



Podstawy metody harcerskiej: Cz. 1

Wstęp i Przygoda

Autor: □ Wojciech Derkowski

Przy każdej umiejętności najważniejsze jest opanowanie podstaw. Tak samo jest z metodą harcerską. Najważniejsze jest zrozumienie jej podstawowych aspektów. W tej serii tekstów będę opisywał i wyjaśniał swoje spojrzenie na najbardziej podstawowe elementy naszej metody. Seria ta jest skierowana w takim samym stopniu do osób dopiero poznających tajniki metody, jak i do tzw. „leśnych dziadków”.

Wbrew temu, co mogą sądzić niektórzy instruktorzy, harcerz nie dołącza do drużyny po to, aby się rozwijać. Tak samo harcerz nie pozostaje w drużynie po to, aby głębiej poznać Świętą Wiarę Katolicką, ani po to aby rozwinąć swoje umiejętności pozwalające na bycie wzorowym obywatelem. To nie wychowanie i nie rozwój trzymają przeciętnego harcerza w drużynie.

W drużynie harcerzy w głównej mierze pociągać powinny chłopców dwie rzeczy: **Przygoda** i **Relacje**. To na nich powinniśmy budować naszą pracę harcerską.

Jednakże zanim pochylimy się nad tymi dwoma dosyć obszernymi tematami, trzeba uzgodnić jedną rzecz. Całe harcerstwo opiera się o grupy rówieśnicze. I nasza działalność wychowawcza dzieje się właśnie w grupach rówieśniczych. Tak więc za każdym razem, gdy opisuję jakikolwiek element metody harcerskiej, w domyśle dzieje się on w grupie rówieśniczej.

Przygoda

Przygoda jest obecna w życiu dziecka i młodego człowieka na każdym kroku. W naszych najmłodszych latach mieliśmy okazję przeżywać najwspanialszą przygodę w naszym życiu, mogliśmy poznawać otaczający nas świat. Dodatkowo mogliśmy robić to w sposób relatywnie bezpieczny, a do tego rozwijający.

Przygoda jest obecna również w kolejnych etapach dorastania chłopca. W końcu wszystkie bajki i kreskówki opierają się na opisie przygody, tak samo książki i komiksy kierowane do młodszych odbiorców. Nawet gry komputerowe i te nie komputerowe opierają się na pewnej przygodzie lub na wcielaniu się w role osób przeżywających przygodę. Im starszy jest chłopiec, tym bardziej jego przygody ewoluują. I tak też jest w metodzie harcerskiej.

Zuch na zbiórkach bawi się odgrywając rolę bohatera wyobrażonej przygody. Główną rzeczą na której opiera się przeżycie zucha jest wyobraźnia i wczucie się w rolę i sytuację. Dla nas



jako instruktorów jest to o tyle istotne, że sama przygoda (jako faktyczne przeżycie a nie zabawa) nie wymaga aż takiego przygotowania. To, na czym musimy się skupić, to stworzenie odpowiedniej atmosfery i klimatu które naturalnie pobudzają chłopięcą wyobraźnię.

Harcerz przeżywa przygody, bierze udział w niesamowitych przeżyciach razem ze swoim zastępem i drużyną. Harcerz nie powinien bawić się budową zamku. On powinien budować w trakcie obozowej pionierki faktyczny zamek. Chłopcy w wieku harcerskim powinni przeżywać swoje własne przygody. Oczywiście nigdy nie będą one tak fantastyczne jak ratowanie księżniczki czy podróże w czasie, jednakże to, że są rzeczywiste, sprawi że łatwo przebiją zuchową zabawę. Przygody harcerza powinny być o wiele dokładniej planowane jako fizyczne zadania, niż jako opis i klimat, które pozwalają się wczuć w odgrywaną rolę. Harcerze przeżywają przygody głównie w trakcie gier w zastępach oraz w trakcie ogólnodrużynowych „wielkich” wydarzeń jak biwaki czy wspomniana wcześniej pionierka obozowa.

Wędrownik tworzy przygodę, powinien być integralną częścią grona, które decyduje o najbliższej przygodzie. Jedną z części przygody którą powinniśmy oferować wędrownikowi jest właśnie etap planowania przygody. W przeciwieństwie do zuchów wędrownik nie musi udawać, by jego przygody były fenomenalne. W przeciwieństwie do harcerzy wędrownik nie musi dostać przygody na tacy w formie gry lub jakichś obozowych przeżyć. On jest już w stanie zacząć kreować swoją własną przygodę, a drużyna wędrowników ma mu to tylko ułatwić.

Jednakże właściwie czym jest ta przygoda?

Gdybym miał stworzyć książkową definicję przygody (w kontekście metody harcerskiej) to prawdopodobnie brzmiałaby ona tak:

„Ciekawe i intensywne przeżycie, które wykracza poza codzienność chłopca i kończy się momentem kulminacyjnym. Po samym przeżyciu następuje moment podsumowania. Po każdej przygodzie wraca się z trofeum”

Na podstawie tej definicji będę dalej opisywał jak zaplanować swoją pracę harcerską tak, aby była ona Przygodą.

Po pierwsze: Musi być ciekawie!

Nawet jeżeli używasz świetnie stałych form pracy na obozie czy biwaku to nie znaczy że owe formy będą odpowiednio przygodowe. Najlepiej zrozumieć to na przykładzie: każdy lubi



oglądać Shreka, jest to fenomenalne przeżycie. Jednakże każde kolejne obejrzenie tego filmu dostarcza nam innych przeżyć. Tak samo jest z naszymi formami pracy: jeżeli nasi harcerze znają je na wskroś to stają się one nudne i rutynowe, zamiast ekscytujące. Jednakże nie oznacza to, że każda nowość jest dobra. Musisz bacznie obserwować swoich harcerzy i przy każdej wprowadzonej nowości badać ich reakcję.

Po drugie: Musi być naturalnie!

Jest duża szansa że wprowadzane przez Ciebie nowe formy pracy i nowe gry nie przypadną twoim podopiecznym do gustu. W takim razie powinieneś w miarę możliwości dostosować swoje plany do ich reakcji. Przygoda nie może być wymuszana. Każdy kolejny element pracy drużyny powinien rozpędzać harcerską przygodę twoich podopiecznych i sprawiać, że będą chcieli więcej i więcej przeżyć w gronie drużyny.

Po trzecie: Musi być wyzwanie!

Jedną z rzeczy, które motywują do podjęcia przygody jest chęć zrobienia czegoś nowego lub dokonanie czegoś, czego wcześniej nie miało odwagi się spróbować. Jest to ważne zwłaszcza na początkowym etapie rozwoju harcerskiego, gdy rozpalenie każdego nowego stosu ogniskowego to pewne osiągnięcie. Jednakże po pewnym czasie harcerz będzie już na tyle wyrobiony, że rozpalenie dowolnego ogniska przestanie być dla niego jakimkolwiek wyzwaniem. W tym momencie powinniśmy zaproponować mu rozwiniętą wersję przygody ogniskowej, zlecając rozpalenie ogniska które lata (jest podwieszona na gałęzi), pływa albo np. porusza się z prędkością co najmniej 15 km/h. Inną drogą jest wykorzystanie starej i znanej umiejętności w całkowicie nowym wyzwaniu. Aby gotować w lesie potrzebny jest ogień, ogień który nie zgaśnie i będzie podtrzymany. Aby więc móc dobrze gotować, trzeba odpowiednio dobrze zajmować się ogniskiem. A gdy harcerz już bez problemu robi obiad nad ogniem rozwiń przygodę dalej! Niech od podstaw oporządzi rybę i ją sam przygotuje.

Po Czwarte: Musi być intensywnie!

Harcerskie perypetie muszą być napakowane ponadprzeciętnymi wydarzeniami. Należy jednak pamiętać, że owa przeciętność, ponad którą ma być nasza harcerska praca, dla każdego leży na trochę innym poziomie. W związku z tym nie warto przekombinować, dla niektórych nowych chłopców w drużynie niesamowitym przeżyciem będzie zrobienie sobie tostów nad ogniskiem albo noc w namiocie. Jednakże tak jak w każdej dobrej książce, tak i w harcerskiej przygodzie w miarę rozwoju akcji musi rozwijać się i trudność przygód. W końcu nawet najsmaczniejsze tosty z ogniska po dziesiątym ich przygotowaniu przestają się różnić od tostów z opiekacza, stają się czymś normalnym. Proces ich szykowania staje się pozbawiony przygód. Co innego, gdy robimy te tosty z samodzielnie wykonanym dżemem, zwłaszcza po raz pierwszy.



Po Piąte: Musi być kulminacja!

Musisz w każdej swojej przygodzie zawrzeć pewien moment maksymalnego podekscytowania. Najlepiej jakby on był na koniec harcerskiej akcji, jednakże nie musi tak być. Na przykład podczas pionierki może to być wspólne stawianie 15 metrowego masztu. Albo przepłynięcie jeziora na własnoręcznie zrobionej tratwie. Oczywiście i najprostszym przykładem kulminacji przygody w metodzie harcerskiej jest bieg na kolejny stopień lub jakakolwiek forma wyczynu.

Po szóste: Podsumuj!

Każda dobra przygoda kończy się w tawernie, gdzie bohaterowie wspominają swoje niedawne przeżycia. Każdy dobry wyjazd harcerski kończy się ogniskiem, przy którym harcerze opowiadają o swoich przeżyciach. Ważnym elementem podsumowania przygody jest moment przyznania trofeum. Co ważne, trofeum musi być stale widoczne dla innych harcerzy, tak aby zwracało uwagę innych i łatwo było się nim popisać. Rolę trofeum pełnią w naszej metodzie oznaczenia stopni i sprawności, ale również wszelkie przyznane plakietki i inne odznaczenia na mundurze. W końcu nawet Wiedźmin nosił przy siodle trofea zdobyte na swoich licznych przygodach.

Jednakże najważniejsze jest to, że całe harcerstwo powinno być przygodą lub jej elementem. Nigdy drogi czytelniku o tym nie zapominaj i zawsze miej z tyłu głowy pytanie „czy moja praca harcerska jest dostatecznie pełna przygód?”



[□ 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.](#)