



# ZuchMistrzostwo: zrób lepszy krąg rady

**Autor: Redakcja**

*Jak wygląda Twój standardowy krąg rady? Z pewnością jest to forma pracy, do której często nie przywiązuje się specjalnie wiele uwagi. Tymczasem może wprowadzić wiele dobrego do życia gromady! Ponieważ kolonie tuż tuż, przypominamy ważny tekst autorstwa Kamila Idzikowskiego, który to tekst pierwotnie został opublikowany na łamach Zuchopedii jako [Kręgi Rady dla średniozaawansowanych](#). Przekonajcie się, czego jeszcze nie wiecie o Kręgach Rady!*

Wiesz już, że Laska Głosu służy do czego innego niż dłubanie w nosie i zastanawiasz się co dalej? Zapraszam do wspólnego zastanowienia się nad tym, co można osiągnąć dzięki Kręgom Rady!

Gdy wspominam początki prowadzenia gromady, budzą się we mnie dziwaczne, wzajemnie sprzeczne uczucia. Zazwyczaj popadam w całkiem zrozumiałe nostalgiczne rozrzewnienie: Ach, te pierwsze sztuczne brody i pozbiórkowe hot-dogi z Ikei! Ach, jacy mali i dzieciowaci byli wówczas ci chłopcy, którzy dzisiaj biegają po lasach z nożami przy pasach, a połowa z nich jest wyższa ode mnie! Jednocześnie jednak odczuwam pewien rodzaj zażenowania i staram się usilnie wymazać niektóre sceny z pamięci.

Właściwie przez cały pierwszy rok mojej przygody z zuchami nie mogłem otrząsnąć się ze zdumienia, jakie to wszystko jest proste. Rach, ciach, element aktywny, pasywny, Krąg Rady, OZZ i fajrant! Im dłużej siedzę w metodyce zuchowej, tym bardziej tracę poczucie, że mam ją w małym palcu, tym bardziej mi się ona z niego wymyka i ciągnie mnie (za ten biedny palec) w nieznaną. Kolejne formy pracy wyzwalają się z prostych schematów, wypełzają z jednostronicowych opisów w zebranych na półce kursowych skryptach, z niewielkich płytkich kałuż przekształcają się w nieskończone morza możliwości.

Formą, która rozrosła mi się jak dotąd najbardziej, jest chyba Krąg Rady. Przez długi czas znałem i stosowałem go niemal wyłącznie w dwóch dość prymitywnych wersjach. Pierwszą z nich było oczywiście standardowe podsumowanie zbiórki („Podobało mi się wszystko, nie podobało mi się nic, oceniam się na 2/10”), drugą natomiast tzw. burza mózgów, czyli w praktyce konkurs na jak najbardziej niedorzeczne rozwiązania fabularne i wieczne oczekiwanie na to, aż te niedomyślne dzieciaki uświadomią sobie wreszcie, że jedynym sposobem, w jaki możemy pokonać Dartha Vadera, jest zbudowanie ogromnego elektromagnesu. Dopiero dzisiaj widzę, jak bardzo marnowałem potencjał Kręgu Rady – zaczyna do mnie powoli docierać, że jest to najważniejsza i najbardziej podstawowa, dająca nieprawdopodobne możliwości zuchowa forma pracy.



Ale, ale!

Dlaczego najważniejsza? – mógłby ktoś zapytać. Przecież inne formy pracy mogą zucha/zuchenkę równie wiele nauczyć. Nie jest to wykluczone. Zauważmy jednak, że o ile z pewnymi odpowiednikami takich form jak majsterka, ćwiczenie, gra czy nawet gawęda dziecko spotyka się na co dzień w szkole oraz w domu, o tyle Krąg Rady jest elementem specyficznym, typowo zuchowym – poza harcerstwem chyba tylko uczniowie szkół opartych na jakimś modelu edukacji demokratycznej (wzgl. posiadający ambitnych wychowawców bądź nauczycieli etyki) mają okazję uczestniczyć w czymś do niego zbliżonym. **Każdy prawdziwy Indianin musi umieć się skradać – tej starożytnej maksymy nie wolno nam nigdy podważać, ale musimy zadać sobie pytanie, czy to ma być nasz priorytet.** Krąg Rady rozwija zucha/zuchenkę w całkiem wyjątkowym kierunku. Biorąc bierny lub czynny udział w dyskusji, dziecko kształtuje swoje kompetencje moralne i dyskursywne – uczy się dystansować od bieżącej sytuacji, generalizować, abstrahować, budować logiczną argumentację, uzasadniać swoje racje poprzez odwoływanie się do wyznawanych przez siebie wartości, słuchać z szacunkiem i ciekawością, co inne osoby mają do powiedzenia, przyjmować ich punkty widzenia, wspólnie z nimi poszukiwać rozwiązań konfliktów, samodzielnie myśleć. **Innymi słowy, Krąg Rady jest, albo przynajmniej może być miejscem, w którym zucha/zuchenka nabywa umiejętności nieodzownych do funkcjonowania jako autonomiczna moralnie jednostka w pluralistycznym, demokratycznym społeczeństwie.**

Zanim przejdę do przedstawienia kilku mniej lub bardziej oczywistych pomysłów na



wartościowe Kręgi Rady, chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na dwa często niedostrzegane problemy, które mogą w istotny sposób osłabić oddziaływanie wychowawcze owej formy pracy. Pierwszy z nich jest konsekwencją ścisłego splątania Kręgu Rady z fabułą cyklu/kolonii, które wprawdzie zwiększa entuzjazm i zaangażowanie dzieci w dyskusję, ale jednocześnie utrudnia wyrwanie się z zakłętego kręgu burzy mózgów, czyli przerzucania się niestworzonymi pomysłami na przeskoczenie lub ominięcie fabularnego dylematu, i nieraz całkiem udaremnia przejście na poziom argumentacyjny czy metarefleksyjny. Całkiem możliwe, że łatwiej filozofuje się z dziećmi w oparciu o opowiedzianą lub przeczytaną na głos historię, w stosunku do której zuchy zachowują naturalny dystans.

Drugim problemem, co uświadomiłem sobie dopiero po kilku latach prowadzenia gromady, może być – paradoksalnie – autorytet drużynowego/drużynowej. Zasada, zgodnie z którą druh/druhna ma prawo głosu bez konieczności trzymania w dłoni laski głosu, a także wiele innych czynników przyczyniają się do utrwalania takiego modelu Kręgu Rady, w którym osoba go prowadząca staje się jego osią, sędzią, punktem odniesienia i pośrednikiem pomiędzy stronami. Zuchy przestają słuchać siebie nawzajem i zabiegają przede wszystkim o uwagę druha/druhny, którego/której zdanie jest tu decydujące; ci, z których wypowiedziami druh/druhna się zgadza, czują się zwycięzcami, pozostali natomiast są przegranymi dyskusji. Jest to, oczywiście, obraz mocno przejawskrawiony – warto zdawać sobie jednak sprawę z istnienia zagrożenia.

Na tym może zakończmy teoretyczne rozważania i przejdźmy do praktycznych rozwiązań. Poniżej opiszę pokrótce kilka typów Kręgów Rady, które miałem okazję wypróbować w praktyce. Nie traktujcie tego w żadnym razie jako jakiejś zamkniętej listy dozwolonych form – jest to raczej baza pomysłów, którą można dowolnie podważać, modyfikować, testować i – co najważniejsze – poszerzać w nieskończoność.

## **Przekonać zucha**



To dość nietypowa wersja Kręgu Rady i (przynajmniej z pozoru) mało kręgoradowa. Składa się ona bowiem w dużej mierze z rozbudowanego monologu jednego z druhow/jednej z drухen, w którym buduje on/ona złożoną strategię argumentacyjną. PRZYKŁAD: *Na naszą indiańską kolonię wyjechaliśmy jako zatrudnieni przez kompanię California Gold Mining Inc. żądni złota westmeni. Jeszcze pierwszego dnia doszło do konfrontacji dowodzonej przez Old Firehanda gromady z wodzem i szamanem plemienia Apaczów, która zakończyła się nieomal ostrym rozlewem krwi. Argumenty Indian oraz ich nieustępliwość skłoniły jednak starego westmena do podjęcia refleksji, którą dzieli się on w Kręgu Rady z resztą poszukiwaczy przygód. Skutek jest niebywały – oto po kilku minutach słuchania kowboje, którzy jeszcze przed chwilą byli gotowi wygonić Indian z ich rodzimej ziemi dla zdobycia złota, wracają do nich w pokorze, przepraszają i oferują im pomoc.* PYTANIE: Jak wam nie wstyd!?! Przecież to manipulacja, wykorzystywanie naiwności dzieci! ODPOWIEDŹ: Być może. Zauważmy jednak, jak wiele mogą się zuchy w takim Kręgu Rady nauczyć. **Słuchając dobrze przygotowanego, logicznego wywodu, dzieci poznają rozmaite techniki argumentacyjne, uczą się przyjmować odmienne punkty widzenia i wkraczają w świat kulturalnej dyskusji.**

## Przekonać druha

**Co zaskakujące, może się czasem okazać, że wódz nie zawsze ma rację.** Ciekawe, co się stanie, gdy prowadząca Krąg Rady osoba (druh/druha jako postać fabularna) zacznie



reprezentować pogląd, z którym część zuchów nijak nie będzie mogła się zgodzić...

*PRZYKŁAD: W ramach cyklu zbiórek o wikingach nasza gromada dołączyła do załogi Egila Skalagrimsona (wódz), którego celem jest dotarcie na Złotą Wyspę. Wyspę tę odkrył setki lat temu pradziad Egila Skalagrim, lecz ze względu na gwałtowny sztorm musiał zboczyć z kursu i nie udało mu się dotrzeć do jej brzegu. Kiedy po tygodniu wrócił na to samo miejsce, wyspy już nie było - siedzący na wystającej z morza skale kruk zaskrzeczał, że pojawi się ona ponownie dopiero za 700 lat. Kolejne pokolenia potomków Skalagrima przekazywały sobie mapę i marzenie o zdobyciu Złotej Wyspy. Teraz nareszcie nastał na to czas. Wyprawa nie jest łatwa - przeprawiając się przez Jotunheim, musieliśmy stoczyć walkę ze zmiennokształtnym Królem Jotunów, w której druh Stachu został raniony lodowym fajerbolem. Egil mówi nam bez owijania w bawełnę, że jeśli pocisk trafił druha w serce, to w ciągu kilku tygodni zamieni się on w lodowy posąg. Jedynym dla niego ratunkiem byłby w takim wypadku Miód Pieśni ze Studni Mimira, jednak jeśli chcemy go zdobyć, musimy zrezygnować ze złota. Egil, który całe życie czekał na dokończenie dzieła swojego pradziada nie zamierza się teraz cofnąć i woli zaryzykować zdrowiem druha. Większość zuchów ma inne zdanie na ten temat. W Kręgu Rady próbują one na różne sposoby (odwołując się do wartości, projektując hipotetyczne sytuacje itd.) przekonać kapitana statku do zmiany decyzji. Egil tymczasem zbija kolejne argumenty zuchów (doceniając przy tym te dobre), zadaje prowokujące do myślenia pytania i pilnuje, żeby dyskusja nie odeszła za daleko od tematu. UWAGA: Choć prowadzenie takiego Kręgu Rady może być bardzo trudne, warto z pewnością próbować. Jest to cenne doświadczenie zarówno dla zuchów, jak i dla kadry gromady.*

## **Wielki Sąd**

**Fabuła dobrej kolonii, podobnie jak fabuła dobrej książki, rzadko kiedy jest jednoznaczna. Raczej trudno się w niej doszukiwać postaci wyraźnie czarnych lub białych - większość z nich jest wielowymiarowa i mieści się w szerokim spektrum odcieni szarości.** Nic więc dziwnego, że zachodzi od czasu do czasu potrzeba zwołania Wielkiego Sądu. Ten wariant Kręgu Rady da się zrealizować tylko na kolonii, wymaga bowiem dość skomplikowanej fabuły i długich przygotowań. Każda szóstka dostaje osobne zadanie - jednej zostaje przydzielona rola prokuratorów (zuchy zbierają dowody obciążające oskarżonego i przygotowują linię argumentacyjną), drugiej - rola obrońców, trzeciej wreszcie świadków (zuchy starają się jak najdokładniej odtworzyć przebieg wydarzeń). Gotowe szóstki zbierają się w obrzędowym miejscu (np. indiańskim tipi), sędzia rozpoczyna obrady. Dyskusja może być naprawdę ciekawa, ponieważ zuchy mają tu spore pole do popisu (na naszej kolonii indiańskiej druh



Szaman-Sędzia musiał nieoczekiwanie

wydać wyrok na samego siebie). Każdy może przedstawiać fakty, gdybać, zadawać oskarżonemu pytania, odwoływać się do kolonijnego Prawa... Osoba prowadząca Krąg Rady powinna pilnować porządku obrad i nakłaniać zuchy, żeby nie tylko przedstawiały swoje zdanie, ale także je uzasadniały. Jeśli jest taka możliwość, warto w widocznym miejscu spisywać argumenty obrony i oskarżycieli, a potem wykonać pewną zmianę perspektyw – niech adwokaci przeczytają wszystkie argumenty prokuratorów i zastanowią się, który z nich i dlaczego jest najbardziej przekonujący, a prokuratorzy zrobią to samo z argumentami adwokatów. Ostateczny wyrok nie musi być decyzją sędziego – można się zdecydować na głosowanie albo wprowadzić złożoną np. z szóstkowych ławę przysięgłych. Możliwości jest naprawdę nieskończenie wiele.

## Mały Sąd

Sąd jest narzędziem tak ciekawym i tak bardzo wartościowym, że szkoda byłoby ograniczać się do jednego Wielkiego Sądu w ciągu roku. **Obrady w uproszczonej wersji można zwoływać np. po każdorazowym pokonaniu „bossa” cyklu zbiórek. Kreując owych „bossów” dbajmy o to, żeby nie były to postacie demoniczne, do szpiku kości złe.**



**Takich antybohaterów zwyczajnie w świecie nie ma, i nie wiem, co dobrego miałyby wynikać z wmawiania dzieciom, że czają się za rogiem.** Inspiracji możemy szukać choćby w książkach z serii „Biuro detektywistyczne Lassego i Mai”, w których, *nota bene*, nasze zuchy wciąż się rozczytują. Złoczyńcy z „Lassego i Mai” właściwie niczym się nie różnią od innych dorosłych mieszkańców Valleby – są tak samo naiwni i nieporadni, a do „zbrodni” doprowadził ich nie podły z natury charakter, lecz okoliczności. Tylko dzięki takim szarym, niejednoznacznym „bossom”, którzy po pokonaniu zwierzają nam się ze swojego przysłowiowego trudnego dzieciństwa, sądy fabularne będą miały sens.

## Konflikt faktyczny

Rozwiązywanie konfliktów w gromadzie – ta najbardziej tradycyjna i podstawowa funkcja Kręgu Rady jest prawdopodobnie wszystkim zuchmistrzom i zuchmistrzynie dobrze znana, jednak mimo to chciałbym o niej wspomnieć. Mamy w swoich rękach naprawdę niesamowite narzędzie – ileż kolonijnych napięć udało się już uspokoić dzięki Kręgom Rady. Warto naprawdę się wysilić i zabiegać o to, żeby zaangażowane zuchy wspólnie znajdowały rozwiązania, zamiast samemu arbitralnie rozstrzygać wszystkie wewnątrzgromadowe spory. PYTANIE: Czy w wieczornym Kręgu Rady druh/druhna może się nie zgadzać z innym druhem/druhną? Czy nie jest to wzajemne podkopywanie sobie autorytetu? ODPOWIEDŹ: **Nie! Przynajmniej tak długo, jak będzie to niezgoda kulturalna i dojrzała, a nie wyjęta z baru lub sejmu przepychanka słowna. Pokazujmy zuchom, że konfrontując z sobą odmienne racje, możemy wspólnie dojść do rozwiązań, które okażą się lepsze dla wszystkich.**

Przeczytaj także: [Jak rozwiązywać konflikty zuchów na kolonii?](#)

## Konflikt fabularny

Nie oszukujmy się – szkoła ani dom nie są raczej modusami bycia, które wtrącałyby dziecko w sytuacje zawiłe moralnie. **My mamy nad nimi tę przewagę, że potrafimy sprawnie operować fabułą i dzięki temu jesteśmy w stanie takie sytuacje dowolnie projektować.** W trakcie podróży przez Dzikie Zachód, przestrzeń kosmiczną czy Śródziemie zuchy będą wchodziły w kontakt z jednostkami i społecznościami w istotny sposób różnymi od tych, z jakimi obcują na co dzień. Będą to przedstawiciele egzotycznych kultur, myślący w inny sposób i odwołujący się do odmiennych konstelacji wartości (związani z naturą i ziemią honorowi Indianie, ceniące sobie nade wszystko wolność koczownicze ludy, czy też pozbawieni emocji, racjonalnie i logicznie myślący utylitaryści z planety Wolkan). **Realizacja naszych celów (wartości) może się kłócić z realizacją ich celów (wartości) – z tej sprzeczności rodzi się konflikt. Najlepszym miejscem, w jakim można dojść do porozumienia, jest właśnie Krąg Rady.**



## Wspólna gawęda

**Zuchowe formy pracy można z sobą mieszać - dość oczywiste jest tu połączenie gawędy z Kręgiem Rady lub też Krąg Rady oparty na przed chwilą opowiedzianej gawędzie.** Przedstawiona historia może być punktem wyjścia do szerszych i głębszych rozważań, o ile tylko nauczymy się zadawać odpowiednie pytania. Co ja bym zrobił w takiej sytuacji? A może już kiedyś znalazłem się w sytuacji podobnej? Co zrobiłby bohater (i co ja bym zrobił), gdyby w niebezpieczeństwie znalazła się nie osoba, którą lubi (lubię), lecz jego (mój) najgorszy wróg lub jakiś niedomyty, podejrzany nieznajomy? Dlaczego bohater zachował się tak, jak się zachował? Co trzeba by zmienić w historii, żeby postąpił inaczej? I tak dalej, i tak dalej...

## Antyprzykład



Choć jest to być może kontrowersyjne, wydaje mi się, że można uczyć zuchy kultury dyskusji także poprzez antyprzykłady. **PRZYKŁAD:** Znów kolonia Indian (to była wyjątkowo kręgoradowa kolonia) - rankiem do naszego obozu wjeżdża nieznany zuchom westman. *Winnetou wstaje. „Jak dobrze zobaczyć twarz starego przyjaciela w tych niespokojnych czasach! Winnetou wita swojego brata Old Surehanda na ziemiach Apaczów! Zaraz wypalimy wspólnie fajkę pokoju i wytłumaczysz, co cię do nas sprowadza.” Przerwywamy pracę nad tomahawkami i zbieramy się w kręgu, żeby wypalić z przybyszem fajkę pokoju. Po wstępnych mowach na*





*cześć przyjaźni, Surehand przechodzi do sprawy, dla której tu przyjechał. „Trzeba raz na zawsze skończyć wojnę między Indianami a białymi. Mam pomysł, jak można tego dokonać. Za niecały tydzień na prerię przybędzie sam prezydent Stanów Zjednoczonych – Abraham Lincoln. Musimy pokazać mu, że czerwonoskórzy i blade twarze mogą żyć w zgodzie. Pokazać, że Indianie to wcale nie prymitywni barbarzyńcy, którzy walczą między sobą. Ale żeby to osiągnąć, musicie zawrzeć pokój z Komanczami i innymi szczepami Indian. Musicie zaprzestać walk!” – „Czy mój przyjaciel ma plemię Winnetou za tchórzy!?” – wykrzyknął oburzony wódz. Atmosfera się zagęszcza. W pewnym momencie zaczynamy się kłócić. Winnetou w porywie gniewu chwyta za tomahawk i zamierza się do rzutu w Surehanda, jednak ten okazuje się szybszy. Chwyta za strzelbę i trafia wodza w ramię. Ranny pada na ziemię. Westman wskakuje na konia i ucieka w nieznaną.* KOMENTARZ: Wódz gromady, delikatnie rzecz ujmując, nie popisał się tutaj przypisywaną mu w ludowych podaniach mądrością. Można mu to tym razem wybaczyć, o ile tylko w ciągu dnia uświadomi sobie swój błąd i jeszcze na wieczornym Kręgu Rady przeprosi Old Surehanda. Do osiągnięcia tego zrozumienia mogą go doprowadzić przykre konsekwencje, jakie wynikną później z jego zachowania, jednak na pierwszym miejscu powinny mu w tym pomóc zuchy. U nas stało się to możliwe dzięki popołudniowemu Wielkiemu Sądowi na pojmanym westmanie, podczas którego wyszło na jaw, że nie jest on wcale taki winny, jak mogłoby się wydawać.

## Ustalamy Prawo

Nieodłączny punkt programu pierwszego dnia kolonii stanowią tzw. „Regulaminy”. Również do jego realizacji może się przydać Krąg Rady. **Zuchy powinny mieć możliwość zakwestionowania każdego paragrafu kolonijnego Prawa, powinny też próbować samodzielnie poszczególne zasady uzasadniać. Dobre Prawo jest efektem wspólnego namysłu i dyskusji - zuchy nie tylko biernie przyjmują je do wiadomości, ale także uczestniczą w jego tworzeniu, np. dodając kolejne punkty.** Prawo może ewoluować przez całą kolonię, może być też punktem odniesienia przy rozstrzyganiu kwestii spornych na wieczornych Kręgach Rady – dzięki temu będzie czymś żywym, a nie wetkniętą w stos dokumentacją abstrakcją na papierze, o której drugiego dnia wyjazdu już żaden zuch nie pamięta.

To tylko kilka pomysłów na zastosowanie Kręgów Rady w kolonijnej i zbiórkowej praktyce. Każda komenda gromady ma za sobą własne kręgoradowe doświadczenia i mogłaby pewnie wymienić wiele innych wariacji na temat tej formy pracy, które odkryła podczas swoich licznych przygód na zuchowym szlaku. Zachęcam do krytyki oraz dzielenia się nowymi pomysłami!

Pozdro  $300(\cos 0 + \sin(\pi/2))$ ,  
p.wd. Kamil Idzikowski HO –  
Tańczący Dzik, wódz plemienia Wędrownych Bizonów

Zdjęcie w tle przedstawia 16 WGZ „Strażnicy Czasu” i zostało zrobione przez Macieja



*Sadowskiego, pozostałe wykorzystane w artykule zdjęcia pochodzą z archiwum 4 PGZ „Wędrowne Bizony”.*



[Redakcja](#)

Zastęp służbowy oddelegowany do poszukiwania artykułów w wartościowych miejscach, wypytywania władz o praktyczne porady oraz znajdowania odpowiedniego cytatu na dowolną okazję.