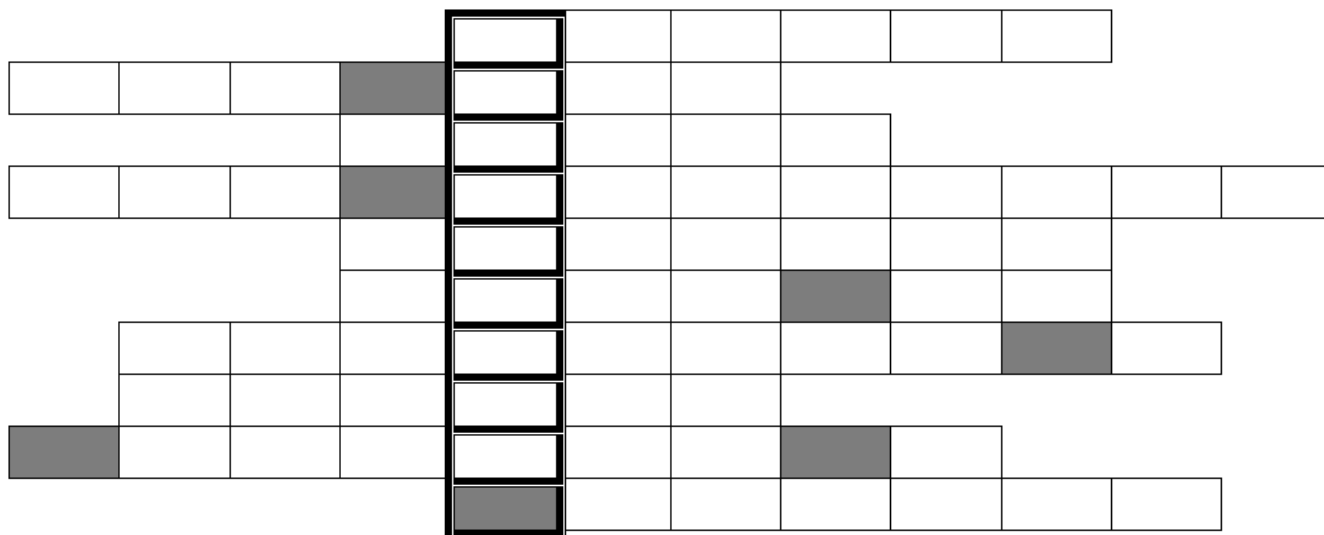
7. Obrzędowe zakończenie zbiórki

Ostatnim elementem zbiórki jest obrzędowe zakończenie zbiórki według obrzędowości drużyny.

Zadanie międzyzbiórkowe

Warto zachęcić harcerki i harcerzy do obejrzenia cyklu filmów dokumentalnych „Tajemnice początków Polski” (dostępne online w serwisie TVP VOD, dostęp na dzień 09.11.2025 r.) lub przeczytania książki Elżbiety Cherezińskiej „Gra w kości”.

Załącznik 1. Gra „Piastowska Polska” - karta patrolu



Słuchaj, Jadźka,
czy garnek rosółu i trzy
schabowe wystarczą, aby
wnuczek nie był głodny?



„Ozdobił Bóg wszechmocny króla
Bolesława taką potęgą i szczęściem
wojennym, w miarę rozpoznawanej
w nim takiej dobroci i sprawiedliwości
względem siebie i ludzi sobie
poddanych; taka chwała szła w ślad
za Bolesławem, taka obfitość
wszelkiego dobra i powszechne
rozradowanie — na jakie prawość jego
i szczodrota zasługiwały.”

Zasady gry:

1. Celem gry jest rozwiązanie krzyżówki.
2. Hasła do krzyżówki są zakodowane za pomocą kodów QR w losowej kolejności.
3. Należy odnaleźć wszystkie kody QR, odczytać je i dopasować rozwiązania do odpowiednich rubryk. Pomocą mogą służyć ilustracje i teksty.
4. Po rozwiązaniu całej krzyżówki powstanie jedno hasło, zaznaczone w diagramie pionowo pogrubionymi liniami.
5. Po rozwiązaniu całej krzyżówki z liter na polach, oznaczonych szarym kolorem należy ułożyć drugie hasło.
6. Obydwa hasła należy wyjaśnić i na koniec gry przekazać prowadzącemu.
7. Podczas całej gry należy zachowywać zasady bezpieczeństwa.
8. Podczas gry ważna jest współpraca całej grupy.

Załącznik 2. Gra „Piastowska Polska” - kody QR

NI1025 	MA1331 	WŁ997 	ŚL1241 
ZA1233 	DR1000 	SY1138 	ZJ1320 
BO1364 	III966 		

„Tuż przed wyprawą kijowską...” - gra negocjacyjna



Przebieg:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

Drużyna rozpoczyna zbiórkę zgodnie ze swoją obrzędowością.

2. Życie Bolesława Chrobrego - wprowadzenie do tematu zbiórki

Prowadzący opowiada gawędę o dokonaniach Bolesława Chrobrego, skupiając się na podbojach dokonanych za czasów Chrobrego, rozmawiając z uczestnikami zajęć i wspomagając się mapą. W szczególny sposób wyjaśnia genezę, przebieg i skutki wyprawy kijowskiej oraz rolę Grodów Czerwieńskich w monarchii wczesnopiastowskiej.

3. Gra negocjacyjna - przedstawienie instrukcji

Gra ma charakter kooperacyjny – albo wszyscy wygrywają, albo ponoszą klęskę. Uczestnicy nie są o tym informowani - sami powinni dojść do takiego wniosku.

Scenariusz gry opiera się na tworzeniu alternatywnej wersji historii: uczestnicy siadają do stołu negocjacyjnego w roku 1018 – ich zadaniem jest niedopuszczenie do walk o Kijów i rozwiązanie spornych kwestii drogą pokojową.

Uczestnicy podzieleni są na cztery grupy negocjacyjne (optymalnie liczące od 3 do 6 osób), reprezentujące:

- cesarza Henryka II (Cesarstwo Niemieckie),
- Bolesława Chrobrego (Polska),
- Jarosława Mądrego (Ruś Kijowska),
- Świętopełka Przekłętą (Ruś Kijowska).

Każda grupa otrzymuje instrukcje z właściwymi celami i atutami negocjacyjnymi oraz kartę negocjatora do zapisywania zasobów i wyników. Na rozpoczęciu gry każdy zespół posiada 100 denarów, 100 funtów drewna, 100 korców zboża, 100 łokci sukna, 100 rycerzy – w czasie gry zasoby mogą się zwiększać lub zmniejszać w zależności od przebiegu negocjacji.

Zadaniem każdej grupy jest wynegocjowanie

Odbiorcy: harcerze starsi, wędrownicy

Czas trwania: 2 godziny

Potrzebne materiały: Mapy historyczne związane z wyprawą kijowską i Grodami Czerwieńskimi w monarchii wczesnopiastowskiej, Załącznik 1 - Instrukcje dla stron negocjacji, Załącznik 2 - karta negocjatora, Załącznik 3 - karty zdarzeń.

Proponowane instrumenty metodyczne:

Sprawności: Negocjator/Negocjatorka, Historyk/Historyczka, tropy: Tropiciiele historii, Badanie i propagowanie historii

Zamierzenia:

Po zbiórce harcerz i harcerka:

- potrafi wymienić najważniejsze wydarzenia z czasów panowania Bolesława Chrobrego;
- potrafi opisać genezę, przebieg i skutki wyprawy kijowskiej;
- będzie potrafił opisać dokonania Bolesława Chrobrego, Henryka II, Świętopełka, Jarosława Mądrego;
- potrafi prowadzić dyskusję, argumentując swoje wypowiedzi;
- potrafi stosować strategie negocjacyjne, osiągając kompromisy;
- potrafi współpracować w grupie;
- prezentuje postawę patriotyzmu i szacunku do historii;
- prezentuje postawę otwartości na innych i tolerancji.

maksymalnego poziomu swoich celów w trzech rundach, w każdej rundzie dyskutowane są maksymalnie dwa cele.

Negocjacje opierają się na uzyskaniu maksymalnych korzyści jak najmniejszym kosztem (zgodnie z reprezentowaną grupą) i współpracy – ważne jest, aby wszystkie grupy osiągnęły maksymalną liczbę punktów.

Za wynegocjowanie jednego celu grupa otrzymuje 10 punktów.

Po każdej rundzie każdy zespół losuje kartę zdarzeń, a grupy zgodnie z instrukcją zmieniają swoje zasoby.

Po każdej rundzie podsumowane są również zdobyte przez poszczególne grupy zasoby, grupy mogą informować innych o osiągnięciu któregoś z celów negocjacyjnych - ostateczna suma zostanie ustalona po trzeciej rundzie, gdyż mogą nastąpić zmiany.

4. Gra negocjacyjna - przebieg

Gra negocjacyjna przebiega w następujących etapach:

- **wstęp** - grupy przedstawiają się, opisują swoje cele negocjacyjne (bez zdradzania szczegółowych instrukcji)
- **eksploracja** – grupy zadają sobie nawzajem pytania, by lepiej zrozumieć potrzeby i interesy poszczególnych zespołów
- **pierwsza runda negocjacyjna** – grupy prowadzą rozmowy i szukają wzajemnych ustępstw, w rundzie mogą być rozpatrywane maksymalnie dwa cele negocjacyjne każdego zespołu
- **pierwsze losowanie kart zdarzeń** – grupy losują karty zdarzeń i zmieniają na karcie negocjatora wielkość swoich zasobów, mogą poinformować, jakie cele osiągnęły w rundzie
- **druga runda negocjacyjna** – rozmowy toczą się zgodnie z zasadami z pierwszej rundy
- **drugie losowanie kart zdarzeń** – grupy aktualizują zasoby zgodnie z zasadami poprzedniego losowania
- **trzecia runda negocjacyjna** – ostatnia szansa na zawarcie porozumień i realizację celów
- **Trzecie losowanie kart zdarzeń** – ostatnie zmiany zasobów i deklaracje osiągniętych celów

Rundy negocjacji powinny trwać ok. 10 minut.

5. Podsumowanie gry

Uczestnicy wraz z prowadzącym sprawdzają realizację celów negocjacyjnych, podliczają ostateczną liczbę punktów zdobytych przez zespoły.

Gra kończy się zwycięstwem, jeśli suma punktów wszystkich drużyn wynosi co najmniej 170. W przeciwnym wypadku wyprawa kijowska dochodzi do skutku, przynosząc tragiczne skutki i straty w ludności.

6. Dyskusja

Zbiórka kończy się podsumowaniem w formie dyskusji na temat przebiegu negocjacji.

Przykładowe pytania moderujące:

- Co ułatwiało prowadzone negocjacje?
- Co utrudniało negocjacje?
- Jakie argumenty okazały się najbardziej przekonujące?
- Jakie argumenty okazały się nieprzekonujące?
- Jaka strategia negocjacyjna pozwala na zwycięstwo w grze?
- Co zmienilibyście w swojej strategii?

7. Obrzędowe zakończenie zbiórki

Ostatnim elementem zbiórki jest obrzędowe zakończenie zbiórki według obrzędowości drużyny.

Zadanie międzyzbiórkowe

Zadaniem uczestników jest **przygotowanie plakatu lub ulotki** przedstawiającej **zasady dobrych negocjacji** („Oddziel ludzi od problemu”, „Skoncentruj się na rozwiązaniach, a nie na poglądach”, „Dąż do rozwiązań korzystnych dla wszystkich stron”, „Korzystaj z obiektywnych kryteriów”). Praca może być wykonana indywidualnie lub w małych grupach.

Zadanie ma na celu **utrwalenie zasad skutecznej komunikacji i współpracy**, a także rozwijanie kreatywności i umiejętności prezentowania informacji w atrakcyjnej formie.

Załącznik 1. Gra „Tuż przed wyprawą kijowską...” - instrukcje dla stron negocjacji

B. BOLESŁAW CHROBRY (POLSKA)

Cele negocjacyjne (nieujawniane innym)

1. osadzenie Świętopełka na tronie w Kijowie lub innym ruskim mieście,
2. zdobycie co najmniej połowy Grodów Czerwieńskich,
3. otrzymanie 5000 denarów odszkodowania za straty wojenne od sąsiadów,
4. zachowanie Łużyc i Miłska (przynajmniej w części),
5. obietnica uzyskania korony królewskiej.

Atuty negocjacyjne (nieujawniane innym):

- a. 2000 korców zboża do rozdysponowania,
- b. 2000 funtów drewna do rozdysponowania,
- c. 5000 rycerzy, którzy mogą wesprzeć sojuszników.

D. ŚWIĘTOPEŁK PRZEKLĘTY (RUŚ KIJOWSKA)

Cele negocjacyjne (nieujawniane innym)

1. objęcie tronu w Kijowie lub innym ruskim mieście,
2. 1000 korców zboża,
3. 500 funtów drewna,
4. ochrona ze strony Polaków i Niemców – pomoc 500 rycerzy,
5. 500 łokci sukna.

Atuty negocjacyjne (nieujawniane innym):

- a. 1000 denarów do rozdysponowania,
- b. 1000 rycerzy, którzy mogą wesprzeć sojuszników,
- c. wpływy na dworze w Gnieźnie, możliwość ich wykorzystania na rzecz sojuszników.

A. HENRYK II (CESARSTWO NIEMIECKIE)

Cele negocjacyjne (nieujawniane innym)

1. rezygnacja z części odszkodowania na rzecz Polski w wysokości 2000 denarów,
2. pozostawienie części Łużyc lub Miłska w granicach Niemiec,
3. pomoc 1000 rycerzy w wyprawie do Italii,
4. 1000 korców zboża,
5. 500 funtów drewna.

Atuty negocjacyjne (nieujawniane innym):

- a. 10 000 denarów do rozdysponowania,
- b. 2000 łokci sukna,
- c. wpływy u papieża, możliwość ich wykorzystania na rzecz wzmocnienia pozycji sojuszników.

C. JAROSŁAW MĄDRY (RUŚ KIJOWSKA)

Cele negocjacyjne (nieujawniane innym)

1. pomoc 1000 rycerzy w walkach z Jadźwingami,
2. 500 łokci sukna,
3. objęcie tronu w Kijowie lub innym ruskim mieście,
4. utrzymanie co najmniej połowy Grodów Czerwieńskich,
5. otrzymanie 2000 denarów odszkodowania od Świętopełka.

Atuty negocjacyjne (nieujawniane innym):

- a. 2000 korców zboża do rozdysponowania,
- b. 2000 funtów drewna do rozdysponowania,
- c. 3000 denarów do rozdysponowania.

Załącznik 2. Gra „Tuż przed wyprawą kijowską...” - karta negocjatora

Reprezentowane państwo i władca:

PIENIĄDZE (DENARY)	DREWNO (FUNTY)	ZBOŻE (KORCE)	SUKNO (ŁOKCIE)	RYCERZE (LICZBA)	INNE ZDOBYCZE POLITYCZNE I TERYTORIALNE
100	100	100	100	100	
PIERWSZA RUNDA NEGOCJACYJNA					
PIERWSZE LOSOWANIE KART ZDARZEŃ					
DRUGA RUNDA NEGOCJACYJNA					
DRUGIE LOSOWANIE KART ZDARZEŃ					
TRZECIA RUNDA NEGOCJACYJNA					
TRZECIE LOSOWANIE KART ZDARZEŃ					
PODSUMOWANIE					

Osiągnięte cele negocjacyjne:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Razem punktów:

Załącznik 3. Gra „Tuż przed wyprawą kijowską...” - karty zdarzeń

1. Duża ilość futer, miodu i drewna została sprzedana za pośrednictwem Waregów do Szwecji. Rusini (skupieni wokół Jarosława Mądrygo i Świętopelka Przekłętego) otrzymują po 200 denarów.	2. Pielgrzymi zdążający do grobu świętego Wojciecha w Gnieźnie zasilają skarb państwowy. Polska zyskuje 300 denarów. 	3. Plemiona Wieleatów napadają na sąsiadów. Niemcy i Polacy tracą po 500 denarów. 	4. Europa Środkowa przeżywa epidemię nieznanej choroby. Po 100 rycerzy z każdej grupy zostało położonych w infirmeriach i wyłączonych z walki. 
5. Okazało się, że szczególnie dopisały plony. Polacy i Rusini otrzymują po 200 korców zboża. 	6. Rzemieślnicy wyprodukowali więcej towarów. Niemcy otrzymują 200 łokci sukna. 	7. Bizancjum postanowiło wesprzeć księstwo ruskie. Rusini (skupieni wokół Jarosława Mądrygo i Świętopelka Przekłętego) otrzymują po 200 denarów. 	8. Pożary lasów pustoszą Europę Środkową. Wszystkie grupy tracą po 100 funtów drewna. 
9. Drwale wykonali szybciej plan wyrębów. Polacy i Rusini Jarosława Mądrygo otrzymują po 100 funtów drewna. 	10. Kosztowności znalezione na Morawach wzbogaciły polski skarb. Polska zyskuje 200 denarów. 	11. Rabusie napadli na oddział rycerzy wiozących pieniądze do Gniezna. Polska traci 200 dukatów. 	12. Polityka podatkowa cesarza niemieckiego okazuje się bardzo skuteczna. Niemcy uzyskują 200 denarów. 

13. Zwycięstwa Bolesława Chrobrego nad Niemcami przyczyniają się do dużej popularności wojów. 200 osób zostaje w Polsce rycerzami. 	14. Zaraza zniszczyła część zasiewów. Polacy i Rusini tracą po 100 korców zboża. 	15. Duża grupa kupców arabskich odwiedziła Niemcy i Polskę. Niemcy i Polska otrzymują po 100 dukatów.  
16. Jadźwingowie spustoszyli zamki wokół Kijowa – Rusini Jarosława Mądrego tracą 300 denarów. 	17. Handel rzeczny na Dnieprze przyniósł nadzwyczajne dochody. Rusini (skupieni i wokół Jarosława Mądrego i Świętopełka Przekłętego) otrzymują po 200 denarów. 	18. Do Akwizgranu przybywają kupcy i rzemieślnicy z Italii z bogatymi darami. Niemcy zyskują 200 denarów. 
19. Klęska Henryka II spowodowała powrót do popularności idei powstania uniwersalistycznego państwa w Europie według pomysłu Ottona III. Wpływowi i bogaci duchowni przeznaczają na ten cel środki. Polska i Niemcy zyskują po 200 denarów.  	20. Efektem spotkania dyplomatycznego wysłanników Jarosława Mądrego i Henryka II stały się ożywione kontakty handlowe. Niemcy zyskują 200 funtów drewna, a Rusini (skupieni wokół Jarosława Mądrego) 200 łokci sukna.  	21. Wysłannicy Bolesława Chrobrego i Świętopełka Przekłętego odbyli owocne negocjacje. Polska zyskuje 200 funtów drewna, a Rusini (skupieni wokół Świętopełka) 200 łokci sukna.  

PRZYDATNE OBRAZY, MAPY



Obraz „Koronacja pierwszego króla” w wizji Jana Matejki (domena publiczna)



Polska za Bolesława I Chrobrego

Źródło: Poznaniak, Popik, https://pl.wikipedia.org/wiki/Boles%C5%82aw_I_Chrobry#/media/Plik:Polska_992_-_1025.png (dostęp: 17 września 2025 r.), licencja CC BY-SA 3.0



Grody Czerwieńskie

Źródło: Lonio17, https://pl.wikipedia.org/wiki/Grody_Czerwie%C5%84skie#/media/Plik:Grody_czerwienskie.png (dostęp: 17 września 2025 r.), licencja CC BY-SA 4.0




1025

TYSIĄCLECIE
KRÓLESTWA
POLSKIEGO



Chorągiew Lubelska
Związku Harcerstwa Polskiego
im. Lotników Polskich