

5 w 2019 (142)

Krąg rady

Data publikacji: 01.01.2019 / Autor: Redakcja*Artykuł pierwotnie ukazał się na [Zuchopedii](#)*

Na koniec jak i w trakcie każdej zbiórki lub dnia kolonijnego, w celu rozwiązania konfliktu w gromadzie albo fabularnego problemu oraz podsumowania dnia lub zbiórki – zbiera się zuchy w Krąg Rady (KR).

Poniżej plan KR stosowany najczęściej przez gromadę Wilcząt na koloniach zuchowych.

Plan Kręgu

1. Modlitwa (po kręgu zuchy prawdopodobnie będą już zmęczone lub będą miały za dużo nazbieranej energii spowodowanej zbyt długim siedzeniem – a modlitwa to najważniejszy element KR)
2. Sprawy bieżące fabuły (rozwiązujemy problemy, wydajemy sądy nad uwięzionymi złoczyńcami, decydujemy gdzie dalej skierujemy swoje kroki etc.)
3. Sprawy bieżące gromady (jak się podobał dzień, zbiórka, rozwiązujemy konflikty w gromadzie)
4. Inne sprawy: głosowanie (opcjonalnie, jawne lub ukryte, jeżeli jest nad czym głosować), rozdanie sprawności, obrzędowe. (opcjonalnie, jeżeli w gromadzie zwykło się obrzędowo rozdawać sprawności w trakcie KR), punktacja etc.
5. Kręgi rady szóstek (opcjonalne, patrz niżej).

Rozpoczęcie KR

Krąg Rady rozpoczyna i kończy się obrzędowym hasłem. Przykładowo, w gromadzie „Wilcząt” na początek wódz może powiedzieć: „**Wilczęce ślady**”, a zuchy odpowiedzieć: „**Zmierzają do Kręgu Rady**”, natomiast w gromadzie „Wędrownie Bizony”: „**Bizonie kopyta – Krąg Rady je wita**”. Na koniec KR również powinno nastąpić obrzędowe pożegnanie, przykładowo wilk alfa krzyczy: „**Hartujmy!**”, a zuchy odpowiadają: „**Pazury i kły!**”. Nie pamiętam, jak Bizony kończą swój KR. Prawdopodobnie swoim pasującym do każdej sytuacji rykiem bizona: „**Yyy!**”.

Można oczywiście, co wiele gromad niestety robi, zacząć KR uniwersalnym okrzykiem sprzed wieku: „**Wszystkie spory, wszystkie zwady – załatwiamy w Kręgu Rady**”. Jest to jednak okrzyk mało obrzędowy – pasuje do każdej gromady, a

przecież w obrzędowości gromad chodzi przede wszystkim o to, aby jak najbardziej się wyróżniać, aby stworzyć jedną, zwartą grupę chłopaków, których łączą wspólne obrzędy i tajemnice znane tylko im.

Po haśle rozpoczynającym KR, przy dobrej obrzędowości gromady, zuchy powinny automatycznie się uciszyć i powoli zbierać w coś przypominającego krąg. Z małą pomocy komendy i po krótkim uciszającym syku można oraz wyrównaniu kręgu można zacząć przemowę.

Laska Głosu

Na KR najważniejszym przedmiotem jest **Laska Głosu**. Jest to obrzędowy przedmiot, często bezpośrednio związany z legendą gromady. W „Wilczętach” jest to poroże pierwszego upolowanego przez watahę daniela, którego potem jednak puściliśmy wolno, a w „Bizonach” – róg, który ułamał się, gdy jeden z bizonów odkręcał nim śrubkę od torów kolejowych (można na nim dąć, aby zwołać zuchy na KR). W gromadzie np. Dzielnych Rycerzy mógłby to być hełm, którego historia związana jest z historią gromady.

Tylko ten, kto trzyma Laskę Głosu w ręku, lub ma, w przypadku hełmu, założoną ją na głowie – może mówić. Jedynym wyjątkiem jest wódz, który ma prawo głosu w każdej sytuacji (to jest znaczne ułatwienie, można przedyskutować tę kwestię z gromadą na KR lub z góry zadecydować – dzięki temu wódz nie musi ciągle biegać po kręgu i prosić o Laskę Głosu celem udzielenia odpowiedzi na pytania zuchów, może bezpośrednio i szybko udzielić odpowiedzi, skraca to czas trwania KR).

Funkcje KR

Podstawowym celem stosowania KR w gromadzie jest “zbudowanie postawy społecznej i demokratycznej” wśród zuchów. Podczas KR kończącego dzień czy zbiórkę każdy zuch musi mieć możliwość wypowiedzi na temat tego, co mu się najbardziej podobało w ciągu dnia, a co można by jeszcze poprawić. Na kręgu rozwiązuje się spory, dyskutuje z zuchami na temat gawędy, omawia przeprowadzony przez zuchy zwiad, ocenia i omawia majsterkę, teatr, podsumowuje grę i to, jak zuchy się podczas niej zachowywały. Podejmuje się na nim wspólne decyzje związane zarówno z fabułą (np. gdzie dalej iść, czy się rozdzielać, czy pomóc rozbitkom czy zostawić ich na pastwę losu), jak i z funkcjonowaniem gromady (rozwiązywanie konfliktów, omawianie porządków etc).

KR jest formą pracy statyczną – niestety, im więcej zuchów w gromadzie, tym bardziej się KR przeciąga, tym dłużej zuchy muszą siedzieć spokojnie, tym więcej energii się w nich zaczyna gromadzić – co skutkuje niesubordynacją, nierespektowaniem laski głosu oraz generalnym hałasem i bieganiem.

Krąg rady powinien trwać maksymalnie 15-20 minut - po tak długim czasie siedzenia zwyczajnie nie ogarniesz zuchów.

Gdy zuchów jest dużo i kręgi się przedłużają, można stosować tzw. obrzędową **Listę Spraw**, na którą zuchy z góry wpisują tematy do poruszenia w czasie dyskusji, wódz czyta je na KR i odpowiada, dyskutuje - ale już nie można zadać dodatkowych pytań w czasie KR.

Samo wręczenie chusty, przyjęcie do gromady, przyznanie następnej gwiazdki i inne Wielkie Obrzędy również powinny odbywać się na KR. **To miejsce sławy i chwały.**

KR można również zwołać w celu pożegnania zuchów obrzędowymi piosenkami na zakończenie zbiórki czy biwaku - w końcu powinien to być najłatwiejszy sposób na zebranie zuchy w jednym miejscu i ucieszenie ich.

Krąg Parady

Krąg Parady jest to uroczysty krąg, można go stosować jako zamiennik Kręgu Rady podczas wspomnianych już Wielkich Obrzędów - zuch stoi, nie siedzi, wyprostowany, z rękoma splecionymi na piersi. Ten krąg należy stosować rzadziej, można go stosować właśnie w celu dodatkowego podkreślenia wagi odbywającego się właśnie obrzędu. Można wprowadzić do niego inne zasady niż w zwykłym KR - np. że w Kręgu Parady tylko i wyłącznie wódz ma prawo głosu, zuchy muszą wytrzymać i go słuchać.

Kręgi rady szóstek

Można również pomyśleć i porobić eksperymenty w gromadzie z np. wprowadzeniem dodatkowych obrzędowych kręgów rady szóstek zuchów - zwołuje je szóstkowy i np. z pomocą druha z komendy omawia ze swoją szóstką różne problemy lub nadaje wewnątrz szóstki specjalne, obrzędowe odznaczenia na czas cyklu/kolonii. Przykładowo na kolonii zuchy są rycerzami, w ramach majsterki wykonały drewniane miecze lub są plemieniem Indian i jako dekoracje głowy stosują orle pióra. Na kręgach rady szóstek zuchy w szósce sobie nawzajem przyznają pióra związane z np. Prawem Zucha - za odwagę, przyjaźń, pomoc, odpowiedzialność i inne etc. Lub runy, które następnie mogą wypalić na drewnianych mieczach z pomocą komendy.

Można ten obrzęd oczywiście zastosować również na KR całej gromady, gdzie zuchy mogą przyznać innym zuchom w dyskusji określoną liczbę piór/run - ale wtedy KR znacznie się przedłuży.

A co się dzieje, gdy w gromadzie nie ma dyscypliny, gdy zuchy nie szanują siebie nawzajem, lekceważą Laskę Głosu i memłają językami na prawo i lewo, zagłuszając słowa wodza? Posłuchajcie...

Była mroźna noc. Kapitan z trudem powstrzymał się od kichnięcia. Na nosach swoich żołnierzy zobaczył długie sople lodu, zwisające aż do ziemi. [Wódz rozgrzewa ramiona, drży z zimna, pokazuje, jak długie są sople lodu, powstrzymuje się od kichnięcia.] „Nadeszła Zima” – pomyślał, zerkając jeszcze raz na ślady. Cień był tu niedawno, musiał ukryć się gdzieś na grani. Gdyby nie lamy, wykupione od bacy dwa dni temu, nigdy by go nie dogonili. Może nie wyglądały na specjalnie inteligentne, bywały nieposłuszne i non stop się śliniły, ale za to były bardzo wytrzymałe. Krótkim gestem ręki rozkazał żołnierzom, aby dosiedli lam i sformowali dwuszereg. Następnym gestem nakazał wymarsz. [Wódz używa gestów wykorzystywanych w obrzędowej musztrze gromady.]

Chcąc wspiać się na grań, drużyna musiała przebrnąć przez gęsty las ośnieżonych kikutów drzew wypalonych przez kwaśne deszcze. [Wódz może opowiedzieć trochę o kwaśnych deszczach, zapytać zuchów, co o nich wiedzą.] Nagle wyszli na otwartą przestrzeń.

- To jezioro! - krzyknął Kapitan, uniesieniem ręki nakazując zatrzymanie się. Ale było już za późno. Pierwsze lamy, nie trzymające szyku i wychodzące przed szereg, zstąpiły na lód, który z hukiem załamał się pod nimi.

Lamy nie ogarniały. Ze strachu wywaliły swoje długie języki na wierzch, plując na lewo i prawo. Część zaczęła głośno rzeć i tupać, niektórym języki przymarzły do lodu, co wzbudziło wśród stada jeszcze większą panikę i harmider. Kilku żołnierzy pospadało z sodeł pod kopyta, z hukiem waląc zbroją o ziemię. [Opowieść nabiera tempa, wódz pokazuje, jak długie języki miały lamy, szybciej krąży wokół ogniska/świacy.] Kapitan uniósł rękę i zacisnął pięść, z nadzieją, że uda mu się zebrać drużynę wokół siebie.

- Ducz! - krzyknął i skupił się, aby wśród zamieci usłyszeć odzew lam i żołnierzy: “Ma!”. Był to pradaowny okrzyk wojowników, wzywający armię do zachowania całkowitej ciszy i oczekiwania na rozkazy. Niestety lamy zupełnie go olały, część z nich z powodu języków przyklejonych do lodu nie była w stanie nic odpowiedzieć.

- Chcę powiedzieć kilka słów! - zirytowany ponowił próbę. - Szum! - krzyknął nagle, z przerażeniem patrząc w górę.

- Yyyiuwqy!!! - odpowiedziało stado.

Coś trzasnęło. Lawina zaczął nabierać tempa.

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