



JAN BYTNAR „RUDY”
BOHATER HUFCA

Propozycja przygotowana przez członków Hufca ZHP Kolno im. Jana Bytnara „Rudego”, ZHP Chorągiew Białostocka.

Propozycja może posłużyć, jako gotowy konspekt zbiórki bądź, jako inspiracja do tworzenia zbiorów o tematyce „Szarych Szeregów” jak i postaci Jana Bytnara „Rudego”. Propozycja przygotowana została dla każdej metodyki.

Skład zespołu:

- phm. Martyna Fankulewska;
- pwd. Jakub Slatina;
- pwd. Wiktoria Nadolna;
- pwd. Wiktoria Szymańska;
- pwd. Weronika Rutkowska;
- sam. Daria Kornelia Lemańska;
- sam. Klaudia Karolina Nicewicz;
- dh. Izabela Rybicka;
- dh. Natalia Grajko.

*Naród, który traci pamięć przestaje być Narodem
– staje się jedynie zbiorem ludzi, czasowo zajmujących dane terytorium.*

Józef Piłsudski

Droga Druhno, Drogi Druhu!

Przed Tobą propozycja programowa przygotowana specjalnie, aby na nowo spojrzeć na niezwykłą postać, jaką jest Jan Bytnar „Rudy”. Dla nas jest nie tylko bohaterem hufca a wzorem do naśladowania! Dlatego przygotowaliśmy konspekty zbiórek, gier, dzięki którym przybliżycie w swoich środowiskach postać Janka Bytnara „Rudego”, przypomnicie sobie najważniejsze momenty jego życia, jego zainteresowania oraz umiejętności. Podczas różnych czynności przeniesiecie się do czasów II Wojny Światowej, dowiedziecie się, czym zajmowali się uwczesni harcerze Szarych Szeregów oraz sami spróbujecie swoich sił w akcjach małego sabotażu!

Mamy wielką nadzieję, że skorzystacie z poniższej propozycji i że realizacja jej przyniesie Wam tyle samo radości, co nam jej pisanie i realizacja!

SPIS TREŚCI

ŻYCIORYS JANA ROMANA BYTNARA „RUDEGO”	5
POZNAJEMY SZARE SZEREGI – ZBIÓRKA ZUCHOWA	8
POZNAJEMY JANA BYTNARA „RUDEGO” – ZBIÓRKA ZUCHOWA.....	11
ŻYCIE PODCZAS WOJNY – ZBIÓRKA HARCERSKA	16
GRA TERENOWA „ODBIĆ RUDEGO” – ZBIÓRKA HARCERSKA.....	22
ŻYCIE JEST PIĘKNE – POTRAFIŁI PIĘKNIE ŻYĆ I PIĘKNIE UMIERAĆ – ZBIÓRKA STARSZOHARCERSKA.....	30
STYMULACJA „AKCJA POD ARSENAŁEM” – ZBIÓRKA WĘDROWNICZA.....	36

ŻYCIORYS JANA ROMANA BYTNARA „RUDEGO”

Jan żył w latach **1921 – 1943**.

Pseudonimy, którymi posługiwał się Jan: Czarny, Janek, Krokodyl, Rudy, Jan Rudy. Oficer rezerwy piechoty WP: podporucznik.

Urodzony **6 V 1921** w Kolbuszowej, syn Stanisława [harcerza, żołnierza Legionów Polskich, pedagog] i Zdzisławy Rechul, nauczycielki. Drugie imię otrzymał po bracie matki, który poległ, walcząc w szeregach II Brygady Legionów.

Chłopiec rozwijał się bardzo szybko, był zdolnym uczniem. Łatwo nawiązywał kontakty z dziećmi, a starszych zasypywał trudnymi pytaniami. Janek często chorował, opiekę nad nim sprawował dr Janusz Korczak.

W wieku 7 lat poszedł do szkoły - do klasy drugiej. Nauczyciel, który prowadził zajęcia z Jankiem dziwił się zainteresowaniom chłopca. Profesor uważał, że ucznia należy wysłać do jednej z warszawskich szkół. W 1930 roku cała rodzina przeniosła się pod Warszawę. Janek został przeniesiony do Szkoły Powszechnej na Czerniakowie przy ul. Zagórnej 9. Duży wpływ na rozwój Janka miało wychowanie w rodzinie o tradycjach patriotycznych. "**Miłość do Ojczyzny, pragnienie poważnej pracy dla niej przenikały na wskroś jego program życiowy**". Po ukończeniu szkoły powszechnej dostaje się do Gimnazjum im. Stefana Batorego.

We **wrześniu 1933** roku wstąpił do **harcerstwa** - do 23. Warszawskiej Drużyny Harcerskiej "Pomarańczarni" (od pomarańczowego koloru chust) im. Bolesława Chrobrego, w której od 1936 pełnił funkcję przybocznego. Przyrzeczenie harcerskie złożył 23 kwietnia 1934 roku - w dniu święta 23 WDH. Do wybuchu wojny zdobył 32 sprawności. W 1935 roku uczestniczył w obozie oraz w Jubileuszowym Zlocie ZHP w 25-lecie harcerstwa w Spale. W 1938 uzyskał najwyższy stopień młodzieżowy: Harcerza Rzeczypospolitej.

W **czerwcu 1939** otrzymał **świadectwo dojrzałości** w Państwowym Gimnazjum im. Stefana Batorego w Warszawie.

Po wybuchu wojny, w nocy 6/7.IX.1939 - po nieszczęsnym apelu płk. Umiaszowskiego - Janek Bytnar z drużyną harcerską opuścił Warszawę. **27 września 1939 Związek Harcerstwa Polskiego przeszedł do podziemia**. Po parotygodniowej tułaczce Janek powrócił z drużyną do stolicy.

W konspiracji od października 1939 - początkowo w **Polskiej Ludowej Akcji Niepodległościowej [PLAN]** był m.in. współautorem koncepcji i jednym z wykonawców karteczek z napisem: „*Komendant Pilsudski powiedziałby: a my was w dupie mamy*” - karteczki te naklejano na rozplakatowane 27.X.1939 obwieszczenia o utworzeniu **Generalnego Gubernatorstwa**.

Bytnar odszedł z PLAN-u w grudniu i do czerwca 1940 był łącznikiem w komórce więziennej **ZWZ** kierowanej przez Kazimierza Gorzkowskiego.

Od **marca 1941** w "**Szarych Szeregach**", w roku **1942** był **komendantem Hufca Ochota** Okręgu "Południe", przydzielonego w całości do **Organizacji Małego Sabotażu "Wawer"**. Szybko stał się jednym z czołowych wykonawców głośnych akcji "Małego Sabotażu", m.in. wykonał napisy "Tylko świny siedzą w kinie" wraz z rysunkami na murach niemieckich koszar przy ul. Rakowieckiej; zerwał niemiecką flagę z gmachu Zachęty przemianowanej na "Haus der deutschen Kultur"; narysował dużą **kotwicę Polski Walczącej** na cokole pomnika Lotnika przy pl. Unii Lubelskiej, poprawił napis: "Jedźcie z nami do Niemiec!!" na szyldzie przed głównym biurem werbunkowym Arbeitsamtu przy ul. Nowy Świat na: "Jedźcie sami..." Łącznie w ramach "Wawra" zaplanował, zorganizował i wykonał ponad 70 akcji.

Od **jesieni 1941** do **lata 1942** uczęszczał na **tajne kursy Państwowej Wyższej Szkoły Budowy Maszyni Elektrotechniki** im. H. Wawelberga i S. Rotwanda. Po ukończeniu tzw. "Szkoły za Lasem" **wiosną 1942** otrzymał stopień **podharcmistra**.

Od **listopada 1942** **dowódcą Hufca "Południe"** zwanym SAD od skrótu słów sabotaż i dywersja. Po ukończeniu Szkoły Podchorążych Rezerwy Piechoty "**Agricola**" w 1943 mianowany kapralem podchorążym.

Uczestniczył w wielu akcjach takich jak:

- "Wieniec II" - akcja ta polegała na wysadzeniu torów kolejowych pod Kraśnikiem w noc sylwestrową 31 XII 1942;
- na urzędnika niemieckiego 18 I 1943;
- dowodził ubezpieczeniem podczas ewakuacji mieszkania Jana Błońskiego przy Brackiej 23. Podczas tej ostatniej akcji "Rudy" został lekko ranny.

Aresztowany wraz z ojcem przez Gestapo wczesnym rankiem **23 III 1943** w mieszkaniu przy al. Niepodległości 159. Przez kolejne 3 dni był bestialsko torturowany i bity przez SS-Oberscharführera Herberta **Schultza** i SS-Rottenführera Ewalda **Lange** - funkcjonariuszy z pokoju 228 w al. Szucha. Odbity przez przyjaciół **26 III 1943** podczas głośnej akcji pod **Arsenałem**. **Zmarł 30 III** na skutek obrażeń odniesionych w śledztwie.

"Zośka" i przyjaciele postanowili pochować "Rudego" na Cmentarzu Wojskowym na Powązkach, w kwaterze A-20. **Pogrzeb odbył się 2 kwietnia 1943** bez udziału rodziny, z zachowaniem szczególnej ostrożności. Nazwisko Janka zmieniono i do końca wojny miał to być grób "Jana Domańskiego". Tuż obok, również pod fałszywym nazwiskiem, pochowano "Alka".

Jan Bytnar został **pośmiertnie mianowany harcmistrzem**, a następnie **podporucznikiem** i **odznaczony Krzyżem Walecznych**. Jego pseudonimem nazwano 2. kompanię baonu "Zośka".

Źródło: Barbara Wachowicz, *Rudy, Alek, Zośka* *prawda o bohaterach „Kamieni na szaniec”*

POZNAJEMY SZARE SZEREGI – ZBIÓRKA ZUCHOWA

Miejsce: harcówka

Czas trwania: 80 minut

Uczestnicy: 20 zuchów

Cele:

- zapoznanie się z organizacją Szarych Szeregów,
- zapoznanie się z wyglądem harcerstwa w czasie II wojny światowej.

Zamierzenia:

- zuchy będą wiedzieć, jaką organizacją były Szare Szeregi,
- zuchy zdobędą wiedzę na temat wyglądu harcerstwa w czasie II wojny światowej.

Materiały: kartonowe literki R, U, D, Y (tyle ile szóstek); 20 długopisów, kartki, puzzle, gitara, teksty piosenki, 20 x zaszyfrowane wiadomości z miejscem następnej zbiórki, klucz szyfru.

Przebieg:



L.p.	Temat	Opis	Czas trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie Zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w gromadzie.	5 minut		
2.	Wprowadzenie	Prowadzący wprowadza zuchy w tematykę Szarych Szeregów. Mówi, że jednym z elementów były pseudonimy.	5 minut		
3.	Własne pseudonimy i nazwy	Zuchy wymyślają własne pseudonimy oraz nazwy dla szóstek. Przedstawiają je reszcie grupy.	5 minut		Każdy zuch musi przedstawić swój pseudonim.

4.	Gra punktowa	<p>Prowadzący proponuje zuchom uczestnictwo w grze punktowej, która pomoże im poznać informacje o Szarych Szeregach. Punkty są rozłożone na korytarzu, na każdym punkcie szóstki dostają kolejno litery: R, U, D oraz Y.</p> <p>a) R - punktowy opowiada zuchom o przysiędze Szarych Szeregów oraz o tym kim był Jan Bytnar. Zadaniem zuchów jest ułożenie puzzli z portretem Rudego oraz przysięgą Szarych Szeregów (zał. 1)</p> <p>b) U - tak jak dzisiejsi harcerze lubią śpiewać piosenki, tak harcerze z Szarych Szeregów również je śpiewali. Prowadzący uczy zuchy piosenki o Szarych Szeregach (zał. 2).</p> <p>c) D - wiadomości przekazywane wśród ludzi zazwyczaj były zaszyfrowane, aby inni nie mogli ich przeczytać. Punktowy uczy zuchy szyfru Kazuch KajestKadziel Kany (zał. 3). Szóstki szyfrują dowolne wiadomości dla innych szóstek.</p> <p>d) Y - w Szarych Szeregach ważna była dyscyplina. Na tym punkcie zuchy grają w grę "Mistrz musztry" (zał. 4).</p>	45 minut	Kartonowe literki: R, U, D, Y, puzzle, gitara, teksty piosenki, kartki, długopisy, klucz szyfru.	Każdy zuch musi pomóc w wykonaniu przynajmniej jednego zadania podczas gry.
5.	Podsumowanie gry	Prowadzący podsumowuje grę.	10 minut		
6.	Zaszyfrowana wiadomość	Zuchy otrzymują zaszyfrowany tekst z informacją, gdzie odbędzie się kolejna zbiórka. Otrzymane wiadomości odszyfrowują w domu.	5 minut	Zaszyfrowana wiadomość	Każdy zuch na następną zbiórkę ma przynieść odszyfrowaną wiadomość.
7.	Zakończenie Zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w gromadzie.	5 minut		



Fot. Wikimedia Commons

Załącznik 1

Przysięga Szarych Szeregów

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

Załącznik 2 – Piosenka o Szarych Szeregach

1. Będziemy szli przez Polskę Szarymi Szeregami a E a
I będzie prawo z nami i będzie Bóg nad nami a E a
I będziem szli jak hymny wskroś miast, wskroś wsi, polami C G E a
I będziem równać w prawo Szarymi Szeregami a E a
2. Gdy rzuca nam wyzwanie ze wschodu czy z zachodu
Zawisza miecz nam poda i ruszym do pochodu
Zadudni ziemia czarna gąsienic tysiącami

- I będziem szli do boju Szarymi Szeregami
3. Rozniosą się fanfary echemi rozgłośnymi
Hen, po piastowskiej ziemi szarżami husarskimi
Za nami pójdzie naród z orłami, sztandarami
Powiedziem go szpalerem Szarymi Szeregami

Załącznik 3 – szyfr „Kazuch KajestKadziel Kany”

Zdanie/wyraz dzielimy na sylaby, przed każdą sylabą dodajemy przedrostek „ka”.

Załącznik 4 – gra „Mistrz musztry”

Podczas gry pada komenda „bacność”, zadaniem prowadzącego jest rozśmieszyć zuchy, które nie mogą się śmiać. Zuchy, które odpadły pomagają rozśmieszyć pozostałe. Zuch, który nie dał się rozśmieszyć zostaje królem musztry.

POZNAJEMY JANA BYTNARA „RUDEGO” – ZBIÓRKA ZUCHOWA

Miejsce: miejsce z możliwością rozpalenia ogniska

Czas trwania: 90 minut

Uczestnicy: 20 zuchów

Cele:

- zapoznanie się z postacią Jana Bytnara,
- nauczenie się nowych umiejętności.

Zamierzenia:

- zuchy będą wiedzieć kim jest Jan Bytnar i jak jest ważny dla naszej organizacji,
- zuchy będą potrafiły wykonywać proste czynności poznane podczas trwania zbiórki.

Materiały: 12 x mulina w różnych kolorach, 10 par nożyczek, gitara, 2 kg mąki, woda, sól

Przebieg:



L.p.	Temat	Opis	Czas trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie Zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w gromadzie.	5 minut		
2.	Poznanie postaci Jana Bytnara	Jan Bytnar Rudy dowiedział się, że na ostatniej zbiórce pogłębialiśmy wiedzę o Szarych Szeregach oraz o nim samym. Postanowił przyjść, aby opowiedzieć trochę o sobie oraz swoich zainteresowaniach. Najpierw krótko przedstawia siebie (zał. 1), a następnie przechodzi do jego zamięłowania do majsterkowania. Pyta się zuchy czywiedzą czym ono jest oraz proponuje im nauczenie się robienia bransoletek z muliny (zał. 2).	20 minut	Mulina w różnych kolorach i nożyczki	Prowadzący zauważa, że Rudy zmarł w 1943 roku. Każdy zuch wykonuje swoją bransoletkę.

3.	Pląs "Kulki z cebulki"	Prowadzący uczy zuchy nowego pląsu (zał. 3).	5 minut		
4.	Poznanie zainteresowań bohatera	Rudy chwali zuchy za wykonane bransoletki. Następnie przeprowadza rozmowę z zuchami na temat ich zainteresowań. Kiedy każdy zuch powiedział jakie ma zainteresowania opowiada, że on sam lubi jeszcze tańczyć.	10 minut		Każdy zuch musi powiedzieć o przynajmniej jednym zainteresowaniu.
5.	Pląs "Radiradi"	Prowadzący uczy zuchy nowego pląsu (zał. 4).	5 minut	Gitara	
6.	Dalsze poznanie zainteresowań	Po nauce tańca Rudy opowiada o swoim zamiłowaniu do gotowania. Pyta zuchy czy potrafią coś ugotować. Proponuje zuchom naukę przygotowania podplomyków (zał. 5).	5 minut		Każdy zuch musi odpowiedzieć na pytanie.
7.	Mycie rąk	Rudy razem z zuchami udaje się umyć ręce. Opowiada przy tym jak ważne jest mycie rąk przed jedzeniem.	5 minut		Każdy zuch myje ręce.
8.	Przygotowanie do gotowania	Zuchy przygotowują ciasto na podplomyki pod okiem szóstkowych oraz Rudego.	10 minut	Mąka, woda, sól	Żaden zuch nie robi niczego bez nadzoru.
9.	Pląs „Czterej pancerni”	Prowadzący uczy zuchy nowego pląsu (zał. 6).	5 minut		
10.	Gotowanie	Zuchy pieką podplomyki, po czym je jedzą.	15 minut		
11.	Zakończenie Zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w gromadzie.	5 minut		

Załącznik 1 – Jan Bytnar o sobie

Nazywam się Jan Bytnar, ale mówią na mnie także „Czarny”, „Janek”, „Krokodyl”, „Jan Rudy”, jednak najczęściej słyszę „Rudy”. Urodziłem się 6 maja 1921 roku w Warszawie. Moi rodzice byli nauczycielami, więc może dlatego byłem bardzo dobrym uczniem. Mając 12 lat zostałem harcerzem, a moja drużyna nazywała się „Pomarańczarnia”. W kolejnych latach życia zostałem podharcemistrzem, członkiem Szarych Szeregów i dowódcą hufca „Południe” Grup Szturmowych. Uprawiam wiele różnych sportów, ale i tak najbardziej fascynuje mnie czytanie książek.

Załącznik 2 – Bransoletki z muliny

Na początku wybieramy dwa dowolne kolory bawełnianej nici. Utnij z każdego koloru muliny po trzy około 70-centymetrowe fragmenty. Łącznie powinieneś otrzymać 6 sznureczków muliny. Następnie chwyć końce wszystkich 6 sznurków i zwiąż je razem, robiąc węzeł w odległości około 2 cm od jednego z końców. Koniec muliny zabezpiecz poprzez przypięcie go za pomocą spinacza lub agrafki np. do fotela. Teraz czas na jedną z najważniejszych czynności – oddzielenie od siebie kolorów nici. Trzy z nich jednego koloru połóż po swojej prawej stronie, a pozostałe po lewej. Złap do ręki trzy nici muliny znajdujące się po lewej stronie. Owiń je nad i pod niemi znajdującymi się po prawej stronie tworząc pętlę. Przeciągnij nici przez pętlę i mocno pociągnij - stworzysz w ten sposób węzeł. Chwyć teraz trzy nici muliny znajdujące się po prawej stronie i owiń je wokół nici znajdujących się po lewej stronie, formując tym samym pętlę. Przeciągnij nici przez pętlę, mocno zaciśnij, tworząc węzeł. Teraz wystarczy już chwilka cierpliwości. Wystarczy powtarzać kolejno kroki do uzyskania pożądanego długości bransoletki. Złap wszystkie końce muliny razem i zrób na nich węzeł. Przytnij końce muliny zostawiając około 2 cm długości od zawiązanego węzła. Zmierz bransoletkę i zwiąż przeciwległe jej końce.

Załącznik 3 – Płś „Kulki z cebulki”

Tekst: Dwunastego roczku wybuchła wojenka

Kulki z cebulki a groch to był proch

Wszyscy się cieszyli karabiny myli

Kulki z cebulki a groch to był proch

Wyszli za pagórki (wyjrzeli z okopów) wystawili rurki

Kulki z cebulki a groch to był proch

Pierwszego zabili, drugiego zranili

Kulki z cebulki a groch to był proch

Trzeci co pozostał w łeb cebulą dostał

Kulki z cebulki a groch to był proch

Opis: Śpiewając, wykonujemy ruchy ilustrujące tekst piosenki.

Załącznik 4 – Płás „Radiradi”

Opis: Zabawa odbywa się w kręgu. W czasie zwrotek uczestnicy łapią się pod boki i kołyszają się w rytm piosenki. Na ostatnie trzy słowa zwrotki (zaznaczone poniżej cyframi 1 2 3) wykonują następujące ruchy: 1 – podnoszą prawą rękę do góry; 2 – podnoszą lewą rękę do góry; 3 – łapią za ręce osoby, które stoją po ich lewej i prawej stronie w kręgu. Refren składa się z powtarzanych 2 wersów. W czasie śpiewania pierwszego „radiradiradi” idziemy trzy kroki przeplatanką w prawą stronę, w czasie „la lala” trzy razy podskakujemy. Następnie na „radiradiradi” idziemy przeplatanką trzy kroki w lewą stronę i na „radi la lala” trzy razy podskakujemy.

Tekst:

Już ogniska płomień	Brzmią gitary struny, gdzieś w sercu kapie	Płás niech trwa bez końca,
Rozjaśnia nocy mrok,	łza.	Aż nas zastanie świt.
A my połączmy dłonie,	A my się wzniesmy w chmury	Jak ogień krew gorąca,
Taneczny splećmy krąg.	W tanecznym, zwiewnym pas.	Nie przerwie tańca nikt.
Radi, radi, radi, la, la, la.	Radi, radi, radi, la, la, la.	Radi, radi, radi, la, la, la.
Radi, radi, radi, radi, la, la, la.	Radi, radi, radi, radi, la, la, la.	Radi, radi, radi, radi, la, la, la.

Załącznik 5 – Przepis na podpłomyki

Wystarczy trochę mąki, wody i soli. Należy wyrobić gładkie, jędrne ciasto - będzie gotowe, gdy przestaje kleić się do rąk. Z ciasta uformować kulkę, a następnie rozciągnąć je na specjalnym kijku, tworząc podpłomykową rurkę. Piec bokiem, aby nie spalić czubka. Zarumienione ciasto będzie gotowe do jedzenia.

Załącznik 6 – Płaż „Czterej pancerni”

1. Wiatry niespokojne - Machamy rękami nad głową imitując gałęzie poruszane wiatrem
2. Potargały sad - Delikatnie targamy osobę stojąco obok
3. A my na tej wojnie - Rozkładamy ręce
4. Ładnych parę lat - Wyliczamy na palcach lata
5. Do domu wrócimy - Idziemy w miejscu
6. W piecu napalimy - Wykonujemy gest imitujący wsypywanie węgla do pieca
7. Nakarmimy psa – masz, jedz! - Podajemy jedzenie psu
8. Przed nocą wrócimy - Podkładamy ręce pod głowę, udając sen lub w inny sposób pokazujemy noc
9. Tylko zwyciężymy - Pokazujemy zwycięstwo
10. Bo to ważna gra - Rozdajemy karty, imitując grę

ŻYCIE PODCZAS WOJNY – ZBIÓRKA HARCERSKA

Miejsce: harcówka, las

Czas trwania: 120 minut

Uczestnicy: 15 harcerzy i harcerek

Cele:

1. Zapoznanie z działalnością małego sabotażu i dywersji.
2. Zapoznanie z życiorysem Jana Bytnara „Rudego” z okresu wojennego.

Zamierzenia:

1. Harcerze po zbiórce będą znali niektóre z akcji PLAN-u, małego sabotażu i dywersji.
2. Harcerze po zbiórce będą znali życie codzienne harcerzy w czasie wojny.
3. Harcerze po zbiórce będą znali najważniejsze akcje Jana Bytnara „Rudego” w trakcie wojny.

Materiały: szary papier x 3,3 mazaki w różnych kolorach, farby, kredki, chustka, 10 kartek A4, koperty, lina

Przebieg:



L.p.	Temat	Opis	Czas trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie zbiórki	Drużyna rozpoczyna zbiórkę zgodnie ze swoją obrzędowością.	3 min		
2.	Informacje o PLAN-ie	Prowadzący opowiada podstawowe informacje o działalności PLAN-u i udziale Jana Bytnara „Rudego” w tej organizacji (zał. 1).	7 min	Zał. 1	
3.	Plakat propagandowy	Prowadzący pokazuje uczestnikom przykładowe plakaty propagandowe (zał.2). Prowadzący dzieli uczestników na 3 patrole. Każdy patrol dostaje arkusz papieru, na którym ma za zadanie stworzyć plakat propagandowy.	15 min	Zał. 2, papier, mazaki itp.	

4.	Działalność codzienna harcerzy	Prowadzący zbiera wszystkich uczestników w kręgu, zadaje im pytanie o ich codzienne zajęcia i obowiązki. Później razem z uczestnikami konfrontuje to co przed chwilą powiedzieli uczestnicy z życiem codziennym „Rudego”, „Alka” i „Zośki”	7 min	Zał. 3	
5.	Wróg patrzy!	Uczestnicy ustawiają się w 3 kolumnach. Prowadzący staje w pewnej odległości od uczestników, w ręce trzyma chustkę. Zadaniem uczestników jest jak najszybsze odebranie chustki z ręki prowadzącego, lecz mogą się ruszyć wtedy, kiedy prowadzący stoi do nich tyłem. Kiedy prowadzący stoi przodem do uczestników, oni nie mogą się poruszyć. Gdy prowadzący zauważy czyjś ruch ta osoba wraca na start. W danej rundzie bierze udział po jednej osobie z każdego patrolu. Osoba, która jako pierwsza przejmie chusteczkę, dostaje karteczkę z informacją o Małym Sabotażu.	15 min	Chustka, zał. 4	Każda kolumna to inny patrol. Pierwsze osoby kolumn stoją w jednej linii. Do gry jest potrzebna przestrzeń. Rund przewidzieć tyle aby każdy uczestnik wziął udział w zabawie.
6.	Zgadnij o czym oni mówią	Jedna lub dwie osoby wychodzą, a prowadzący tłumaczy innym zasady szyfru. Zasady szyfru opisane są w zał. 5. Zadaniem osób wychodzących, jest odgadnięcie na czym ten szyfr polega.	20 min	Zał. 5	
7.	Rysowanie kotwic	Uczestnicy ustawiają się tak jak w punkcie 4. Prowadzący wręcza każdemu patrolowi jeden mazak (każdy patrol inny kolor). Zadaniem harcerzy jest namalowanie jak najszybciej w wyznaczonych miejscach znak Polski Walczącej. Uczestnicy ruszają pojedynczo i mogą w jednym biegu narysować jeden znak. Po wykonaniu zadania przekazują mazak kolejnej osobie z zastępu i staje na koniec kolumny. Wygrany zastęp, który ukończy zadanie najszybciej, będzie mógł sam wybrać po której stronie chcą być w punkcie 9.	10 min	3 mazaki, kartki A4 (podział- 3 części), zał. 6	Prowadzący powinien przygotować punkty przed zbiórką.

8.	Dywersja	Uczestnicy odszukują informacje zawarte w ukrytych kopertach, zapoznają się z nimi. Na koniec wszyscy uczestnicy składają obietnicę wierności dla Polski (zał. 8)	8 min	Koperty, zał. 7 i 8	
9.	Prawdziwa akcja dywersyjna	Uczestnicy przygotowują akcję dywersyjną. Patrol zwycięski w punkcie nr 6 wybiera stronę, po której chcą być, jeśli wybiorą grupę dywersyjną to wybierają, który inny patrol dołącza do nich. Zadaniem grupy dywersyjnej jest odbicie więźnia (prowadzącego) z rąk wroga (przygotowują taktykę, zbierają odpowiednie przedmioty).	30 min	Lina do związania więźnia	Uczestnicy podzieleni są na 2 grupy: mniejszą-nieprzyjaciół i większą grupę dywersji.
10.	Obrzędowe zakończenie zbiórki	Prowadzący wraz z uczestnikami podsumowują zbiórkę.	5 min		

Załącznik 1

Polska Ludowa Akcja Niepodległościowa (PLAN) – tajna lewicowa organizacja niepodległościowa utworzona 15 października 1939 przez młodych studentów środowiska czasopisma „Orka na Ugorze”, do których na przełomie listopada i grudnia 1939 przyłączyła się grupa KIMB – (Krań Instruktorów im. Mieczysława Bema), oraz młodzież harcerska związana przed wojną z 23 Warszawską Drużyną Harcerzy im. Bolesława Chrobrego „Pomarańczarnia”. Po ostatecznym skryształowaniu się struktury organizacyjnej PLAN-u, na którego czele stanął Komendant – Jerzy Drewnowski „Stanisław” i szef Sztabu – początkowo Gustaw Herling-Grudziński, w Sztabie PLAN-u utworzono dwa wydziały. Zadaniem Wydziału Wojskowego było przede wszystkim prowadzenie szkolenia wojskowego członków organizacji. Wydział Bojowy miał prowadzić działalność o charakterze początkowo akcji małego sabotażu i sabotażowej, a następnie akcji bojowej. PLAN wydawał i kolportował pismo konspiracyjne „Biuletyn Polski” a od stycznia 1940 „Polskę Ludową”. Realizatorem tych zadań miały być „piątki”, złożone przede wszystkim z młodzieży. Kilka takich „piątek” tworzyć miało „dzielnicę”, na której czele stał Szef. Realizacja tych zamierzeń została przerwana przez aresztowania, jakie spadły na PLAN w połowie stycznia 1940. W połowie grudnia 1939 z PLAN-u odeszła grupka harcerzy z Tadeuszem Zawadzkim „Zośką” w tym m.in. Jan Bytnar „Rudy” i Aleksy Dawidowski „Alek”, którzy włączyli się w działalność Szarych Szeregów, Służby Zwycięstwu Polski (ZWZ) i Organizacji Małego Sabotażu „Wawer”.

Źródło: <https://bliskopolski.pl/leksykon/polska-ludowa-akcja-niepodleglosciowa/>

Załącznik 2



Źródło: <https://grafmag.pl/artykuly/plakat-patriotyczny-wojenny-i-socrealistyczny-w-polsce>

Załącznik 3:

Harcerze na początku II Wojny Światowej między innymi:

- gazowali publiczne miejsca;
- pomagali w wydawaniu kolportażu i gazet podziemnych;
- poszukiwali metod walki;
- nalepiali karteczki ze szkalującymi Niemców napisami;
- zajmowali się szklarstwem;
- udzielali korepetycji;
- porządkowali mogiły żołnierskie;
- pracowali w komórce więziennej;
- samokształcili się.

Załącznik 4:

1. Mały sabotaż – kategoria akcji konspiracyjnych w czasie okupacji niemieckiej (w latach 1939–1945), polegająca na pisaniu antyhitlerowskich haseł na murach, wysyłaniu ostrzeżeń, ośmieszaniu zarządzeń okupanta i dezorganizowaniu jego akcji propagandowych.
2. Mały sabotaż był stosowany przez ruch oporu w wielu krajach okupowanej Europy. Jego znaczenie było głównie psychologiczne – utwierdzał w ludności przekonanie o istnieniu i działaniu ruchu oporu oraz o możliwości zwycięstwa mimo represji.
3. PLAN został rozbity aresztowaniami już w styczniu 1940, ale celowość i skuteczność tych pierwszych akcji propagandowych została doceniona przez innych konspiratorów – stały się inspiracją dla szefa Biura Informacji i Propagandy Okręgu Warszawa Związku Walki Zbrojnej, Aleksandra Kamińskiego, który w grudniu 1940 stworzył Organizacja Małego Sabotażu „Wawer”, na pamiątkę pierwszych masowych egzekucji, które miały miejsce w Wawrze 27 grudnia 1939 (zbrodnia w Wawrze).
4. Obejmowała ona zasięgiem swego działania Warszawę. Aktywnie włączyli się do niej, m.in., bohaterowie pierwszych akcji małego sabotażu, przelotnie tylko związani z Polską Ludową Akcją Niepodległościową, harcerze „Pomarańczarni” i inni.
5. Na obszarze podwarszawskim funkcjonowała, utworzona i kierowana przez Kazimierza Gorzkowskiego (ps. „Andrzej”), organizacja o analogicznych zadaniach nosząca nazwę „Palmiry”. Organizacje te połączono w jedną: „Wawer-Palmiry”.
6. Największe i najsłynniejsze akcje małego sabotażu miały miejsce w Warszawie i tylko tam miały też one tak regularny charakter.

Źródło: https://kamienienaszaniec.fandom.com/pl/wiki/Ma%C5%82y_Sabota%C5%BC

Załącznik 5

Zasady szyfru: Osoby, aby zorientować się co to za szyfr, będą zadawać pytania. Zadaniem osób wtajemniczonych jest opowiadać na pytania, ale ich odpowiedzi muszą zaczynać się na pierwszą literę imienia osoby siedzącej po jej prawej stronie (wszyscy siedzą po okręgu). Sposób odpowiadania mogą wymyślić sami uczestnicy. Przykład:

Po prawej stronie osoby odpowiadającej siedzi osoba o imieniu Alicja.

Pytający: O co tu chodzi? Odpowiadający: A nie wiem, musisz do tego dojść sam.

Załącznik 6:



Fot. Wikimedia Commons

Załącznik nr 7:

1. Dywersja – niszczące działanie wojenne na zapleczu, element z arsenału walki mający na celu odwrócenie uwagi przeciwnika. Działanie z ukrycia w celu osłabienia obronności lub gospodarki nieprzyjaciela w czasie wojny czy też wrogiego państwa w czasie pokoju.
2. Dywersyjny sabotaż – działania bojowe na zapleczu i tyłach wojsk przeciwnika, mające na celu utrudnienie mu działalności na froncie.
3. Akcja sylwestrowa - miejsce - Kraśnik, dowódca- p. puł. Oliwa, wartownik- Rudy, cel zamierzony- wybuch na torach, zatrzymanie pociągu ze sprzętem, przeszkody- zmarznięta ziemia, zapalnik zawiódł,
4. Akcja w Warszawie przy ul. Brackiej, dowodzący osłoną - Rudy, cel zamierzony- ewakuowanie broni z mieszkania zapieczętowanego przez Gestapo, przeszkody- zginął 19-letni "Paweł", Rudy został postrzelony w udo.
5. Akcja pod Czarnocinem, dowódca- Zośka, cel zamierzony- wysadzenie mostu podczas przejazdu niemieckiego pociągu z amunicją, cel osiągnięty- most wysadzony, ale nie do końca zniszczony, przeszkody- strzelanina z Niemcami, straty- zginęło kilka osób.
6. Akcja w Sieczkach, obserwator- Zośka, cel zamierzony- atak na posterunek w Sieczkach, cel osiągnięty- zdobycie posterunku, straty- zginął Zośka

Załącznik 8:

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

GRA TERENOWA „ODBIĆ RUDEGO” – ZBIÓRKA HARCERSKA

Miejsce: Ulice Miasta

Czas trwania: 140 minut

Uczestnicy: 15 harcerzy i harcerek

Cele:

- Zapoznanie harcerzy z historią Akcji pod Arsenalem
- Przedstawienie postaci Jana Bytnara Rudego
- Nauczenie uczestników technik harcerskich
- Umożliwienie harcerzom działania na podstawie współpracy oraz współzawodnictwa

Zamierzenia:

- Harcerze będą wiedzieli, jak przygotowano Akcję Pod Arsenalem i będą znali jej przebieg
- Harcerze będą wiedzieli jak wyglądały ostatnie dni życia Jana Bytnara „Rudego”
- Harcerze będą działali na podstawie współpracy oraz współzawodnictwa
- Harcerze będą znali takie techniki harcerskie jak: historia, samarytanka, musztra, terenoznawstwo, węzły

Materiały (w przypadku 3 patroli 6-osobowych): mapka x6, apteczka, postrzałowa rana, przebranie dla punktowego (postrzelony chłopiec), bandaż, mazaki x12, kredki x12, lina, chusta, długopisy x7, linijki x7, pałatka, rzeczy, które dają punktowi po ukończeniu zadania **pogrubione** w materiałach w tabeli (każdą rzecz 3 razy), nagroda(cukierki)



Przebieg:

L.p.	Temat	Opis	Czas Trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie zbiórki	Prowadzący dzieli w wybrany przez siebie sposób uczestników na dowolną ilość patroli. Każdy patrol wybiera spośród siebie patrolowego. Prowadzący rozdaje patrolowym mapki z zaznaczonymi punktami. Fabuła oraz mechanika gry w zał. 1.	10minut	Mapka terenu gry, zał. 1	Prowadzący powinien wskazać miejsce zbiórki po zaliczeniu wszystkich punktów.
2.	Gra Punktowa	Uczestnicy zgodnie z mapą odnajdują punkty oraz wykonują na nich zadania. Na początku każdego punktu punktowy opowiada specyfikę zadania, które mają wykonać uczestnicy.	100 minut		
2.1.	„Historie czas zacząć...”	– „Szybko, podejdźcie tutaj. Słyszałem, że chcecie poznać historię o Akcji Pod Arsenalem. Dobrze trafiliście, macie tutaj pierwszy fragment historii, który niestety sami musicie odszyfrować.” - Harcerze otrzymują pierwszy fragment historii do odszyfrowania. Podczas całej gry muszą zebrać całą historię (zał. 2).	10 minut	Kartka z krypton. akcji - Meksyk II	Ten punkt prowadzi prowadzący całej gry.
2.2.	„Postrzelony chłopiec”	– „Musicie udzielić pierwszej pomocy temu chłopcu. Biegł właśnie przekazać jakąś bardzo ważną wiadomość do dowództwa” Uczestnicy mają za zadanie pomóc i opatrzyć poszkodowanego chłopca.	20 minut	Apteczka, przebranie, bandaż	
2.3.	„Odebranie broni”	– „Widzę wasze zaciekawienie, chodźcie pokaże wam jak to zrobiłem” Na punkcie uczestnicy zauważają mężczyznę, który odbiera broń Niemcu. Po odebraniu mężczyzna związuje Niemca. Po całym incydencie mężczyzna uczy węzła, którym unieszkodliwił Niemca (zał. 3).	15 minut	Lina, Zał. 3., Rysunek naboju	

2.4.	„Plan akcji”	<p>– „Słuchajcie musimy stworzyć kilka kopii planu Akcji Pod Arsenalem. Dlatego słuchając mojego opisu musicie przelać moje słowa na papier”</p> <p>Punktowy z pomocą planu Akcji Pod Arsenalem przedstawia go słowami uczestnikom. Zadaniem uczestników jest słuchając punktowego narysować plan, który opisuje.</p>	25 minut	Kartki A4, długopisy, linijki, mazaki, zał. 4., szkicownik	
2.5.	„Musztra”	<p>– „Wiecie na pewno jak podczas takiej akcji potrzebna jest organizacja. Nauczycie się teraz podstaw musztry, która bez wątplenia pomoże wam na akcji”</p> <p>Punktowy uczy uczestników podstaw musztry (np. baczność, w prawo/lewo zwrot, itp.). Po czym sprawdza umiejętności patrolu.</p>	15 minut	Gwizdek, Kartka ze słowem- Baczność	
2.6.	„Siatka kontaktowa”	<p>– „Musicie się nauczyć jak szybko, ale i zrozumiale komunikować się podczas akcji”</p> <p>Uczestnicy grają w głuchy telefon podając sobie hasła zaproponowane przez punktowego. Hasła w zał. 5.</p>	15 minut	Zał. 5., Rysunek tel efonu	
3.	Podsumowanie gry	Uczestnicy po zakończeniu gry, spotykają się razem z prowadzącym w miejscu, które zostało ustalone przed grą. Prowadzący przeprowadza Quiz o Janie Bytnarze oraz Akcji Pod Arsenalem. Prowadzący zadaje pytania, patrole zdobywają punkty na zasadzie kto szybciej się zgłosi. Pytania w zał. 6. Patrol, który wygra otrzymuje nagrodę.	25 minut	Zał. 5., nagroda (cukierki)	
4.	Zakończenie zbiórki	Harcerze tworzą krąg, po czym rozchodzą się do domów.	5 minut		

★ Każdy punktowy po ukończeniu przez patrol zadania daje uczestnikom jedną rzecz związaną z jego punktem, która przyda się patrolowi w planowaniu akcji (ilość rzeczy na każdym punkcie w zależności od ilości patroli) - rzeczy w materiałach w tabeli.

Załącznik 1

Fabula: Uczestnicy przygotowują się do Akcji Pod Arsenalem. Na wyznaczonych punktach zdobywają przedmioty oraz informację, które przydadzą im się podczas przebiegu całej akcji. Uczestnicy podczas wykonywania zadań dowiadują się również w jakim celu zostanie przeprowadzona akcja, przez co poznają postać jaką jest Jan Bytnar „Rudy”. Przez całą grę uczestnicy wcielają się w grupę przygotowującą Akcję Pod Arsenalem.

Mechanika gry: Kierując się mapą uczestnicy kolejno według kolejności na mapie wykonują zadania na punktach osobowych. Każdy patrol wyrusza w tym samym momencie. Każdy patrol ma inną kolejność punktów na mapie. W wypadku spotkania się dwóch patroli na punktach, drugi w kolejności przybycia oczekują w odległości co najmniej 15 m od punktu. Podczas wykonywania zadań prowadzący przekazują grającym informację oraz rzeczy, które przydadzą im się na akcji. Uczestnicy po każdym punkcie otrzymują również fragment zaszyfrowanej historii, którą kompletują przez cały czas trwania gry. Wszystkie patrole zaczynają od punktu 2.1, który prowadzi prowadzący całej gry. Następnie każdy patrol wykonuje zadania według innej kolejności.

Załącznik 2 – ZSZYFROWANA HISTORIA SZYFREM KO-NI-EC-MA-TU-RY

2.1 - W iker z 18 im 19 amyem 1943 Gcsumpk mycszukwmłk dkwódeę Htfem „Pymgm” wmyszwmwsoneh Gytp Szutyakwreh Hciyrom Ksuykwsoncgk „Hcńom” wymz z žkią. W ancsomint Ksuykwsoneh Incaer zimłczłn amucynmłr wrbtehkw, bykń, m umożc ikumuon zmwncymjając pymwdkpkdkbinc mdycs dkwóder htfem „Pkltdinc” („Smdt”) Jmim Bruimym „Ytdcgk”. „Ytdr” zksumł mycszukwmir wymz ze swkna kjęca wc wukyco 23 amyem 1943 k 4.30 ymik w ancsomint im ml. Incpkdłgłksen 159. Zksumln wrpykwmdzcin n pyzcwnczcin im Pmwmo. Uma ykzpkczęłk snę bytumlic pycsłtehminc „Ytdcgk”. W eelt jmo imjszrbszcgk wrdkbrenm zczimń.

2.2 – W ura smara ezmsnc uywmłm yczwzjm w ancsomint Bruimyów. W imłczącej dk ineh pnwiner zimłcznkik a.ni. zcywmic incanceonc flmgn, okispnymerją pymse, tlkuon, sucaplc dk amłkwminm im atymeh zimot Pklson Wmleżącej. Pyzcd pkltdinea „Ytdcgk” pyzcwncznkik dk główicj snedznbr Gcsumpk im ml. J. Eh. Sztehm 25. Śłedzuwk im Sztehm pykwmdznłk dwóch ftioejkimyntsyr Gcsumpk, Hcybcy Sehtlz n Cwmlđ Lmige. Pyzcsłtehminm kdbwrmlr snę w pkokjt iy 228. Uma pyzcpykwmzdkik yówincž okifykiumeję „Ytdcgk” z „Hcńonca”. W eelt žłmaminm Bruimym nifkyamejc zygamdzkic w śłedzuwnc pyzcdsumwnkik at jmok zcziminm oklegn.

2.3 – Pyzrjmenclc Jmim Bruimym "Ytdcgk" z ehwnłą dkwnedzcinm snę k jcgk mycszukwmint ykzpkczęłn pymeję imd moeją kdbnenm pyzrjmenclm. Pncywszm moejm "Acosro N" inc dksžłm dk soutuot, pkinewmž inc brłk pkzwklcinm kd dkwóder. Ytdr jtž pk 2 dint pyzcsłtehmin inc aógl snę smakdznclinc pkytszmé. Uymispkyukwmik gk im ikszmeh. Uyzr din póžincj kdbřłm snę oklcjim pyóbm kdbnenm "Ytdcgk". Moejm, ouóycj dkwdznł Suminsłmw Bykincwson „Kyszm”, ykzpkczęłm snę k gkdz. 17.30. Dkwódem "Mumot" – Umdctsz Zmwmdzon „Zksóm” - pkdbncgł dk pklnejmium n wczwmł gk dk kddminm bykin, m wkbce pyóbr jcy

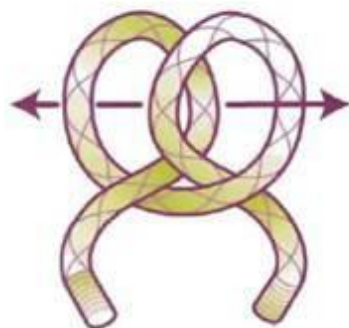
tżrenm - pksuycznł ftioejkimyntsrm. Jedikezcśinc dkwódem scoejn "Gymimur" – Amencj Dmwndkwson „Mlco” - zlnowndkwml ndęcckg kfncym SS. W ura ezmsnc scoejm "Mikdr" kbyztenłm btucloman szkfcyoę imdjczdźmjającj wnążinmyon, ouóym sumięłm w płkancinmeh.

2.4 - Z smakehkdłt wrsokeczł jedci z Incaeów, dytgn wrpmdł im jczdinę. Scoejm "Btuclon" kddmłm suyzmlr dk wenąż ukeząęcckg snę wkzt. Snedząer z urłt gcsumpkwer kdpkwncdzncln kginca. Imsuąpnłm ksuyum wranmim suyzmlów gytr "Zkśon" z gcsumpkweca n z żmidmyaman z gcuum. Wśyód suyzmlów gytrm "Mumo" dkbncgłm dk mtum. Akaciu twklincim „Ytdcgk” umo kpnsrwmł Umdctsz Zmwmdzon: „Gdr wszrser wnążinkwnc wrsrpmln snę im tlneę, z głębn wkzt tomzml snę Jmico gymakłae snę im ezwkymomeh pyzcz łmwon. Kgklkim głkw, uwmyz zncłkik-żółum, zmpmdinęc pklnezon, klbyzran snince pkd konca, snic tszr. Wncłonc kezzr szczykok kuwmyuc, pmuyząc im ims. Pkywmlnśar gk im yęc. Omźdc dkuoinęcnc gk pyzcz ims wrwkłrwmłk oyzro ból”. Gytrm „Mumo” wrekfmlm snę zmbncymjaje "Ytdcgk".

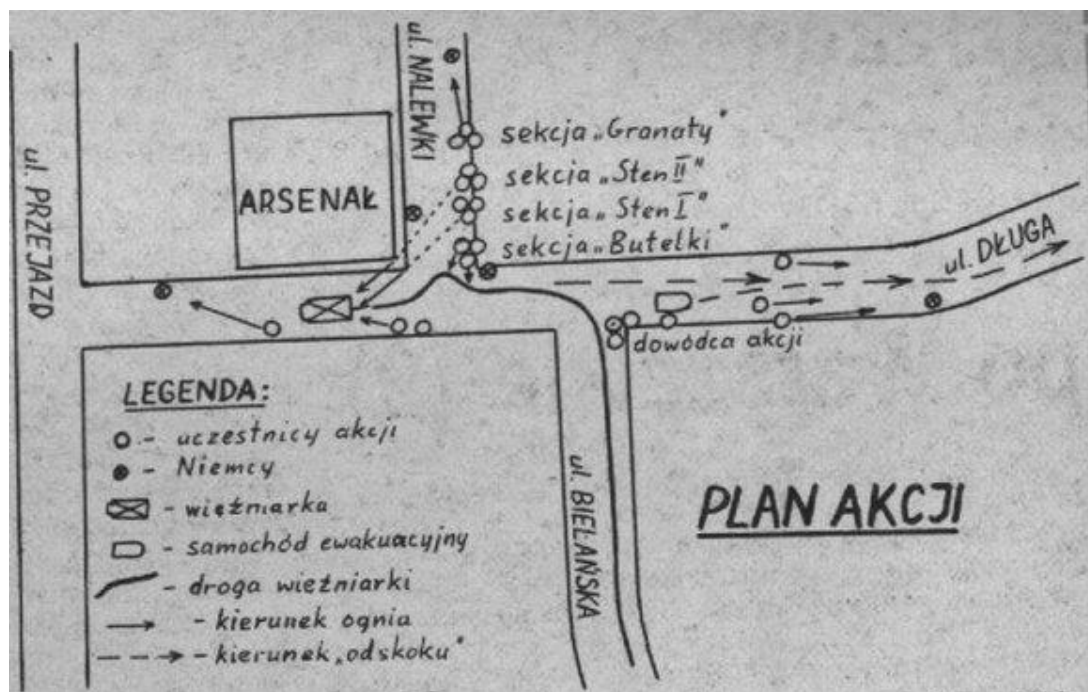
2.5 Kpłszezmjajem ancjsec moejn ksumuinm eżęć gytr zksumłm ksuyzelmim pyzcz onlot Incaeów. Ymiir zksumł dkwódem scoejn "Gymimur" - "Mlco". "Mikdm" zmbnł jedieck z Incaeów, zmś ymiir "Mlco" zmokńezł sumyenc tżrenca gymimut. Jegk okledzr zmuyzramln uyzcenc mtuk, w ouóyra tancśenln "Mlom" n kdjcehmln. Im ykgt Ankdkweej anięłm neh kpmieczkim enężmyówwm wkjsokwm, z ouóycj wrbncgłk dwóch żkłincytr. "Mlco" ziów tżrł dk kbykir gymimut n kdjcehml wymz z oklcgman. Eżęć kddznmlł im pncehkuę kptśenłm ancjsec moejn. Ucgk smacgk dinm wncezkycya Bruimy zksumł pyzcincsnkir dk anczominm Gtsumwm Wtuuoc. Suąd w incdznclę 28 amyem pyzcincsnkik gk dk anczominm pyzr tl. Omyłkwnezm 18. „Ytdr” kpkwncdznmlł k wszrsuona, k ek prumik gk w ezmsnc śłcdzuwm, pkdkbic zcziminm złkzł yówinč „Hcincó”. Uk dmłk dkwóduzwłt kbymz sumit wncdżr Gcsumpk k Szmyreh Szycgmeł.

2.6 - Wkbce pkgmyszmjającckg snę sumit zdykwmm Bruimym jedrią szmiśę im tymukwminc at żrenm dmwmłm niucywcejm ehnytygnezim. Względr bczpncezcśsuwm wroltezmlr jedimo pyzcypkwmdzcinc kpcymejn w jedira z wmyszwmwsonch szpnumln. Zkpcykwmim ehkyckg w pyrwmuira anczomint pkdjął snę dy Uykjmikwson. Jedimo sumi Bruimym brł jtz wucdr oyrurezir n lcomyzc inc brln w suminc at pkaóe. „Mlco” n „Ytdr” zamyln ucgk smacgk dinm - 30 amyem 1943 y. 2 owncuinm w szpnumłt zamył yówinč "Btzdrmi". "Ytdr" n "Mlco" zksumln pkehkwmin we wspólıra gykbnc im Wmyszwmwsonch Pkwązomeł. Imsuępicckg dinm pk moejn, 27 amyem, w kdwcenc Incaer ykzsuyzelmln im dznčdznłet wnążnciira Pmwmmom 140 Pklmoów n Żrdów.

Załącznik 3



Załącznik 4



Źródło: http://www.sww.w.szu.pl/index.php?id=polska_akcja_pod_arsenalem

Załącznik 5

- „Zatrzymali Rudego”
- „Zbiórka tam, gdzie zawsze”
- „Rudy ma kłopoty”
- „Tam, gdzie zawsze, o tej co zawsze”
- „Dostaliśmy informacje, będą przewozili Rudego, czas brać się do roboty”
- „Wszystko gotowe, pozostaje tylko czekać na odpowiedni moment”
- „Jest nas za mało, czas zwerbować nowych ochotników”

Załącznik 6

Pytania do Quizu:

- 5 Ile sprawności harcerskich zdobył Jan Bytnar? - **Zdobył 32 sprawności**
- 6 Gdzie urodził się Rudy? - **Urodził się w Kolbuszowej.**
- 7 Podaj datę śmierci Jana Bytnara. - **30 marca 1943r.**
- 8 Jak brzmiały inne pseudonimy Rudego? - **Czarny Janek, Krokodyl, Rudy, Jan Rudy**
- 9 O jaki wiersz poprosił Jan Bytnar w chwili śmierci? - **"Testament mój" Juliusza Słowackiego (w prostszej wersji mogą zacytować słowa "(...) jak kamienie przez Boga rzucone na szaniec (...))"**
- 10 Jak nazywała się drużyna Bytnara? - **23 Warszawska Drużyna Harcerska "Pomarańczarnia" im. Bolesława Chrobrego (nazwa pochodziła od koloru chust)**
- 11 Jaki kryptonim miała Akcja Pod Arsenalem? - **Meksyk II**
- 12 Kiedy odbyła się akcja odbicia Rudego? - **26 marca 1943r**
- 13 Gdzie odbyła się Akcja Pod Arsenalem? - **Została przeprowadzona w pobliżu Arsenalu u zbiegu ulic: Bielańskiej, Długiej i Nalewek w Warszawie.**
- 14 Kto dowodził w Akcji odbicia Rudego? - **Stanisław Broniewski "Orsza"**
- 15 Gdzie i z kim został pochowany "Rudy"? - **Został pochowany na Warszawskich Powązkach razem z Aleksym Dawidowskim "Alkiem"**
- 16 Jakie nielegalne przedmioty znaleziono u Bytnarów w domu? - **Znaleziono m.in. zerwane niemieckie flagi, konspiracyjną prasę, ulotki, a także stemple do malowania na murach znaku Polski Walczącej.**
- 17 Po jakim czasie katowań "Rudy" nie mógł już chodzić? - **Po 2 dniach**
- 18 Co zrobili Niemcy mszcząc się na Akcji pod Arsenalem? - **W odwecie Niemcy rozstrzelali na dziedzińcu więziennym Pawiaka 140 Polaków i Żydów.**
- 19 Jakim uczniem był Jan Bytnar? - **Dobrym, ambitnym, pilnym itp.**

NIEZASZYFORWANA HISTORIA

2.1. W nocy z 18 na 19 marca 1943 Gestapo aresztowało dowódcę Hufca „Praga” warszawskich Grup Szturmowych Henryka Ostrowskiego „Heńka” wraz z żoną. W mieszkaniu Ostrowskich Niemcy znaleźli materiały wybuchowe, broń, a także notatki zawierające prawdopodobnie adres dowódcy hufca „Południe” („Sadu”) Jana Bytnara „Rudego”. „Rudy” został aresztowany wraz ze swoim ojcem we wtorek 23 marca 1943 o 4.30 rano w mieszkaniu na al. Niepodległości 159. Zostali wyprowadzeni i przewiezieni na Pawiak. Tam rozpoczęło się brutalne przesłuchanie „Rudego”. W celu jak najszybszego wydobycia zeznań.

2.2 - W tym samym czasie trwała rewizja w mieszkaniu Bytnarów. W należącej do nich piwnicy znaleziono m.in. zerwane niemieckie flagi, konspiracyjną prasę, ulotki, stemple do malowania na murach znaku Polski Walczącej. Przed południem „Rudego” przewieziono do głównej siedziby Gestapo na al. J. Ch. Szucha 25. Śledztwo na Szucha prowadziło dwóch funkcjonariuszy Gestapo, Herbert Schulz i Ewald Lange. Przesłuchania odbywały się w pokoju nr 228. Tam przeprowadzono również konfrontację „Rudego” z „Heńkiem”. W celu złamania Bytnara informacje zgromadzone w śledztwie przedstawiono mu jako zeznania kolegi.

2.3. Przyjaciele Jana Bytnara "Rudego" z chwilą dowiedzenia się o jego aresztowaniu rozpoczęli pracę nad akcją odbicia przyjaciela. Pierwsza akcja "Meksyk I" nie doszła do skutku, ponieważ nie było pozwolenia od dowódcy. Rudy już po 2 dniu przesłuchani nie mógł się samodzielnie poruszać. Transportowano go na noszach. Trzy dni później odbyła się kolejna próba odbicia "Rudego". Akcja, której dowodził Stanisław Broniewski „Orsza”, rozpoczęła się o godz. 17.30. Dowódca "Ataku" – Tadeusz Zawadzki „Zośka” - podbiegł do policjanta i wezwał go do oddania broni, a wobec próby jej użycia - postrzelił funkcjonariusza. Jednocześnie dowódca sekcji "Granaty" – Maciej Dawidowski „Alek” - zlikwidował idącego oficera SS. W tym czasie sekcja "Anody" obrzuciła butelkami sfoferkę nadjeżdżającej więźniarki, która stanęła w płomieniach.

2.4 Z samochodu wyskoczył jeden z Niemców, drugi wypadł na jezdnię. Sekcja "Butelki" oddała strzały do wciąż toczącego się wozu. Siedzący z tyłu gestapowcy odpowiedzieli ogniem. Nastąpiła ostra wymiana strzałów grupy "Zośki" z gestapowcem i z żandarmami z getta. Wśród strzałów grupa "Atak" dobiegła do auta. Moment uwolnienia „Rudego” tak opisywał Tadeusz Zawadzki: „Gdy wszyscy więźniowie wysypali się na ulicę, z głębi wozu ukazał się Janek gramoląc się na czworakach przez ławki. Ogołona głowa, twarz zielono-żółta, zapadnięte policzki, olbrzymi siniec pod okiem, sine uszy. Wielkie oczy szeroko otwarte, patrzące na nas. Porwaliśmy go na ręce. Każde dotknięcie go przez nas wywoływało krzyk bólu”. Grupa „Atak” wycofała się zabierając "Rudego".

2.5 Opuszczająca miejsce akcji ostatnia część grupy została ostrzelana przez kilku Niemców. Ranny został dowódca sekcji "Granaty" - "Alek". "Anoda" zabił jednego z Niemców, zaś ranny "Alek" zakończył starcie użyciem granatu. Jego koledzy zatrzymali trzecie auto, w którym umieścili "Alka" i odjechali. Na rogu Miodowej minęła ich opancerzona ciężarówka wojskowa, z której wybiegło dwóch żołnierzy. "Alek" znów użył do obrony granatu i odjechał wraz z kolegami. Część oddziału na piechotę opuściła miejsce akcji. Tego samego dnia wieczorem Bytnar został przeniesiony do mieszkania Gustawa Wuttke. Stąd w niedzielę 28 marca przeniesiono go do mieszkania przy ul. Karłowicza 18. „Rudy” opowiedział o wszystkim, o co pytano go w czasie śledztwa, podobne zeznania złożył również „Heniek”. To dało dowództwu obraz stanu wiedzy Gestapo o Szarych Szeregach.

2.6 Wobec pogarszającego się stanu zdrowia Bytnara jedyną szansę na uratowanie mu życia dawała interwencja chirurgiczna. Względy bezpieczeństwa wykluczały jednak przeprowadzenie operacji w jednym z warszawskich szpitali. Zoperowania chorego w prywatnym mieszkaniu podjął się dr Trojanowski. Jednak stan Bytnara był już wtedy krytyczny i lekarze nie byli w stanie mu pomóc. „Alek” i „Rudy” zmarli tego samego dnia - 30 marca 1943 r. 2 kwietnia w szpitalu zmarł również "Buzdygan". "Rudy" i "Alek" zostali pochowani we wspólnym grobie na Warszawskich Powązkach. Następnego dnia po akcji, 27 marca, w odwecie Niemcy rozstrzelali na dziedzińcu więziennym Pawiaka 140 Polaków i Żydów.

ŻYCIE JEST PIĘKNE – POTRAFILI PIĘKNIE ŻYĆ I PIĘKNIE UMIERAĆ – ZBIÓRKA STARSZOHARCERSKA



Miejsce: Harcówka i teren koło harcówki.

Czas trwania: 100 minut

Uczestnicy: 15 harcerzy starszych

Cele:

1. Przedstawienie harcerzom czym są emocje i jak możemy je podzielić.
2. Pokazanie harcerzom jakie emocje towarzyszyły harcerzom z Szarych Szeregów.
3. Pokazanie harcerzom jakimi uczuciami i emocjami powinni kierować się w życiu.
4. Wypracowanie sposobów radzenia sobie z negatywnymi emocjami.
5. Zachęcenie harcerzy do dzielenia się szczęściem.

Zamierzenia:

1. Harcerz wie, czym są emocje i zna ich podział.
2. Harcerz umie wskazać emocje, które towarzyszyły harcerzom będących w Szarych Szeregach i porównać je z jego własnymi emocjami.
3. Harcerz potrafi określić jakimi emocjami/ uczuciami kieruje się na co dzień.
4. Harcerz zna sposoby radzenia sobie z negatywnymi emocjami.
5. Harcerz rozumie jak ważne w życiu jest szczęście i jak jeden mały gest może uszczęśliwić innego człowieka.

Materiały: 1 x szary papier, małe karteczki, mazaki, długopisy, wydrukowane załączniki (1 raz dla prowadzącego).

Przebieg:

L.p.	Temat	Opis	Czas trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w drużynie.	5 minut		
2.	Wprowadzenie w zbiórkę	Prowadzący wprowadza harcerzy w temat zbiórki. Mówi co to są emocje i jakie mamy ich rodzaje (zał.2). Mówi o tym, że takie same emocje towarzyszyły harcerzom w czasie wojny.	10 minut	Zał. nr 1	
3.	Gawęda	Prowadzący opowiada gawędę „Bajka o uczuciach” (zał. 1)	5 minut	Zał. nr 2	
4.	Pantomima	Prowadzący dzieli uczestników na 3 zespoły. Zadaniem każdego zespołu, będzie odegranie pantomimy przedstawiającej jakieś wydarzenia z życia bohaterów książki A. Kamińskiego „Kamienie na szaniec”(zał.3). W czasie, gdy jeden zespół odgrywa swoje role, pozostałe zespoły wypisują emocje, które towarzyszą bohaterom według nich. Po skończeniu, prowadzący razem z uczestnikami omawia wypisane emocje i porównuje je z tymi, które harcerzy odczuwają w obecnych czasach.	15 minut	Zał. nr 3	Można przygotować ewentualne rekwizyty, aby ułatwić odgrywanie ról uczestnikom.
5.	Burza mózgów	Prowadzący omawia podział na emocje pozytywne/ wygodne jak i na negatywne/niewygodne (zał. nr 4). Następnie razem z uczestnikami tworzą plakat, w jaki sposób można radzić sobie z emocjami. Uczestnicy swoje sposoby zapisują na karteczkach następnie nakleją na plakat.	20 minut	Szary papier, karteczki, mazaki	Każdy powinien móc dodać coś od siebie

6.	Przygotowanie specjalnych karteczek	Uczestnicy mają za zadanie stworzyć karteczki z motywującym tekstem. Najlepiej, jak tekst zostanie wymyślony przez uczestników. W razie problemów przykładowe cytaty na kartki w załączniku nr 5.	20 minut	Karteczki, długopisy, mazaki	
7.	Akcja „Szczęście na ulicy”	Prowadzący wychodzi z uczestnikami na miasto, gdzie wcześniej przygotowane kartki rozdają przechodniom.	15 minut	Karteczki z cytatami	Koniecznym musi być osoba pełnoletnia
8.	Podsumowanie zbiórki	Prowadzący podsumowuje zbiórkę z uczestnikami. Zwraca uwagę, aby dzielili się swoimi emocjami z innymi.	5 minut		
9.	Zakończenie zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w drużynie.	5 minut		

Załącznik 1

Emocja – poruszenie lub zakłócenie umysłu (uczucia, namiętności); stan wzburzenia albo podniecenia psychicznego. Emocja odnosi się do uczucia i związanych z nim myśli, stanów psychicznych i biologicznych oraz zakresu skłonności do działania.

Podział emocji na dwie grup:

- emocje pierwotne, 4 pary: smutek-radość, odraza-akceptacja, strach-złość, zdziwienie-oczekiwanie.
- emocje wtórne (przeważnie wyuczone) to ich kombinacje i wariacje.

Źródło: <http://emocje.arct.pl/index.html>

<p>Złość</p> <p>wzburzenie frustracja nienawiść irytacja wściekłość wkurzenie gniew zdenerwowanie podrażnienie zniecierpliwienie zacierzwienie oburzenie niechęć pogarda mściwość desperacja furia uraza szał</p>	<p>Radość</p> <p>euforia błogość podniecenie szczęście rozbowienie entuzjazm zadowolenie zachwył wdzięczność wesołość ekscytacja sympatia życzliwość satysfakcja odprężenie ożywienie serdeczność czułość ulga beztroska spełnienie docenienie przyjemność</p>	<p>Emocje złożone</p> <p>wstyd poczucie winy zakłopotanie zdziwienie wstręt tęsknota dyskomfort rozczarowanie trauma upokorzenie poczucie bezpieczeństwa poczucie własnej wartości poczucie niższości poczucie straty poczucie krzywdy poczucie odrzucenia poczucie żałoby obojętność skrepowanie zazdrość ulga troska bezsilność bezzadność amok napięcie współczucie zmęczenie niezadowolnienie akceptacja miłość ufność oszołomienie zakłopotanie pogarda wyrzuty sumienia uwielbienie zaskoczenie</p>
<p>Smutek</p> <p>zawód gorycz rozpacz żał melancholia zmartwienie przybicie depresja apatia żałoba przygnębiecie ból zranienie przygaszenie</p>	<p>Strach</p> <p>trwoga niepokój lęk przerażenie panika obawa niepewność bojaźliwość nieśmiałość podejrzliwość powściągliwość zagubienie wahanie podejrzliwość popłoch</p>	

Załącznik 2. Gawęda - Bajka o uczuciach

Dawno, dawno temu, na oceanie istniała wyspa, którą zamieszkiwały emocje, uczucia oraz ludzkie cechy - takie jak: dobry humor, smutek, mądrość, duma; a wszystkich razem łączyła miłość. Pewnego dnia mieszkańcy wyspy dowiedzieli się, że niedługo wyspa zatonie. Przygotowali swoje statki do wypłynięcia w morze, aby na zawsze opuścić wyspę. Tylko miłość postanowiła poczekać do ostatniej chwili. Gdy pozostał jedynie maleński skrawek lądu - miłość poprosiła o pomoc.

Pierwsze podpłynęło bogactwo na swoim luksusowym jachcie. Miłość zapytała: Bogactwo, czy możesz mnie uratować ? Niestety nie. Pokład mam pełen złota, srebra i innych kosztowności. Nie ma tam już miejsca dla ciebie. - Odpowiedziało Bogactwo.

Druga podpłynęła Duma swoim ogromnym czteromasztowcem. - Dumo, zabierz mnie ze sobą ! - poprosiła Miłość. Niestety nie mogę cię wziąć! Na moim statku wszystko jest uporządkowane, a ty mogłabyś mi to popsuć... - odpowiedziała Duma i z dumą podniosła piękne żagle.

Na zbutwiałej łódce podpłynął Smutek. - Smutku, zabierz mnie ze sobą ! - poprosiła Miłość, Och, Miłość, ja jestem tak strasznie smutny, że chcę pozostać sam. - Odrzekł Smutek i smutnie powiosłował w dal.

Dobry humor przepłynął obok Miłości nie zauważając jej, bo był tak rozbawiony, że nie usłyszał nawet wołania o pomoc.

Wydawało się, że Miłość zginie na zawsze w głębiach oceanu... Nagle Miłość usłyszała: - Chodź! Zabiorę cię ze sobą ! - powiedział nieznajomy starzec. Miłość była tak szczęśliwa i wdzięczna za uratowanie życia, że zapomniała zapytać kim jest jej wybawca. Miłość bardzo chciała się dowiedzieć kim jest ten tajemniczy starzec. Zwróciła się o poradę do Wiedzy. - Powiedz mi proszę, kto mnie uratował ? - To był Czas. - Odpowiedziała Wiedza. - Czas ? - zdziwiła się Miłość. - Dlaczego Czas mi pomógł ? - Tylko Czas rozumie, jak ważnym uczuciem w życiu każdego człowieka jest Miłość. - Odrzekła Wiedza.

Źródło: <http://www.zosia.piasta.pl/bajka.htm>

Załącznik 3 – Pantomima (przykładowe tematyki scen z życia)

1. Malowanie kotwic Polski Walczącej.
2. Akcja pod Arsenalem – próba odbicia Rudego
3. Zawieszanie polskich flag z okazji świąt narodowych.
4. Egzamin maturalny i ostatnie wakacje bohaterów przed wybuchem II wojny światowej.

Załącznik 4

Mówi się, że mamy zarówno pozytywne jak i negatywne emocje. Można powiedzieć wygodne i niewygodne.

Do emocji pozytywnych można zaliczyć między innymi: rozbawieni, spokój, poczucie akceptacji, zadowolenie, miłość, wierność, dumę, itp.

Do emocji negatywnych można zaliczyć między innymi: gniew, lęk, znudzenie, pogardę, rozpacz, nieufność, strach, zazdrość, itp.

Warto pamiętać, że nawet negatywne emocje w niektórych sytuacjach mogą być dla nas dobre i pomocne! Mogą stać się dla nas wskazówkami np. strach – kiedy się boimy, to znaczy, że jesteśmy w jakimś niebezpieczeństwie i powinniśmy uważać! Jest wiele innych takich przykładów!

Źródło: <https://notakiterapeutyczne.pl/dobre-i-zle-uczucia-d39d0ffeb3c4>

Załącznik 5 – cytaty

- „Bądź zmianą, którą pragniesz ujrzeć w świecie.” - M.K. Gandhi
- „Kimkolwiek jesteś, bądź dobry.” - Abraham Lincoln
- „Uśmiech jest najlepszą kosmetyką do użytku zewnętrznego i najlepszym lekarstwem do użytku wewnętrznego.” - Phil Bosmans
- „Uprzejme spojrzenie i uśmiech znaczą często więcej, niż udana rozmowa.” - kard. Stefan Wyszyński
- „Śmiech to słońce, spędza zimę z twarzy ludzkiej.” - Victor Hugo
- „Uśmiechnij się! Jutro możesz nie mieć zębów.”
- „Uśmiechnij się! Jesteś wyjątkowy!”

Źródło: <https://www.zamyslenie.pl/>

STYMULACJA „AKCJA POD ARSENAŁEM” – ZBIÓRKA WĘDROWNICZA

Miejsce: Las

Czas trwania: 135 minut

Uczestnicy: 15 osób

Cele:

1. Zapoznanie wędrowników z przebiegiem Akcji pod Arsenałem.
2. Ukazanie wędrownikom potrzeby znajomości podstaw udzielania pierwszej pomocy.
3. Zwrócenie uwagi na umiejętność pracy w grupie.

Zamierzenia:

1. Wędrownik będzie znał historię odbicia Rudego z rąk gestapo.
2. Wędrownik będzie umiał udzielić pierwszą pomoc poszkodowanemu.
3. Wędrownik zrozumie potrzebę pracy w grupie.

Materiały: 1x wydrukowane załączniki, gitara, 10 x tekst piosenki, 16 kart do gry (6 czarnych, 10 czerwonych), materiały potrzebne do wykonania siedziby i toru przeszkód (drewno, kartony, taśma klejąca, sznury, itp.).



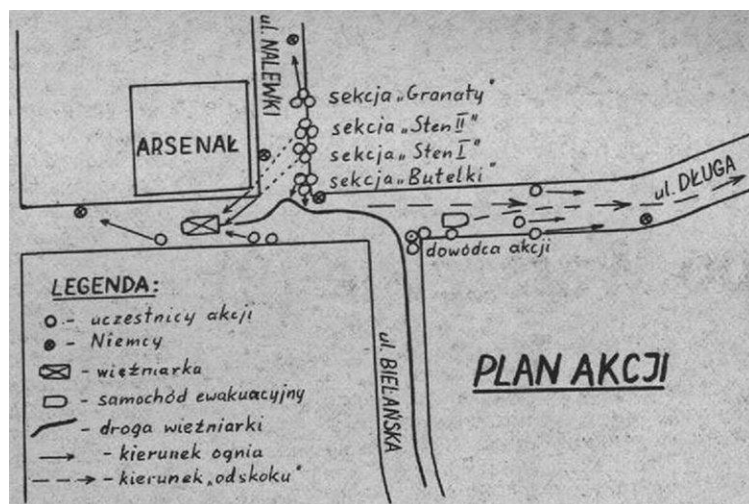
Przebieg:

L.p.	Temat	Opis	Czas trwania	Materiały	Uwagi
1.	Rozpoczęcie zbiórki	Według zwyczaju przyjętego w drużynie	5 minut		
2.	Gawęda o przyjaźni.	Prowadzący opowiada gawędę z załącznika nr 1	10 min	Zał. nr 1	
3.	Plan „Akcji pod Arsenalem”	Prowadzący prezentuje uczestnikom plan i przebieg całej Akcji pod Arsenalem (załącznik nr 2)	10 min	Zał. nr 2	
4.	Piosenka Wieża spadochronowa	Prowadzący uczy uczestników piosenki „Wieża Spadochronowa”. Tekst piosenki w załączniku nr 3.	10 min	Gitara, zał. nr 3	
5.	Rozpoczęcie gry	Uczestnicy dostają losowe karty. Osoby, które otrzymają kartę czarną (pik, trefl) wcielają się w rolę nieprzyjaciela, a osoby, które wylosują czerwone (kier, karo) są odpowiedzialni za odbicie Rudego. Karty w stosunku 3:5 (czarne: czerwone). Uczestnicy zostają poinformowani, że po odbiciu więźnia wracają do miejsca spotkania (ognisko). Niemcy trzymają Rudego w siedzibie Gestapo. Uczestnicy dostają zaszyfrowaną wiadomość (zał. 4).	15 min	Karty do gry	Organizatorzy wtajemniczają osoby, które wyciągnęły czarne karty w fabułę gry (zdradzają im miejsce patrolu oraz siedziby Gestapo)

6.	Przejście trudnego terenu	<p>Rozszyfrowanie wiadomości konspiracyjnej o porwaniu Rudego.</p> <p>Uczestnicy dostają wskazówkę o miejscu spotkania z przełożonym grupy konspiracyjnej. Po drodze rozstawione będą niemieckie patrole.</p> <p>Patrolować oni będą drogę na odcinku 300 m, później gestapo nie może już zatrzymywać uczestników. Powstańcy muszą przejść do miejsca spotkania niezauważeni. Mogą maskować się za pomocą dostępnych materiałów.</p> <p>Jeśli gestapo zauważy uczestnika, wraca on do miejsca rozpoczęcia ścieżki i musi ją przejść od nowa.</p>	20 min	Wiadomość (zał. 4).	<p>Gestapo patroluje ścieżkę na dystansie 300 m.</p> <p>Liczba strażników – 2.</p>
7.	Odbicie Rudego	<p>Dotarcie do siedziby Gestapo. Rozszyfrowanie wiadomości, że siedziba jest pilnowana przez 2 strażników, którzy co 5 min przemieszczają się, żeby patrolować drugą część budynku. Patrolowanie 2 części budynku trwa 3 min. W tym czasie, aby dostać się do środka, uczestnicy muszą pokonać tor przeszkód, który jest dostosowany do możliwości uczestników. W siedzibie więziony jest Rudy, którego należy odbić. Tor przeszkód muszą przejść co najmniej 2 osoby. Reszta patrolu musi obserwować patrol gestapo. Jeśli uczestnicy przebywają w siedzibie, gestapo nie może ich zatrzymać. Ustalony sygnał oznajmia możliwość wyjścia i powrotu do reszty grupy. W drodze powrotnej nie trzeba przechodzić toru od nowa.</p>	20 min	Materiały potrzebne na siedzibę, w której będzie Rudy, wiadomość (zał. 5), materiały na tor	<p>Siedziba - konstrukcja powinna być oznakowana bądź oświetlona.</p> <p>Tor składać się powinien z 4 do 5 przeszkód.</p> <p>Organizatorzy powinni pilnować, aby tor przeszkód był odpowiednio pokonany przez uczestników.</p> <p>Liczba strażników – 2</p>
8.	Pierwsza pomoc	<p>Zadaniem uczestników jest opatrzyć złamania i rany z dostępnych materiałów. Następnie muszą przetransportować chorego do miejsca spotkania - w tak samo prowizoryczny sposób.</p>	15 min		
9.	Zakończenie gry.	<p>Rozmowa przy ognisku podsumowanie.</p>	30 min		

Załączniki 1 W czasie przerwy w bitwie pewien żołnierz przyszedł do oficera z prośbą o pozwolenie na przyniesienie z pola bitwy swojego przyjaciela. "Odmawiam", rzekł oficer. " Nie chce, żebyś ryzykował życie dla człowieka, który prawdopodobnie już nie żyje". Żołnierz odszedł, aby wrócić po godzinie śmiertelnie ranny niosąc ciało swego przyjaciela. Oficer wpadł we wściekłość. "Mówiłem ci, że nie żyje. Teraz straciłem was obu. Powiedz, czy warto było iść, by przynieść ciało?" Umierający odrzekł: " O tak. Gdy do niego dotarłem, żył jeszcze. I powiedział do mnie: "Jack, wiedziałem, że przyjdiesz."

Załącznik 2 Plan Akcji pod Arsenalem



1. Oczekiwanie na wiadomość od Wesołego.
2. Przybycie Floriana Marciniaka ze zgodą na akcję odbicia Rudego.
3. Zajęcie wyznaczonych miejsc na skrzyżowaniu Bielańskiej z Długą.
4. Sygnał do rozpoczęcia akcji.
5. Pojawienie się więźniarki.
6. Próba ucieczki w ulicę Długą.
7. Natarcie oddziału Zośki na więźniarkę.
8. Wymiana ognia z gestapowcami.
9. Ukrycie się chłopców za filarami Arsenалу.
10. Wezwanie do ataku na więźniarkę.
11. Wyswobodzenie więźniów.
12. Przewiezienie Rudego.
13. Rozejście się chłopców.
14. Powrót grupy Alka.
15. Wymiana ognia z cywilami.
16. Alek zostaje postrzelony.
17. Ucieczka zatrzymanym samochodem.

Załącznik 3 - Wieża spadochronowa

W parku na ławce w zwyczajny dzień

FCG

Refren

Środa czy piątek nieważne to

FCG

Wspomnienia tamtych dawnych harcerzy

Ważne, że siedział tam pewien gość

FEa

Ciągle są żywe, każdy je zna

Starszy pan, który powiedział wprost:

FGa

Nie ma harcerza co nie zna Wieży

Czy wy na zbiórkę idziecie chłopaki?

To symbol, który w pamięci trwa.

Szkoda, że młody nie jestem już,

Refren

Bo moje zbiórki tak wyglądały:

Nie wiem czy ktoś z Was zdolny dziś byłby

Granat, pistolet, na twarzy kurz.

Na poświęcenie jak ludzie Ci

Wam to zabawne się dzisiaj wydaje

Niechaj, więc będzie dobrym człowiekiem

Lecz nas prawdziwa ścigała śmierć

Na świecie, który jest taki zły.

Jakże zazdroszczę Wam tej zabawy

Refren

I odszedł laskę dzierżąc jak miecz.

Załącznik 4. W zaszyfrowanej wiadomości powinno się znaleźć: gdzie uczestnicy mają się udać, że powinni się zamaskować, zasady gry podczas spotkania z gestapo, wskazówka co do położenia kolejnej wiadomości.

Załącznik 5 W zaszyfrowanej wiadomości powinno się znaleźć: ilu jest strażników i ile czasu patrolują poszczególne części budynku. Dwie osoby przechodzą tor, którego nie powtarzają przy wyjściu z siedziby. Informacja o konieczności ustalenia sygnał odwrotu i o obowiązku zaopatrzenia ran Rudego.



Hufiec Kolno
im. Jana Bytnara "Rudego"