

67 w 2018 (67)

# Obrzędowość czy fabuła? Meandry definicji

**Data publikacji: 10.09.2018 / Autor: Dyzma Zawadzki**

Co jest pierwszą rzeczą, o której myśli przeciętny drużynowy, szykując obóz? Przypuszczam, że nie jest to miejsce obozowe (a szkoda), za to mógłbym zaryzykować stwierdzenie, że jest to tzw. “obrzędowość”. Dlaczego tak powszechne i codzienne w życiu instruktora słowo biorę w cudzysłów? Ano właśnie...

Przede wszystkim dlatego, że ogromna większość owych “obrzędowości” o których rozmawiamy, to w istocie fabuły obozowe. Fabuły, które stanowią oś programu. A różnica jest niezwykle istotna! Bowiem o ile obrzędowość jest rzeczą na obozie skautowym wysoce pożądaną, o tyle miejsce fabuły jest na suchowej kolonii.

Jak to często w życiu bywa, rozjaśnienie obu tych słów w kontekście skautingu i harcerstwa ma dalece większe znaczenie, niż można by sądzić z pozycji terminologicznych. Oto bowiem drużynowi harcerzy, skuszeni słowem związanym mocno z harcerstwem i puszczaniem, zaczęli masowo stosować suchową formę pracy. Nie podejmuję się opisać historycznych przyczyn takiego zjawiska, mogę jedynie spróbować scharakteryzować je w obecnym kształcie.

## W CIENIU TOTEMU

Za sztandarową pozycję dotyczącą obrzędowości powszechnie uznaje się niezwykłą kronikę obozową Czarnej Trzynastki Wileńskiej, czyli oczywiście “Pod Totemem Słońca” pióra Antoniego Wasilewskiego. Mam jednak wrażenie, że rzadko kto sięga po tę pozycję. Obrzędowość w wydaniu z jeziora Żibantis nie jest w żaden sposób zabawą.

Jej dwa główne człony to Duch i Estetyka. Drużyna przyjeżdżając na obóz w konkretne miejsce robi co w jej mocy, by wtopić się w zastane miejsce, by nie naruszyć jego delikatnej substancji. Podobnie czynią wigierczycy, którzy nad jednym z najpiękniejszych polskich jezior czerpią pełnymi garściami z estetycznego bogactwa natury, wzbogaconej subtelnym akcentem kamedulskiego klasztoru.

Treścią obozu jest jednak obozowanie, konieczność przystosowania się właśnie do miejsca, gdzie obóz rozbijamy. Obrzędowość w harcerskim czy skautowym wydaniu daje nam wskazówkę, że ze skarbów natury i miejsca, do którego przybywamy,

czepimy nie tylko wodę i drewno na opał, ale też specyficzną atmosferę miejsca. Stąd puszczańskie miana, stąd modlitwy o wschodzie słońca nad jeziorem, stąd rytm życia według kamedulskich dzwonów.

O ileż bardziej wartościowe byłyby obozy harcerskie, gdyby ich motyw przewodni nawiązywał do miejsca, w którym harcerze się znaleźli. Rzecz jasna w naszej nudnej, monolitycznej Rzeczypospolitej nie jest to łatwe. Niemniej jednak jadąc w Beskid Niski można jeszcze wejść w niesamowitą kulturę i historię Łemków, pewną namiastkę Huculszczyzny. Wówczas nawet odpowiednie obrzędy, gawędy znaleźć jest łatwo (odsyłam choćby do fantastycznej książki “Na wysokiej połoninie” pióra Stanisława Vincenza).

Obrzędowość będzie zatem wtopieniem się w miejsce obozowania, przesycenie obozu jego atmosferą – puszczaństwo jest taką właśnie uniwersalną obrzędowością. Obrzędem jest rozpalanie ognia, poranna modlitwa, gawęda. Elementem naszej puszczańskiej obrzędowości jest obozowanie bez agregatu, bez kuchni gazowej – po prostu duch obozowania.

## **WSZECHOBECNA FABUŁA**

Musimy tu poczynić jedno istotne zastrzeżenie. Nie jest błędem zastosowanie fabuły w grze. To sposób, w jaki fabułę tę wprowadzamy, oddziela zucha od harcerza. Przy harcerzu możemy znacznie więcej pozostawić wyobraźni, nie ma potrzeby przebierania się, podnoszenia z ziemi kijków mających imitować miecze czy milicyjne pałki. Drobne gadżety urozmaicają gry, oczywiście – ale mogą być drobne.

Świat zabawy wymaga fabularyzacji, zobrazowania, podczas gdy świat gry może posługiwać się jedynie umownymi kategoriami. Tak naprawdę, by wykazać się taktycznym talentem podczas manewrów harcerskich nie trzeba wcielać się w policjantów i złodziei, wystarczą “czerwoni” i “niebiescy”.

Na marginesie jedynie napiszę, że można odnaleźć wartość wychowawczą w starannym i dokładnym odtwarzaniu realiów historycznych (czy jakichkolwiek innych). Ma to zwykle dużą wartość poznawczą, rozwija również umiejętności manualne. Ale! Jeśli chcemy to robić profesjonalnie (porządnie, jak skaut powinien), to nakład środków i czasu może być zbyt duży dla drużyny harcerskiej. Zapytajcie rekonstruktorów historycznych... A wszak harcerze mają znacznie szersze zainteresowania, niż tylko rekonstrukcję historyczną.

Gdyby zrobić zresztą prawdziwy obozowy rachunek sumienia, można by dojść do wniosku, że fabuła staje się często usprawiedliwieniem dla naszego lenistwa. Bo zmiana fabuły jest usprawiedliwieniem dla przeprowadzenia na obozie pięciu takich samych wariacji na temat dwóch proporców – a w planie pracy wpisujemy za

każdym razem co innego, bo przecież tu walczyliśmy pod Grunwaldem, a tam pod Koronowem. Jednak, powtórzę – gra może mieć fabułę, choć może się też bez niej obyć – grunt, by fabuła nie była główną częścią gry (piszę też niżej o tym, jak fabuła wysysa z nas czas i siły).

## ODPŁYW

Zastanawiamy się nad odpływem młodzieży w wieku gimnazjalnym. Choć uważam, że w dobrze prowadzonych drużynach tego odpływu wcale nie uświadczamy, mam też hipotezę jego dotyczącą. Wydaje mi się, że to właśnie obozowe fabuły (nie mundury, nie harcerska nomenklatura), z całym spektrum różnych form zabawy i przebieranek są tym właśnie “obciachowym” elementem harcerstwa. Prawdopodobnie ktoś zaraz odparuje taką hipotezę własnym doświadczeniem tego, jak dobrze się harcerze na obozach bawią w takie przebieranki.

Ja się z tym najzupełniej zgadzam, bo moje doświadczenia są podobne. Ale musimy spojrzeć na to w szerszym kontekście. Po pierwsze, zabawa w fabułę jest naturalną kontynuacją form zuchowych, więc, szczególnie w początkowym okresie, aż tak nie wadzi. Po drugie, mówi się że nawet dorosły mężczyzna ma duszę dziecka i potrafi ją w sobie odnaleźć w grupie sobie podobnych, to też jest prawda, sam uwielbiam na przykład klocki LEGO. Ale nie jest to, szczególnie dla nastolatka, rzecz którą by się chwalił przy rówieśnikach innych niż ci, z którymi “bawił się w partyzantów”. Zaś przy zmianie szkoły, stopniowym poszerzaniu kręgu znajomych i zawężaniu kręgu przyjaciół, znajomości chłopca są bardzo płynne.

Stąd wysuwam ostrożną hipotezę, że nawet jeśli chłopiec świetnie się na obozie bawi latając z drewnianą tarczą, to po powrocie do szkoły najchętniej by o tym zapomniał i nie wspominał słowem rówieśnikom o tym, co robił w wakacje. I zaznaczę jeszcze raz, że dotyczy to głównie fabuły, bo wywiadowczy trud podczas biegu, przygody ćwika in-spe czy pionierka, to rzeczy które budzą szacunek rówieśników.

## A ZATEM ĆWICZENIA I WYKŁADY?

Przedwojenne harcerstwo nie było idealne. W latach trzydziestych przetoczyła się przez nie ogromna dyskusja dotycząca zbyt dużego sformalizowania, położenia nacisku na ćwiczenia i sprawność niemal wojskową, przy marginalizowaniu wychowania. Innymi słowy, przy dużym materialnym i merytorycznym wsparciu państwa, na obozach przeważały wykłady i ćwiczenia nad grami. Chcę, by jasno to wybrzmiało – nie była to sytuacja dobra, nie namawiam Was do porzucenia radości skautowej gry. Gry, podczas której należy się wykazać sprytem i zaangażowaniem.

Namawiam Was jednak do pozostawienia kwestii fabuły wyobraźni, a także

uzupełnienia programu obozowego i programu drużyny elementami poważniejszymi. Organizując biegi na wywiadowcę zorientowałem się kiedyś, że właściwie wymagamy od chłopców zbudowania tratwy na plecak, rzadko kiedy pokazując im wcześniej, jak należy to zrobić. Można wypełnić wiele dni obozu podobnymi aktywnościami, podczas których moglibyśmy harcerzy nauczyć porządnie tych wszystkich technik, których znajomość podobno tak kuleje. Nie mówiąc o bardziej ambitnych formach, takich jak sprowadzenie patrolu HOPR na manewry samarytańskie, porządne, kilkugodzinne biegi na orientację, zajęcia z leśniczym (bezkrwawe safari), budowa kajaka, wykorzystanie rowerów do wędrówek, zainstalowanie oświetlenia zasilanego słońcem, budowa radia przed finałem mundialu zamiast marszu do wsi po telewizor, i tak dalej...

## ZABAWY Z PUNKTACJĄ

Jednocześnie podkreślam, w nawiązaniu do przedrukowanego przez nas jakiś czas temu [artykułu Huberta o punktacji](#), że nie ma żadnych przeszkód, by prowadzić punktację w opisany przez niego sposób. Współczesne, nieco bardziej skomplikowane gry planszowe, niezależnie od posiadanej fabuły, są fantastycznym wabikiem na dużą część chłopców. Doskonale sobie wyobrażam, że zdobywając punkty za konkretne elementy programu można by zdobywać różne surowce i wznosić budowle na wzór catańskich osadników. Zmysł strategiczny, myślenie z wyprzedzeniem, negocjacje pomiędzy zastępami – to wszystko jest bardzo pożądane i taka gra może to zapewnić, nie grożąc jednocześnie infantylizacją harcerskiego programu, szczególnie że fabuła uwięziona na planszy jest zabezpieczona przez infantylizację. Bo kto tak naprawdę grając w grę planszową skupia się bardziej na fabule niż mechanice?

## PARA W GWIZDEK

Doświadczenie własne i wyniesione z obserwacji, współpracy z wieloma instruktorami doprowadziło mnie do jeszcze jednego spostrzeżenia. Ogromna część naszego czasu, poświęconego na projektowanie programu, czy to obozowego, czy śródrocznego, czy choćby przygotowanie jednej gry, poświęcana jest na obmyślenie fabuły.

Jest to oczywiście w jakiś sposób uzasadnione. Pomaga uporządkować proces myślowy, uzasadnić wymyślone przez nas gry, wreszcie, poprzez zaangażowanie własnej wyobraźni (wierzę, że bogatej), przywiązujemy się do swoich pomysłów i wkładamy serce w przygotowania. Niestety, czas poświęcony na dopieszczanie fabularnych detali znacząco przewyższa czas poświęcony na zastanowienie się nad celami wychowawczymi, na dobór form do tychże celów, na usprawnienie stosowania narzędzi, wreszcie na innowacje programowe.

Prócz tego, choć włożenia serca w wykreowanie fabuły może się wydawać jednoznacznie pozytywne, jest obarczone bardzo dużym ryzykiem. Jest szansa, że to, co nam się podoba i na czym nam zależy, z czym się bardzo zżyliśmy przez miesiące przygotowań, chłopakom się kompletnie nie spodoba. A może nawet się spodoba, ale nie potraktują tego na tyle solidnie, na tyle poważnie jak sobie wyobrażaliśmy. Łowimy na to, co lubi ryba, pamiętacie?

Dlatego, nawet jeśli nie przekonam Was, że fabuła wyjazdu nie jest dla harcerzy, to postarajcie się dokonać prostej kalkulacji włożonego w przygotowanie fabuły wysiłku i uzyskanych efektów, a być może dojdziecie do wniosku, że nie warto.

## **PODSUMOWANIE**

W starciu z fabularyzacją i infantylizacją harcerskich obozów starałem się nie oszczędzać argumentów. Gdzieś w głębi duszy jestem przekonany, że solidna praca na tym poziomie zapewni nam więcej wędrowników niż HAU i pozytywnie wpłynie na postrzeganie harcerstwa w społeczeństwie. Spróbujmy wspólnymi siłami coś zmienić, zaczynając od siebie!

## **POST SCRIPTUM**

Niektórym z Was nasuną się prawdopodobnie od razu pytania. Możecie zadawać je w komentarzach, natomiast spróbuję przewidzieć, jakie mogą paść – i od razu odpowiedzieć!

### **Jak zbudować obóz bez fabuły? Jak zaprojektować bramę i ppoż?**

Odpowiedź jest prosta i trudna zarazem – trzeba zbudować obóz estetycznie. Zastanówcie się, jak połączyć funkcjonalność (na przykład faktycznie działającą, zamykającą się bramę) z puszczańską estetyką. Zastosowanie różnych rodzajów drewna, znalezionych w lesie fantazyjnie wykrzywionych korzeni, wyniesione w górę stanowisko wartownika, równe zaciosy i pomysłowy zawias z drewna przysporzą Wam więcej satysfakcji niż brama udająca coś, czym nie jest. To samo tyczy się stanowiska przeciwpożarowego i innych urządzeń obozowych – niech wtopią się w puszcę.

### **Jak wymyślać gry bez fabuły?**

Po pierwsze – gier może być mniej (ale lepszych). Spróbujcie zastąpić gry biwakami zastępów, wycieczkami krajoznawczymi (rowery, kajaki), turniejem piłki nożnej, spotkaniem z lokalną młodzieżą, podchodami, porządym przygotowaniem jakiegoś

artystycznego występu, zajęciami z leśniczym itd. Jak już ograniczycie liczbę gier, wykorzystajcie gotowe schematy, ale łącząc je ze sobą. Jestem pewien, że macie dużo dobrych wzorców, postawcie na całodniowe manewry. Skupcie się na mechanice gry i postawcie na jej sportowy charakter (współzawodnictwo zastępów). Niech gra będzie dla harcerzy miejscem, w którym mogą się wykazać niesztampowym myśleniem, a nie miejscem dla kadry, by posunąć program do przodu.

### **Jak wprowadzać elementy typu waluta, punktacja?**

Po prostu. Wykorzystajcie nazwy zastępów, ustawcie ich totemy, powieście proporce (najwięcej punktów – proporzec najwyżej). Wykorzystajcie wzorce z gier strategicznych. Waluta może pozostać po prostu walutą, nazwę można opracować samemu.

### **Robienie strojów fabularnych to super okazja do majsterki! Czy na pewno z tego rezygnować?**

Tak, bo: majsterkę możecie zrobić na bardziej ambitnym poziomie – choćby bardziej ambitne urządzenia pionierskie, ale też instalacje elektryczne, tratwy, latawce, balony. Budowa działającego łuku nie musi być częścią obrzędowości! Tylko trzeba podejść do tego poważnie. Również z szykowania strojów nie trzeba rezygnować – potraktujcie poważnie swoje artystyczne występy na obozie i przygotujcie się porządnie. Warto sięgnąć do faktycznych sztuk czy kabaretów, bo tekstu pisać sami nie musicie (chyba że jest ktoś szczególnie utalentowany w drużynie).

### **Jak inaczej przekazać chłopcom wiedzę historyczną?**

Większość obozowych fabuł opiera się na historii. Ale pamiętajcie, że harcerstwo to nie szkoła. Nie przekazujemy wiedzy, ale budujemy pewną więź między harcerzem a Ojczyzną. Możecie zabrać drużynę na wycieczkę, zaprosić świadka historii, opowiedzieć gawędę.

### **Moich harcerzy jara fabuła, czemu mam z niej rezygnować?**

Napisałem już o tym, dlaczego fabuły moim zdaniem wiążą się z niepoważnym wizerunkiem „harcerzyków” i odpływem starszej młodzieży. Zabawa jara każdego, możemy jednak spróbować podnieść obozowanie na nieco wyższy poziom.

Wreszcie, sięgnijcie po “Pod Totemem Słońca” – bo warto!

Czekam na więcej pytań!

Dyzma Zawadzki

W ZHR w latach 2003-2018, przeszedł ścieżkę od młodzika do harcmistrza. Drużynowy 16 WDH „Grunwald” (2009-2012) i patrolu wędrowników „Włóczykije” (2012-2017), robił też parę mniej istotnych rzeczy. Historyk z zamiłowania, adwokat z przypadku, żonę poznał na mazowieckiej „Agricoli”. Stara się przysłużyć harcerstwu spoza organizacji, na tyle, na ile może.