

36 w 2020 (262)

Pobawmy się w harcerzy

Data publikacji: 15.06.2020 / Autor: † Wojciech Derkowski

Słowem wstępu

Jako obrzędowość obozu w tym tekście rozumiemy nieprzerwaną zabawę tematyczną w trakcie obozu, gdzie drużyna wciela się w rolę grupy bądź społeczności, najczęściej zaczerpniętą z historii bądź universum wyciągniętego z tekstów kultury. Nie mówimy tutaj o faktycznej obrzędowości czyli wszelakich obrzędach i zwyczajach drużyny i ruchu harcerskiego w ogóle (przrzeczenie, biszkoptowanie, obrzędowość proporca etc.).

Wielu instruktorów gdy rozpoczyna myślenie o HAL-u zaczyna od wymyślenia obrzędowości. Tacy instruktorzy dzielą się na dwa typy: tych co robią to dobrze i tych co robią to, no powiedzmy średnio.

Łatwo rozpoznać instruktorów, którzy dobrze tworzą obrzędowość. Noszą oni błękitny sznur i mają taki fikuśny skórzany pasek doczepiany do kieszeni. Tak, to są zuchmistrzowie. A ta druga grupa to drużynowi drużyn harcerzy, którzy nieudolnie próbują wykorzystać czysto zuchową formę pracy do uatrakcyjnienia obozu.

Dlaczego stosuję obrzędowość?

Dzięki stworzeniu linii fabularnej obozu powstaje logiczny ciąg zajęć. Kolejne gry terenowe, zajęcia czy manewry pchają nas w kierunku jakiegoś fabularnego celu. Dzięki temu o wiele łatwiej jest logicznie tłumaczyć naszym druhom sensowność kolejnych bloków zajęciowych. Ponadto młodzi chłopcy czerpią autentyczną radość z wcielania się w postacie z ulubionego Universum. Dodatkowo obrzędowość często służy za kłamrę stylizacyjną obozu. Pod nią dostosowujemy zdobnictwo obozowe, wygląd pionierki, gawędy, a nawet punktację obozową.

Poza tym obrzędowość to niezwykle przyjemna w użyciu forma pracy. Pozwala ona kadrze obozu wyżyć się twórczo. Jest pretekstem do wspólnego oglądania filmów w gronie ZZ-tu, a nawet jest usprawiedliwieniem do nadmiernego grania w gry komputerowe. Wielu instruktorów ma frajdę z przekładania elementów fabuły tekstu kultury na realia obozowe. Gdy zaczynamy tworzyć obrzędowość, mamy przed oczami zaangażowanych harcerzy, którzy odgrywają swoje role niczym [gracze w D&D](#).

Jednakże tworząc to wszystko zapominamy o pewnej szczególnej rzeczy, która

odróżnia harcerzy od zuchów. Harcerz przeżywa przygody, a zuch bawi się w nie. To bardzo ważna kwestia, którą niestety często pomijamy. Obrzędowość infantylizuje obóz. Odbiera mu klimat przetrwania w lesie, zamieniając go w zabawę zabawkowymi mieczami (tak, mówię tu o PCV i otulinie). I oczywiście trzeba się zgodzić, że w naszych drużynach często są chłopcy z mentalnością wciąż zuchową. Jednakże program powinniśmy tworzyć tak aby był maksymalnie naturalny i atrakcyjny dla chłopców w wieku harcerskim (11-15 lat), a nie w wieku zuchowym (7-11 lat). To co przyciąga w harcerstwie to są niesamowite wyzwania i przygody, to jest poczucie, że robię coś co moi koledzy z klasy będą mogli robić za 2-3 lata. Jeżeli obniżymy poziom dla chłopaków z zuchową mentalnością, to ani oni ani chłopcy bardziej dojrzały nie będą zadowoleni.

Jak zorganizować pierwszy obóz bez obrzędowości?

Po pierwsze: nie rób tego.

Zarówno Ty jak i twój ZZ najprawdopodobniej będziecie czuć się niekomfortowo tworząc plan obozu bez fabuły. Możesz ten problem rozwiązać wprowadzając obrzędowość przejściową. Możecie się wcielić w chłopców, którzy przeżywają wspólnie przygody, w chłopców, którymi chcą być wszyscy twoi harcerze. Możecie wcielić się w Harcerzy. Serio. Jeżeli wciąż twój ZZ nie będzie przekonany, to możesz zmienić Harcerzy na „Pierwszych harcerzy” albo na „Pierwszy obóz skautowy” albo na coś innego w tym klimacie. W ten sposób mnóstwo problemów, które wynikają z nagłego zerwania ze zwyczajem tworzenia obrzędowości obozowych uderzy w ciebie mniej boleśnie. Jeżeli mimo to masz problem z przekonaniem swoich podopiecznych do obozu bez obrzędowości spróbuj wykonać pewien eksperyment. Poproś swoich zastępowych aby przygotowali gry terenowe dla swoich zastępów, oczywiście gry terenowe pełne obrzędowości, to ma być ich sposób na przekonanie ciebie. Po przeprowadzeniu gier na ZZ-cie omówcie je, zwracając szczególną uwagę na to czy przeprowadzone przez nich gry faktycznie są nowe i atrakcyjne czy bardziej jest to kolejna wersja starych i dobrze znanych Wam gier (flagi, gra ekonomiczna, chodzenie po punktach i wykonywanie tam zadań), a na ile to kolejny raz ta sama gra tylko w innej otoczce fabularnej.

PAMIĘTAJ! Flagi w których zamiast zdobywania flag próbujecie wykraść tajne dokumenty z bazy wroga to nadal flagi.



Po drugie: to obóz jest twoją linią fabularną.

Kolejne zajęcia oraz kolejne elementy obozu powinny służyć zwiększeniu waszego komfortu obozowania. Uczcie się tego co jest potrzebne w lesie, ale nie tylko do przeżycia. Przećwicz manewry obrony podobozu, naucz swoich harcerzy tajnych sygnałów i zrób warsztaty z podchodzenia i maskowania. Waszym celem jest zostać (dosłownie!) komandosami, mistrzami survivalu. Poza tym maksymalnie wykorzystuj to że waszą obrzędowością są „Harcerze”. Jest to idealny pretekst do tworzenia totemów i [zaawansowanego zdobnictwa obozowego](#). W ramach takiej „obrzędowości” twoi harcerze mogą robić sobie laski skautowe albo pierścienie z kory. Tak jak w każdej obrzędowości powinny być levele, tak i w tej harcerskiej też są. Są to dobrze Ci znane stopnie i sprawności, na których zdobywaniu możesz oprzeć kolejne zajęcia na obozie. Ty jako instruktor decydujesz o zadaniach swoich podopiecznych, więc bez problemu możesz je dostosować do programu swojego obozu. A nawet możesz dostosować program obozu do nich. Co jeszcze robią harcerze? Musztra, ogniska, śpiew – to wszystko możesz szlifować w ramach harcerskiej obrzędowości.

Dzięki temu to co wypracujesz z drużyną na obozie zostanie z nią na lata!

Po trzecie: rywalizacja.

W „zwykłej” obrzędowości jednym z głównych motorów angażujących chłopców w gry terenowe jest pchanie fabuły na przód i barwny „świat przedstawiony”. Metoda harcerska jednak woli używać bardziej naturalnej metody angażowania chłopców. Rywalizacja dla harcerzy jest tak naturalna jak podnoszenie składek dla Skarbnika. Czas który normalnie przeznaczyłbyś na tworzenie obrzędowości możesz spożytkować na zaplanowanie GENIALNEJ rywalizacji zastępów. Im więcej dziedzin obozowego życia owa rywalizacja obejmie, tym lepiej. Nie ograniczaj się tylko do sprawdzenia porządków i umundurowania. Co 2-3 dni możesz organizować turnieje zastępów. Najlepiej zagadnienia sprawdzane na turnieju przedstaw na wieczornej

odprawie ZZ-tu, następnego dnia daj zastępom 2h na przygotowanie do rywalizacji, a dopiero kolejnego dnia przeprowadź turniej. Niech zastępy rywalizują nie tylko w grach terenowych. Obozowa „jaka to melodia”, „1z10” czy „Familiada” to świetna sposób na rywalizację, sprawdzenie wiedzy harcerskiej i dobrą zabawę!

Podsumowując

Obrzędowość nie musi być zła. Jednakże jest formą, która stwarza pewne zagrożenia, jednocześnie nie dając wiele w zamian. Ruch harcerski ma niesamowitą obrzędowość samą w sobie. Jeżeli wykorzystasz ją w 100% to gwarantuję, że przeprowadzisz świetny obóz.

† Wojciech Derkowski

Pochodził z Płocka gdzie prowadził drużynę, gromadę i hufiec. Przez wiele lat komendant i kwatermistrz HAL i HAZ. W 15 miesięcy doprowadził drużynę do stanu 28 harcerzy, zaczynając od 11. Z zawodu i z zamiłowania chemik. Specjalizował się, jak sam pisał, w syntezie organicznej i pouczaniu innych o podstawach metody harcerskiej. Zmarł 13.10.2022 r.