

4 w 2019 (141)

Musztra zuchowa i apel

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

Musztra zuchowa

Tym, co różni gromady od zwykłej szkolnej świetlicy, są okrzyki, dzięki którym możemy zyskać uwagę i minutę ciszy. Zamiast przekrzykiwać zuchy, wystarczy na chwilę się zatrzymać, pomyśleć, i użyć jednego z nich. Nie są to pradawne, obrzędowe, wojenne zawołania, tylko takie, które wszyscy znamy lub przynajmniej kojarzymy: „Szum! – Stop!”, „Szum! – Bum!”, „Ducz! – Mal!”, „Kamień w wodę! – Plum!”, „Ci-i-i! – Sza-a-a!”, „Chcę powiedzieć kilka słów! – My słuchamy, a Ty mów!” lub „Jaka jest zasada zucha? – Jeden mówi, reszta słucha!”. Dobrze są też metody, dzięki którym zuchy bardziej zwracają na mówiącego uwagę: „Kto mnie słyszy, klaśnie raz! Klaśnie dwa!” albo „Kto mnie słyszy puknie w ramię kolegę po prawej i podskoczy trzy razy na lewej nodze”. W sytuacji krytycznej można jeszcze zaśpiewać piosenkę „Siedzimy wszyscy w tej ciszy”.

Jedno z najczęstszych pytań przyszłych kursantów w formularzach zgłoszeniowych na wielkopolskie kursy dotyczy tego, jak zachować dyscyplinę w gromadzie. Podstawą jest dobra obrzędowość i klimat, w które zuchy są wkręcone. Wtedy łatwiej prowadzić KR, a wszystkie okrzyki i Laska Głosu świetnie działają.

Stosować można również musztrę, ale – jak wszystko w gromadzie – obrzędową. W gromadach zuchowych raczej nie używa się regulaminowej musztry harcerskiej, ponieważ zuchy, jako dzieci, nie ogarniają zazwyczaj co prostszych komend, musztra taka nie jest dla nich też zbyt atrakcyjna. Ponadto warto minimalizować w gromadzie ilość pewnych charakterystycznych dla harcerstwa form pracy, takich jak np. właśnie musztra czy obrzędowe ogniska, po to, aby zuch po pięciu latach spędzonych w gromadzie zuchowej przechodząc do drużyny harcerskiej zetknął się z czymś nowym, wcześniej dla niego nieznanym, czymś, o czym marzył i słyszał, jak jeszcze był małym zuchem (co nie oznacza, że od czasu do czasu czy w przypadku ważniejszych wydarzeń obrzędowe ogniska gromady nie mogą się odbyć, ale to temat na inny artykuł).

Jednym ze sprawdzonych sposobów jest wydawanie komend sygnałami, na przykład ręką, totemem gromady, berłem wodza (mieczem excalibur dla gromady Rycerzy Okrągłego Stołu), gwizdkiem, gwizdaniem, rogiem bojowym, fletem, fujarką czy

odgłosami zwierząt (dla gromady Czarnych Stóp czy Leśnych Tropicieli). Przykładowo, wódz wykrzykuje nazwę gromady, daje odpowiedni znak ręką (na ustawienie się w szeregu czy w zwartej grupie) i odlicza np. do sześciu. Jeżeli zuchy nie zdążą się ustawić, powtarza sygnał, ale już w innym miejscu. Taką musztrę łatwo wprowadzić podczas zabawy spontanicznej, gdy gromada podkrada się do obozu wroga, a sygnały dłonią czy odgłosami zwierząt wykorzystywane są do bezgłośnej komunikacji (podobnie jak w manewrach wojskowych) lub w trakcie bitwy, gdzie gromada na sygnały wodza lub szóstkowych odpowiednio się ustawia w kręgi lub szeregi i wznosi tarcze, a po chwili w te tarcze trafiają piłki, szyszki czy balony z wodą. Wataha wilcząt, jako że wilki nie potrafią mówić (jedynie na Boże Narodzenie), porozumiewać się może krótkimi, charakterystycznymi skinieniami rąk, a zwoływać w krąg poprzez wycie.

I tak możemy wprowadzić przykładową musztrę:

- zwołanie w Krąg Rady -> wycie wodza
- zwołanie w jedną zwartą grupę-> zaciśnięta pięść
- ustawienie w szereg -> wyciągnięta dłoń przed siebie
- ustawienie w dwusereg -> wyciągnięte dwa palce przed siebie
- ustawienie w pary, tj. dwie kolumny -> skinanie dwoma wyciągniętymi palcami w górę i w dół
- ustawienie w jedną kolumnę -> skinanie wyciągniętą dłonią w górę i w dół
- całość - stój -> wyciągnięta w górę otwarta dłoń podczas marszu
- "Wilki - siad!" -> zuchy siadają

Taka musztra może być ciekawsza niż zwykłe bacność - spoczniej, zachowana jest też w tonie zabawy i w obrzędowości gromady. Z czasem można ją próbować rozwijać, aby, przykładowo, to szóstkowi, używając rąk, instrumentu czy różnych dźwięków ustawiali zuchy ze swojej szóstki do apelu zuchowego.

Właśnie, apelu zuchowego.

Apel zuchowy

Apel zuchowy, jeżeli nie zajmuje zbyt dużo czasu, może mieć miejsce nawet na każdej zbiórce. Warto na pewno od czasu do czasu go zrobić. W trakcie kolonii zuchowej nawet wskazane jest, aby codziennie rano miały miejsce, na spokojnie, pewne stałe części dnia (mycie, śniadanie, porządki w pokojach, przebranie w stroje obrzędowe lub mundury -> apel zuchowy). To jest statyczna forma pracy i trwa zazwyczaj kilka minut.

Apel może być prowadzony przez wodza lub oboźnego; oczywiście obrzędowego oboźnego, czyli np. w trakcie cyklu lub kolonii o tematyce żeglarskiej oboźnym może być bosman, wojskowej - sierżant, indiańskiej - Czysty Mustang).

Przykładowy plan apelu zuchowego:

1. Na znak wodza (np. wycie, dźwięk rogu itp) zuchy zbierają się w szóstkach na placu (opcjonalnie szóstkowi, używając prostych sygnałów, ustawiają swoją szóstkę w wybranym miejscu w szeregu)
2. Na okrzyk oboźnego: "Zuchy - Czar!" cała gromada się prostuje i zaplata swoje ręce nad klatką piersiową. Najlepiej, aby właśnie trzymali ręce nad klatką, a nie zaplecione na niej, dzięki temu zachowują większą uwagę i wyprostowaną pozycję. Ponieważ wspomniany okrzyk jest uniwersalny, najlepiej wymyślić okrzyk dopasowany do obrzędowości gromady (Wilczęta - Arrghh!, Żeglarze - Ahoj!).
3. Od tego momentu na placu nikt nic nie może powiedzieć. Oboźny wychodzi na środek i wskazuje po kolei ręką szóstki, a następnie skina ręką przed siebie, zapraszając szóstkowych do siebie (opcjonalnie) szóstkowy przechodzi najpierw przed swoją szóstką, a każdy wilczek uderzeniem łapy w jego ramię informuje go o swojej obecności. Policzywszy w ten sposób ilość zuchów w swojej szóstce, szóstkowi ustawiają się w szeregu przed oboźnym
4. Oboźny kłania się przed nimi, następnie przed pierwszym z nich i przyjmuje raport. Szóstkowy odpowiednio gestykulując melduje: Ja (wskazuje na siebie), melduję (kręci rękoma przed sobą), Tobie (wskazuje na oboźnego), moją szóstkę (wskazuje na szóstkę). Następnie zuch musi wykonać jakąś czynność, powtórzoną tyle razy, ile jest zuchów w jego szóstce (mogą to być podskoki, przysiady, obieganie oboźnego dokoła, klepanie się po klatce piersiowej, mruganie, ciągnięcie oboźnego za chustę etc.)
5. Ruchem ręki po odebraniu wszystkich meldunków oboźny oddala szóstkowych, obraca się do wodza, powtarza gestykulację tak jak zuchy i również melduje bezdźwięcznie wodzowi (warto, aby oboźny pokazał zuchom, jakim jest koksem, robiąc np. pompki czy pompki z podskokiem).
6. Czas na ewentualne przeczytanie rozkazów, fragmentu dziennika pokładowego, pamiętnika odkrywcy, fragmentu wiersza pasującego do fabuły tegoż dnia, przemowę wodza, odczytanie punktacji etc.
7. Gromada śpiewa hymn zuchowy, opcjonalnie hymn gromady.

Redakcja

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