

Lekcja 7. Czarne chmury.

CZEŚĆ DLA NAUCZYCIELA

Wstęp:

W trakcie tej lekcji przedstawimy fiasko współpracy polsko – kozackiej oraz przyczyny trwałego podziału między Polakami a Rusinami. Na terenie Ukrainy narastały konflikty. Społecznych: pogarszającej się doli chłopów i rosnącej na ich plecach potęgi ruskich, kresowych „królewiat”. Religijnych i kulturowych: sporów między grekokatolikami i zwolennikami tradycyjnego prawosławia. Na koniec politycznych: samowolne zbójckie wypadki kozackie i ich ambicja bycia częścią warstw rządzących spotkała się z oporem ze strony polskiej szlachty i magnaterii.

Próby utrzymania Kozaków w ryzach nie powiodły się, co doprowadziło do serii powstań, zakończonych najstraszliwszym w skutkach wystąpieniem Chmielnickiego w 1648 roku.

Pożar który rozlał się na południowym wschodzie Ukrainy, osłabił wspólne państwo i zachęcił sąsiadów do katastrofalnych w skutkach najazdów na Rzeczpospolitą (spłądowanie Rusi przez Tatarów 1649, zajęcie Litwy przez Moskwę w 1654, „potop” szwedzki w Koronie w 1655). Państwo popadło w ruinę i zaczęło słabnąć, aż do swego końca w 1795 roku.

Co ciekawe, Kozakom udało się stworzyć swoją organizację polityczną o nazwie Hetmanat, lecz dość szybko wpadli w zależność od Moskwy. Jej koniec był dziełem carycy Katarzyny, tak samo jak Rzeczpospolitej.

Streszczenie tematu:

1. Początek nieszczęść Królestwa...
2. Plagi i katastrofy
3. Koniec wspólnego projektu

Pełna treść tematu [TUTAJ](#).

Forma pracy: Po wstępie wykładowym, tłumaczącym przyczyny powstań kozackich i koniec Rzeczpospolitej, wątek będzie opracowywany z pomocą dołączonej specjalnej karty pracy, którą nauczyciel będzie komentował na bieżąco z użyciem materiałów ze strony www.myrazem.net.

W trakcie uczniowie spotkają się z tekstem źródłowym, oraz dwiema prostymi gramami edukacyjnymi. Na koniec nauczyciel przeprowadzi podsumowanie zajęć w formie moderowanej dyskusji.

Zachęcamy do wspólnego rozwiązywania i dochodzenia do rozwiązań. Karty nie należy stosować jako środka egzaminacyjnego.

Karty pracy są dwujęzyczne i należy je wydrukować dla każdego ucznia z osobna.

Wytłumaczenia i odpowiedzi do karty.

1. Zadanie 1: sugerowane odpowiedzi, 1: obrona granic, pilnowanie Tatarów, służba wojskowa; 2: zły wpływ na chłopstwo, prowadzenie do buntów, źródło niepokoju społecznego; 3: ograniczenie/limitowanie ich liczby, traktowanie surowo, ścisła kontrola.

Zadanie 2: głównie byli kojarzeni z tematami w nr 2, 5, 7, 8. Lecz można także wskazać, że nie wszyscy chcieli wojować, ale byli też zainteresowani handlem, w większości nie przepadali za magnaterią, a z czasem mógłby pojawić się konkretny pomysł wystawienia Kozaka do elekcji na tron polski.

2. Stronę z kartami do gry można wydrukować na grubym papierze, ew. podczas innych zajęć ponaklejać na wycięty karton. Można też zastosować specjalistyczne koszulki do kart. Dzięki temu będzie je łatwiej tasować i będą miały dłuższą trwałość.

3. Uwagi techniczne dotyczące kart z poprzedniego punktu, można zastosować analogicznie. Mapę Rzeczypospolitej można nakleić na karton i uczynić z niej puzzle. W mechanice tej rozgrywki statystycznie największe szanse na zwycięstwo ma Rzeczypospolita. Chyba, że grający zaborcami przed każdą rundą będą ustalać jakie znaki pokażą – wtedy Rzeczypospolita upadnie (na co powinien zwrócić uwagę nauczyciel po rozgrywce) .

Elementy podstawy programowej

Rzeczypospolita Obojga Narodów i jej sąsiedzi w XVII wieku. Uczeń:

XI. 2. wyjaśnia przyczyny, cele i następstwa powstania Bohdana Chmielnickiego na Ukrainie;

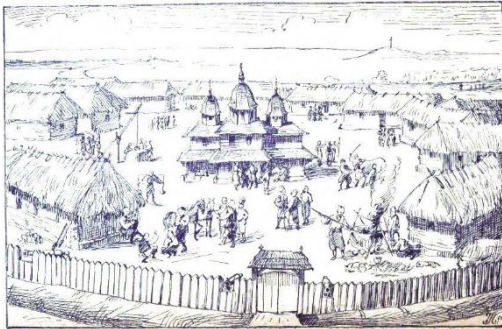
XI. 4. sytuuje w czasie, lokalizuje i omawia najważniejsze bitwy w XVII wieku;

XVII.1. sytuuje w czasie I, II i III rozbiór Rzeczypospolitej i wskazuje na mapie zmiany terytorialne po każdym rozbiorze;

XVII.3. rozróżnia przyczyny wewnętrzne i zewnętrzne upadku Rzeczypospolitej.

Lekcja 7. Czarne chmury

CZĘŚĆ DLA UCZNIA



1. Początek nieszczęść Królestwa...

W Rzeczypospolitej najbardziej opłacało się produkować żywność: głównie zboże. Dlaczego? Po pierwsze żyzne ukraińskie ziemie bardzo to ułatwiały. Po drugie na Zachodzie Europy bardzo chętnie tą żywność kupowano. Szlachta inwestowała więc w powstawanie gospodarstw. Ktoś jednak te ziemie musiał uprawiać, zatem szlachta potrzebowała chłopskich rąk do pracy. Istnienie siczy kozackich na Zaporozżu i Dzikich Polach, powodowało ryzyko, że chłopci będą do nich uciekać.

Tym bardziej nie była zainteresowana w zwiększaniu liczby Kozaków w rejestrze.

1. Przyjrzyj się poniższemu cytатовi, który przedstawia pogląd części szlachty na rolę Kozaków w państwie polsko – litewskim. Na jego podstawie spróbuj, sam lub z resztą klasy, odpowiedzieć na pytania z tabeli poniżej.

„Za to, że zwali się członkami Rzeczypospolitej (chyba takimi jak włosy i paznokcie dla ciała: wprawdzie są potrzebne, ale gdy zbyt wyrosną, jedno ciąży głowie, drugie przykro ranią, oboje trzeba częściej przycinać). Bez wątpienia pewna liczba Kozaków może być pomocna przeciw niebezpieczeństwu tureckiemu i jako obrona przed Tatarami. Gdyby jednak powiększyć liczbę Kozaków, zachodziłaby obawa, by nie stali się zgubą dla Rzeczypospolitej, gdyż chłopcy ruscy przy nadarzonej okazji chcieliby buntować się przeciw swym panom.”

(Albrycht Stanisław Radziwiłł, Pamiętnik o dziejach w Polsce 1632 – odpowiedź na wniosek kozackich posłów chcących brać udział w wyborze nowego króla)

1. Do czego mogli być przydatni Kozacy według autora tekstu?	
2. W czym mogli być groźni?	
3. Co należy z nimi zrobić?	

2. *Kozacy mieli swoje własne interesy, ale też zaczęli być postrzegani jako strażnicy rusińskich spraw w Rzeczypospolitej. W poniższej tabelce znajdują różne kwestie i postulaty. Zakreśl te, z którymi byli kojarzeni Kozacy.*

1. Kozak na tron Rzeczypospolitej	2. Kozacy na równi ze szlachtą
3. Niechęć do magnaterii	4. Wyłączne prawo wojen z Turcją dla Kozaków
5. Zwiększenie liczby Kozaków w rejestrze	6. Prawo do swobodnego handlu
7. Kozacy obrońcami prawosławia	8. Obrona ruskiej mowy i tradycji

Wielu ówczesnych myślicieli i polityków polskich dostrzegało, że ich kraj nie we wszystkim jest dobrze urządzony i wymaga naprawy. Wielki jezuicki kaznodzieja Piotr Skarga napisał: „Ustawicznie się mury Rzeczypospolitej waszej rysują, a wy mówicie: „*Nic, nic, nierzędem stoi Polska*”! *Lecz gdy się nie spodziewacie, upadnie i was wszystkich potłucze!*”.

Jednocześnie obserwowana zwiększająca się niesprawiedliwość pomiędzy różnymi grupami społecznymi. To wtedy padło hasło: „*Polska niebem dla szlachty, czyścem dla mieszczan, piekłem dla chłopów, a rajem dla Żydów*”.



2. Plagi i katastrofy

W połowie XVII wieku mieszkańcy ukraińskich ziem Rzeczypospolitej, pod wodzą hetmana Bohdana Chmielnickiego, zaczęli zabiegać o niezależność. Rozpoczęła się bratobójcza wojna, w której przewagę uzyskali Kozacy. Jednak aby zdobyć trwałą samodzielność, potrzebne było wsparcie innego państwa.

Sąsiednie państwa, chcąc osłabić Rzeczypospolitą i przejąć kontrolę na Ukrainą, zaczęły oferować Kozakom sojusze. Do „wyborów” stanęli Tatarzy, Turcy, Moskale (jako obrońcy prawosławia), a

później także Szwedzi. Nawet polski król zaczął szukać porozumienia. Kozacy zmieniali strony, lecz na koniec wybrali cara. Umowę, którą podpisali z Moskwą, nazywa się ugodą perejasławską. Jednak ziemie Rzeczypospolitej (litewskie, polskie i rusińskie – po równo) były rabowane przez fałszywych „sojuszników” (Moskali, Szwedów, Turków, Tatarów). Państwo zostało straszliwie zrujnowane.

1. *Zapraszamy Cię do rozegrania gry, w której dowiesz się, czym kusili Kozaków sąsiedzi. Zapoznaj się z poniższymi regułami. Na następnej stronie znajdziesz zestaw 16 kart (4 wizerunki władców i 12 kart z tekstem); wytnij je równo. Przypomnienie pojęć: rejestr kozacki – spis kozaków uznanych przez państwo, hetman wojsk zaporoskich – najwyższy dowódca kozacki, opieka nad prawosławiem – przeciwko próbie przekształcenia go w katolicyzm.*

Reguły gry „Kozacki konkurs piękności”:	
1. W grę można grać w 2 lub 4 osoby. 2. Gracze zapamiętują początkowy układ kart (przed wycięciem), zwracając uwagę na ułożenie w kolumnach – moskiewskich (1), tureckich (2), tatarskich (3), polskich (4). 3. Każdy z graczy wycina swój zestaw 16 kart. 4. Wszyscy tasują swoje karty. 5. Zaczynając od dowolnego gracza, dobierz 4 karty ze swojego zestawu („na rękę”). 6. Nie pokazuj jakie masz karty. 7. W swojej turze możesz wykonać 1 akcję: a. Przekaż przeciwnikowi po lewej stronie kartę, którą masz na ręce (bez względu na to ile ma kart). b. Dobierz 1 kartę ze swojego zestawu i dołącz je do swojej ręki (lecz nie możesz mieć ich więcej niż 6). c. Połóż 2 karty na stół, wyłącznie jeżeli są z tej samej kolumny. Karty układaj pionowo. Jeżeli zostały położone prawidłowo – nie można ich już stamtąd zabrać.	8. Przeciwnik pilnuje czy położyłeś parę prawidłowo. W razie wątpliwości wezwijcie nauczyciela. 9. Ten kto źle położy swoją parę kart bierze je ze stołu i tasuje je z kartami, które zostały w zestawie. 10. Ruchy wykonywane są kolejno przez graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. 11. Wygra ten, który jako pierwszy stworzy przed sobą jedną całą kolumnę (moskiewską, turecką, tatarską, polską). Karty należące do innych kolumn należy zignorować.

Kozacki "konkurs piękności"



**Wielkie Księstwo
Moskiewskie**

**Imperium
Osmańskie**

**Chanat
Tatarski**

**Królestwo
Polskie**

**Opieka nad
prawosławnymi**

**Wzięcie Kozaków
pod ochronę
(protektorat)**

**Wspólne
łupienie
innych**

**Samorząd
kozacki w części
Ukrainy**

**Prawo wyboru
hetmana wojska
zaporoskiego**

**Prawo do żeglugi
i handlu na
Morzu Czarnym**

**Sojusz
wojskowy**

**Zwiększenie
rejestru
kozackiego**

Kolumna 1

Kolumna 2

Kolumna 3

Kolumna 4

3. Koniec wspólnego projektu.



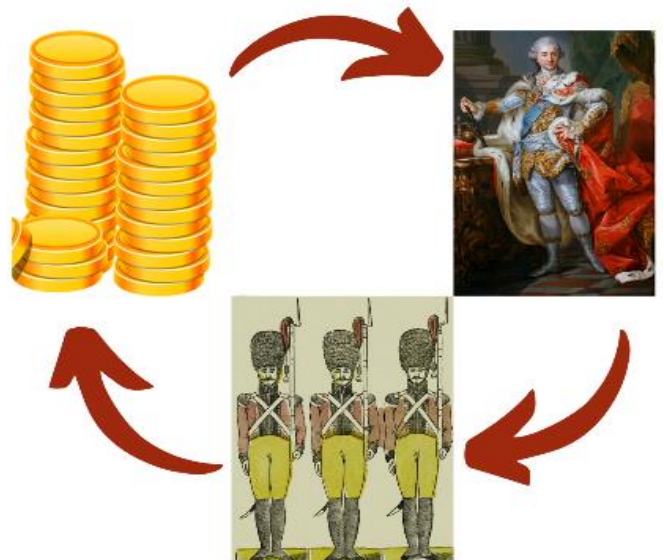
W XVIII wieku Rzeczpospolita była coraz słabsza, a jej sąsiedzi stawali się coraz potężniejsi. Moskwa zamieniła się w Cesarstwo Rosyjskie i najpierw podporządkowała sobie całkowicie kozacki Hetmanat. Później Rosjanie zaczęli mieć wpływ na wszystko co się działo w Rzeczpospolitej (na prawo, sejmy, wybór króla, trzymali swoje wojska w Polsce). Nawet ostatni król polski był kochankiem carycy Katarzyny, choć w niczym to krajowi nie pomogło. Rzeczpospolita była za duża, aby przejść ją jedno państwo i za słaba, aby istnieć. Austria, Rosja i Prusy (późniejsze Niemcy) porozumiały się między sobą i rozebrały ją po kawałku (w 1772 r., 1792 r., 1795 r.). Polacy, Litwini i Rusini popadli w trwającą ponad 100 lat niewolę.

1. Zapraszamy do rozgrywki w mini grę „Złoto, armia, król”, czyli historyczny wariant znanej gry „papier, nożyce, kamień”. Pokazuje ona jak nasi sąsiedzi próbowali, różnymi metodami, uzyskać jak najwięcej dla siebie. Pieniężmi przekupywano polskiego króla i możnych, dopóki byli oni pod kontrolą, powstrzymywało to przed wojskową interwencją. Finalnie jednak to armie sąsiadów zajęły skorumpowany kraj. Na kolejnych stronach znajdują się potrzebne elementy – karty do wycięcia i mapa.

Reguły gry „Złoto, armia, król”

1. Gra jest przeznaczona dla 4 uczestników
2. Trzech graczy przyjmuje role Austrii, Prus i Rosji - zaborców. Wycinają dla siebie po jednym zestawie kart „Mam złoto”, „Mam armię”, „Mam króla”.
3. Czwarty gracz przyjmuje rolę Rzeczypospolitej i zarządza jej mapą rozbiorową. Mapę rozcina na kawałki poszczególnych obszarów rozbiorowych (oznaczonych różnymi kolorami i ich odcieniami) - tak aby było 9 przylegających do siebie fragmentów..
4. Gra trwa 10 kolejek – starcia w „złoto, armię i króla”
5. W poszczególnych kolejkach zaborcy chowają karty za plecami i na „trzy, cztery” pokazują jedną, wybraną, kartę.
6. Karty „biją” się nawzajem (podobnie jak w grze „papier, nożyce, kamień”) zgodnie ze schematem na dole tabelki.
7. Zwycięstwo nastąpi wtedy, gdy gracz swoją kartą ZBIJA inną, a jednocześnie jego karta NIE JEST zbijana. Gdy ten warunek nie zostanie spełniony nastąpi remis (np., gdy figury „biją” się wzajemnie - każdy z graczy pokazał inną kartę, lub wszyscy takie same).
8. Oznacza to, że wygrać może dwóch graczy (jeżeli dadzą dwie bijące karty na jedną, która nie bije żadnej, np. 2 królów na 1 armię).
9. Zwycięzca/zwycięzcy kolejki otrzymają dla siebie po jednym kawałku Rzeczypospolitej.
10. W przypadku remisu w tej kolejce nikt nie dostanie nagrody.
11. Gracz kontrolujący Rzeczpospolitą decyduje jaki kawałek kraju przyznać przeciwnikom. Musi tylko pamiętać, aby nie doprowadzić do rozerwania Rzeczypospolitej na dwa lub więcej części (cały czas muszą się łączyć przynajmniej jednym kawałkiem z pozostałymi).
12. Gra kończy się po ostatniej – dziesiątej - kolejce „złota, armii, króla”.
13. Jeżeli Rzeczypospolitej pozostał choćby jeden kawałek terytorium – wtedy wygrywa.
14. W pozostałym przypadku, wygrywają zaborcy, a ten spośród nich, który posiada najwięcej kawałków Rzeczypospolitej – zostaje „najskuteczniejszym” zaborcą.

1. **Złoto bije króla.**
2. **Król bije armię.**
3. **Armia bije złoto.**





MAM ZŁOTO



MAM ARMIE



MAM KRÓLA



MAM ZŁOTO



MAM ARMIE



MAM KRÓLA



MAM ZŁOTO



MAM ARMIE



MAM KRÓLA



ILUSTRACJE DO TEMATU

Dylemat hetmana Chmielnickiego



Wojenne domino w XVII wieku...



Polski król i caryca podczas terapii dla par



Autorstwa grafik i prawa autorskie

1. **By н. - File:Історія України-Руси. Написав Олександр Барвіньський (1904).pdf, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=74798190>**
2. **Autorstwa Anonimowy - Image taken by User:Mathiasrex Maciej Szczepańczyk, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5311717>**
3. **Autorstwa anonim - Ermitaż, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3303343>**
4. **Autorstwa Niezidentyfikowany malarz - Google Art Project, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32855289>**
5. **Autorstwa Nieznany - This image is available from the Museums.si website under the reference number 234421., Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32671372>**
6. **Autorstwa Daniel Schultz - The Bridgeman Art Library, Object 277290, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=40122547>**
7. **Autorstwa John Lodge (d. 1796) - <http://polona.pl/item/5924939/0/>, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28254514>**
8. **Autorstwa Marcello Bacciarelli - Jerzy Lileyko (1980). Vademecum Zamku Warszawskiego, Warsaw. ISBN 83-22318-18-9, Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9106276>**
9. **Autorstwa Original: HalibuttSVG: ElCet - Ten plik jest pochodną pracą: Rzeczpospolita Rozbiory 3.png, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=93516981>**
10. **Grafiki i kompozycje do gier edukacyjnych – praca własna Marek Piwoński**