

54 w 2021 (346)

Obrzędowość zuchowa w pigułce

Data publikacji: 21.12.2021 / Autor: Ignacy Chocyk

„Stary wódz podniósł się ze swojego siedziska i zakrzyknął: Howgh! Chór złożony z licznych gardeł odpowiedział mu niemalże jednomyślnie: Howgh! Podniosły okrzyk wbił się w powietrze wypełniając wewnątrz tipi całkiem nowym nastrojem po czym spełniwszy swoje zadanie, wymeandrował pomiędzy zebranymi uczestnikami, wzbił się raz jeszcze i uleciał kominem pozostawiając w pomieszczeniu tylko głąchą ciszę. Cisza ta nie należała do tych niezręcznych, którą należy jak najszybciej przerwać bezmyślnym gadaniem. Była to niezwykła cisza, która występuje gdy spotkają się właściwe osoby we właściwym miejscu i czasie. Oczy wszystkich wojowników błyskały od skupienia, którym jak płaszczem otoczyli siedzącego pośród nich najstarszego w wiosce. Wyczuł ten moment. Odczekał stosowaną chwilę i powiódł swoją dłońią po kręgu ostatecznie wskazując palcem jednego z zebranych. Młodzieniec w pierwszej kolejności spieszył się tym co nastąpiło. Zatem dopiero kolejne ponaglenie palcem wodza skłoniło go do opuszczenia swojego miejsca. Chwiejnym, zląknionym krokiem przesunął się w stronę paleniska. Wódz ponownie zakrzyknął i od razu otrzymał odpowiedź będącą niczym echo. Młodzieniec najwidoczniej zrozumiał przekaz, bo znacznie śmieiej ukląkł, dając tym samym znak, że jest już gotowy. Twarz jego oświetlona blaskiem ognia była teraz widoczna jak w słoneczny dzień. Szeroki uśmiech zdobił jego oblicze, na którym malowała się także duma z możliwości bycia w tym miejscu. Na środek kręgu wniesiona została ogromna waza, w której Wódz zanurzył palce po czym zaczął malować twarz młodzieńca plemiennymi barwami. We włosy chłopca wpięte zostały trzy pióra na znak tego niezwykłego wydarzenia a w rękę został mu włożony tomahawk. Uroczystość trwała zaledwie chwilę a młodzian, sprawiał wrażenie, jak gdyby urósł w przeciągu niej dwukrotnie. Ponownie zapanowała cisza. Wódz delikatnym skinieniem głowy dał jasny znak – już nie chłopcu a mężczyźnie – że nadszedł czas. Z młodego gardła rozległ się nowy okrzyk, pieśń dumy i siły, wtórowały mu zaś tańce i dźwięki bębnow.”

Czym jest obrzędowość i jak ją stosować?

Jak każde poważne rozważania należałoby w tym miejscu rozpocząć od definicji, której na dobrą sprawę nie ma. Zadziwiająca? Ale tak to już jest, że odpowiedź czym jest obrzędowość w dużej mierze była i dalej jest kwestią uznaniową podlegającą jedynie kryterium intuicji. Ciężko jednak zrozumieć jej sedno słysząc jedynie odpowiedź, że „to jest to coś, co spaja członków gromady”, ponieważ idąc tym torem do obrzędowości gromady moglibyśmy zaliczyć równie dobrze pozbiórkowe

wyjście na lody. Czy spaja ono grupę i jest jej integralną częścią? Myślę, że tak. Czy jest to obrzędowość? Mam nadzieję, że wszyscy intuicyjnie tutaj czujemy pewien dysonans.

Zdefiniowanie obrzędowości jest kluczowe dla zrozumienia zadań, które winna spełniać. Opierając się na wielu rozważaniach i osobistych doświadczeniach skłaniałbym się do takiego sformułowania: obrzędowość jest zbiorem zwyczajów, przedmiotów, wydarzeń, które tworzą tożsamość danej grupy i jej klimat, przez co spajają ją. Nie jest ona już czymś bliżej nieokreślonym, ale konkretną listą mającą swój cel i swoje zadanie do spełnienia. Na pytanie co sprawia, że w gromadach rycerze są rycerzami, Spartanie Spartanami zaś Indianie Indianami odpowiedzią jest właśnie to jedno słowo – obrzędowość. Podobnie sprawy się mają jeśli mowa o obrzędowości związkowej, która wyodrębnia spośród tysiąca grup rówieśniczych grupę zwaną zuchami. Do tej obrzędowości zaliczamy między innymi: wspólny hymn i modlitwę zuchową, mundury, zawołanie „czuj” i znaczek zucha. Jest ona tak powszechna, że czasem stosuje się ją nieświadomie a mimo to dzięki niej kształtujemy w zuchach pozytywne postawy, między innymi przy pomocy prawa zucha.

Oczywistym staje się fakt, że obrzędowość odgrywa bardzo istotną funkcję w gromadach zuchowych i jest wymieniana jako jedna z głównych form pracy z zuchami. Stosując ją właściwie w naszej pracy możemy osiągnąć o wiele większe efekty niż jedynie zaciekawienie zuchów na zbiórkach. Bo czy możemy wyobrazić sobie rycerzy bez kodeksu rycerskiego i jego przestrzegania, albo Indianina, który nie żyje w zgodzie z przyrodą? Obrzędowość, podobnie jak pozostałe formy pracy, pozwala przemycać właściwe treści do świata zabawy, gdzie panują jedynie zasady przez nas ustalone.



Jaka więc powinna być dobra obrzędowość?

Z pewnością atrakcyjna zarówno dla tych, którzy ją będą stosować, jak i dla tych którzy ją wymyślają. Ciężko bowiem wyobrazić sobie zuchów, które nie lubią kosmicznego science fiction, a dobrze wczuwają się w klimat Star Wars albo drużynowego prowadzącego bez problemu gromadę, z której nazwą się nie utożsamia. Niech ten klimat, który będzie spajał i wyznaczał naszym zuchom drogę, będzie zderzeniem zainteresowań zarówno drużynowego jak i zuchów.

Prócz tego atrakcyjna obrzędowość powinna być również tajemnicza i obrośnięta legendami. Te dwie cechy są ze sobą w istocie sprzężone. Każdy chłopiec w zuchowym wieku ma potrzebę bycia częścią grupy, jak i wchodzenia w głąb tej grupy zaczynając odgrywać w niej coraz ważniejsze role. Zatem zuch pierwszej

gwiazdki niech nie wie wszystkiego, co wie zuch drugiej gwiazdki. Na każdym kroku niech czeka na niego zagadka, tajemnica, po odkryciu której będzie chciał on zdobywać kolejne stopnie i sprawności. Nie wiem, czy rozumiemy się tutaj dobrze – dobra obrzędowość to taka, która od początku do końca drogi zuchowej ma dla chłopaków coś nowego. Nie jest podawana na tacy jak przystawka w restauracji, ale powinna być powoli i sukcesywnie wprowadzana tak aby zucha zaciekawić. Warto jeszcze tutaj zaznaczyć iż tajemniczość nie powinna stać w opozycji do tego by nasza obrzędowość była zrozumiała dla zuchów, kluczową sprawą jest tu porządne przemyślenie sprawy.

Trzecią i najtrudniejszą sprawą jest sygnalizowany już wcześniej aspekt wychowawczy. Obrzędowość w miarę możliwości powinna nieść ze sobą „coś więcej”: pewne treści edukacyjne lub wychowawcze. Należy przy tym uważać by nie były one wplatane na siłę i były dostosowane do odbiorcy. Posłużmy się raz jeszcze przykładem kodeksu rycerskiego, który jest dobrą ilustracją powyższej zasady. Sukcesywnie odkrywany przez uczestników nie tylko charakteryzuje ich jako rycerzy, ale również skłania do wiernego przestrzegania pewnych ściśle ustalonych zasad. Dlaczego “kosmiczna” gromada nie miałaby posiadać swojego teleskopu? Dzięki niemu moglibyśmy kawałek po kawałku badać prawdziwy otaczający nas świat, który nie zniknie gdy zabawa zostanie zastopowana. Przedstawiona powyżej zasada pozwala zadać sobie jedno bardzo ważne w procesie tworzenia obrzędowości pytanie: po co?



Dlaczego chcę wprowadzić akurat to i co to wniesie do mojej gromady?

Obrzędowość powinna być praktyczna i stale stosowana. Elementy wprowadzane na zasadzie „aby coś było” z reguły są zbędne i będą tylko niepotrzebnie absorbowały naszych zuchów. Obrzędowość jest formą pracy, a więc narzędziem do osiągnięcia konkretnych celów. My jako harcerze zaś powinniśmy działać konkretnie. Ciężko wyobrazić sobie potrzebę posiadania w domu młotka, który nie służy do wbijania gwoździ. Oczywiście cele mogą być różne, dlatego obrzędowość w swojej formie jest bardzo elastyczna: Jeśli masz problem z dyscypliną w gromadzie, to wprowadź fabularną punktację lub odznaczenie dla najgrzeczniejszego zucha. Jeśli potrzebujesz zachęcić zuchy do zdobywania sprawności, to uwzględnijcie to w tablicy przyzmat. Na prawie każdą potrzebę wychowawczą można odpowiedzieć elementami obrzędowości.

Dodatkowo pamiętajcie, że może się zdarzyć sytuacja, w której dany element obrzędowości przestanie spełniać swoje zadanie i trzeba będzie zastąpić go nowym. Czy to zapowiedź końca świata? Wręcz odwrotnie, to początek nowego.

Obrzędowość to nie wielowiekowa uświęcona tradycja. Dlatego mała rada: nie bójcie się tworzyć i zmieniać. Jeden z moich kolegów, po tym jak został wodzem gromady, dosłownie “zaorał” starą obrzędowość i na jej miejsce wymyślił nową. Efekt końcowy tego procesu był taki, że gromada odżyła, zuchy zaciekawione nowym pomysłem zaczęły chętniej przychodzić na zbiórki i zdobywać gwiazdki, a zadowolony wódz z nową fabułą zyskał łatwość wymyślania kolejnych cykli zabawowych. Na pytanie “czy było warto?” odpowiedział, że gdyby miał podjąć tę decyzję ponownie, to krócej by się zastanawiał.

Poniżej wymieniam Wam kilka z głównych elementów obrzędowości gromady:

- nazwa - opisuje w kogo wcielają się członkowie danej gromady; jaki jest motyw przewodni np.: Rycerze z Koziego grodu, Dzikie plemię, Gwiazdki Kadeci, Wilki morskie,

- legenda gromady - jest jednym z najbardziej podstawowych elementów obrzędowości. Ubrana w barwną fabularną opowieść tłumaczy genezę powstania i cel gromady, a także może zawierać wzmiankę o historii pozostałych elementów obrzędowości. Poniższy przykład zawiera fragment legendy 1 JGZ „Strażnicy Galaktyki”:

„Ciepło... ach, ogień... Nie wiem czy wiecie, ale jeszcze wcześniej niż został odkryty, ludzie kierowali swój wzrok ku górze próbując odgadnąć, co się kryje za niebem złożonym z miliona gwiazd. Astronomia to także jedna z najstarszych nauk świata, zaś astronom to jeden z najstarszych zawodów. Ludzie marząc o dalekich niezbadanych planetach i podróżach kosmicznych, starali się za wszelką cenę przyjrzeć im się z bliska. Tym sposobem zaczęto budować teleskopy, z początku małe lunety aż do wielkich supervisorów. Wśród nich powstał także i jeden szczególny, swoim wzrokiem sięgający w najmniejsze a także najczarniejsze zakątki kosmosu. Nazwano go omni-teleskopem. Ludzie patrząc przez niego zobaczyli rzeczy, których wcześniej się nie spodziewali. A chcąc utrwalić obserwacje na dłużej, zaczęto rysować mapy i zapisywać na nich gwiazdne drogi. Otaczający nas świat był tak ogromny, że nie mieścił się na jednej, dwóch czy nawet trzech kartach. Lecz dzięki niezwykłym odkryciom technologicznym udało się skonstruować kolejny niezwykły przedmiot - obrotową mapę nieba która mieściła w sobie nie dwie czy trzy, ale wszystkie drogi jakie tylko zostały odkryte. Owy przedmiot nazwano omni-mapą. Jednak nie wszyscy badacze chcieli nieść światu mądrość i dobroć, byli też tacy, którzy w odkrywaniu świata widzieli szansę na zaspokojenie swojej chciwości poprzez podboje. Dawna rada astronomów w tajemnicy oraz obawie przed ludźmi złej woli, zbudowali mosiężny sejf i ukryli w nim omni-przedmioty. Sam kufer został przekazany jednemu z astronautów, najdzielniejszemu z najdzielniejszych aby ten

lećąc w kosmos ukrył go tam, gdzie nikt niepożądany go nigdy nie znajdzie. Sam astronauta otrzymał przydomek „Strażnik Galaktyki”, a na znak tego wręczono mu kryształ z serca galaktyki. Złoczyńcy jednak nie zamierzali zawiesić broni i ruszyli na poszukiwania. Odwieczna wojna między dobrem a złem nabrała na sile, przechylając się na ciemną stronę. Największym z nich był zaś Zordon, wraz ze swoimi zbirami atakowali planety, by odnaleźć omni-mapę. W końcu po milionie przebytych kilometrów, dotarli do jaskini złożonej z kamiennych ścieżek i ukrytych pułapek, na końcu której spoczywała mapa. Błądząc po korytarzach i unikając niebezpieczeństw dotarli do celu. Miał ją w zasięgu ręki, a nadzieja na ratunek dla świata była już znikoma, wtenczas naprzeciw niego stanął młodzieńki John Armstrong – Strażnik galaktyki. Zaczęła się walka, która potem przeszła do historii jako wielka bitwa. Nad niebem weszły się chmury i rozpętała się burza. Pioruny waliły na około. BUM!! BUM!! Bój trwał. Wykonał cios, potem sparował. Wróg nie dawał chwili wytchnienia. Zordon był trudnym przeciwnikiem. Leciał cios za ciosem. Z prawej! Buch! Z lewej! J.A. schował się za kamienną ścianą, myślał wtedy, że nie da rady, a jego wygrana wisiła na włosku. Spojrzał wtedy na rzecz trzymaną w rękach, było to berło, ofiarowane mu za pomoc jednemu z plemion gwiazdnych. Przypomniał sobie o wszystkich mieszkańcach kosmosu, którzy w tej chwili tak bardzo liczyli na jego pomoc. Wiedział, że nie może zawieść, zebrał się na odwagę i wyskoczył wprost na przeciwnika. Najpierw atakował, kolejno bronił. I wtedy zdarzyło się coś niestychanego, O wiele silniejszy od niego Zordon opadł z sił. Udało się! Został pokonany. Lecz to nie był dla niego koniec! Zły skoczył na strażnika i złapał za jego broń, unieruchamiając go tym samym, jednocześnie włączył zastonę dymną i BUCH! Zniknął. Udało mu się uciec, nie zostało po nim śladu. John wiedział, że Zordon wróci i że nie jest w stanie sam drugi raz go powstrzymać. Zebrał więc przedmioty: sejf, mapę i teleskop, mogące być zagrożone i poleciał na Ziemię, by zebrać najlepszych z najlepszych którzy zostaną Strażnikami Galaktyki i wraz z nim będą bronić Dobra i jego wartości.”

- totem - jest odpowiednikiem sztandaru w drużynie harcerskiej, ale przyjmuje różne formy np.: dla gromady rycerskiej totemem może być chorągiew rycerska albo prawdziwa włócznia, dla poszukiwaczy pierścienia niech będzie to różdżka Gandalfa, dla górali ciupaga, a dla marynarzy może być to bosak albo harpun na wieloryby,

- pieśń gromady - w tym miejscu wyodrębniłbym dwie koncepcje (różniące się celem) dotyczące tego elementu, mówiące o istnieniu zarówno pieśni gromady jak i piosenki gromady. Jako pierwszą z nich rozumiemy obrzędową pieśń śpiewaną jedynie w podniosłych momentach gromady (wielkie obrzędy). Nadaje ona nastrój, przypomina o ważnych wartościach. Druga zaś jest lubianą piosenką zuchową która towarzyszy zuchom na zbiórkach i wyjazdach. Śpiewana często, skupia zuchy i pomaga pobudzać je do dalszych zuchowych działań.

- okrzyk gromady - obrzędowy okrzyk np.: „Howgh!” dla Indian, „Hej” dla górali czy także klasyczne rymowane okrzyki „- Tętent kopyt i szczęk stali, - Królewska gwardia nigdy nie nawali”. Stosowanie okrzyków w odpowiednich momentach pozwala wodzowi zmotywować swoich chłopaków do pracy bądź nadać chwili nadzwyczajny klimat. W swojej przygodzie z zuchami spotkałem się także z pokazywanym okrzykiem, po wykonaniu którego każdy zuch wiedział że ma zamilknąć (tzw. znak ciszy).

- skarbiec gromady - rodzaj skrzyni bądź miejsce gdzie przechowywane są najważniejsze przedmioty w gromadzie. Każdy skarbiec powinien mieć swojego strażnika - zucha, który piastując tę funkcję nie tylko może go otwierać, ale także dba o porządek w skarbcu. Otwarcie skarbcza może wiązać się z wypowiedzeniem magicznego hasła w postaci np.: prawa zucha.

- pieczęć gromady - stempel bądź zwykła pieczętka umieszczana na dokumentach gromady, próbach na gwiazdkach czy innych istotnych.

- berło gromady (laska głosu) - berło jest zazwyczaj atrybutem drużynowego. W najczęstszym przekazie symbolizuje władzę i stosowane jest do udzielania prawa głosu na kręgach rady. Przyjmuje różnorodne formy np.: sztylet, buława, miecz świetlny itd. Najczęstszym zastosowaniem berła jest wykorzystanie go w trakcie kręgów rady. Zuchy dzierżące w danym momencie laskę głosu mają możliwość wypowiedzenia się w kręgu. Laska krąży pomiędzy kolejnymi mówcami. Dodatkowo w swojej praktyce spotkałem się z gromadami gdzie funkcję berła spełniały dwa przedmioty: jeden z nich był laska głosu i oddzielnie traktowano atrybut wodza.

- wielkie obrzędy - jest to zbiór wydarzeń, na które składają się najważniejsze dla zucha momenty w gromadzie np.: nadanie munduru, nadanie chusty, wręczenie gwiazdek, przejście zuchów do drużyny harcerzy oraz nadzwyczajny krąg rady. Każde z tych wydarzeń cechuje się oddzielnym ceremoniałem ubranym w liczne symbole oraz podniosłe chwile, które pozwalają na długo zapamiętać te chwile i głębiej wtajemniczyć zuchy w obrzędowość gromady. Ponownie dla lepszego zilustrowania treści posłużę się przykładem z 1 JGZ:

- Chustowanie - odbywa się w trakcie kręgu rady lub obrzędowego zakończenia zbiórki-tu. Na początku opowiadana jest legenda gromady. Następnie kandydaci na Strażników Galaktyki wychodzą na chwilę poza krąg, by starszyzna (pozostałe zuchy) mogły się naradzić, czy śmiałkowie się nadają. W przypadku negatywnych głosów wódz stara się tak poprowadzić dyskusję pokazując dobre cechy chłopaków, by na końcu wszyscy zgodnie przyznali, że przyjmujemy ich do gromady. Kandydaci zapraszani są z powrotem do środka kręgu, gdzie wokół nich powstaje szczelnie zamknięty krąg utworzony przez inne zuchy. Nowi zostają pasowani na Strażników Galaktyki berłem jako

symbolem władzy i na ucho jest im mówiona tajemnica (symbolika barw), dostają chusty. Po tym obrzędzie każdy z nowych kadetów wymyśla sobie znak i zostawia go na gwiazdnym berle jako znak, że jest częścią gromady.

● Obietnica zuchowa -Obrzędowe złożenie obietnicy zuchowej powinno być poprzedzone krótką gawędą (czasem organizuje się je w trakcie kominka) na temat jednego z symboli znaczka zucha (Orzeł - odwaga, Słońce - radość, Niebo - pogoda). Kolejno zuch zostaje przeniesiony na wybrane miejsce z zasłoniętymi oczami. Drużynowy pyta go czy chciałby zostać prawdziwym zuchem i mówi mu, że zaraz wejdzie on na świetlistą drogę galaktyki (ścieżka złożona z 6 świeczek bądź lightsticków), na końcu której czeka go wyzwanie. Idąc po niej na każdym przystanku może zbierać po jednej rzeczy (na każdym po jednym punkcie prawa zucha). Dociera do sali gdzie razem z drużynowym w blasku świecy skleja prawo zucha i dowiadują się że, jako Strażnik Galaktyki powinien mieć TARCZĘ którą jest znaczek zucha. Odnajduje znaczek zucha ukryty w omni-sejfie pośród innych przedmiotów (sam musi zdecydować który z przedmiotów jest dla niego najcenniejszy). Składa obietnicę, przypinany na kieszeń jest mu znaczek zucha i do lewej kieszeni wkładane prawo zucha. Dostaje wyzwanie w postaci próby milczenia aż do pobudki. Następnego dnia musi chodzić w mundurze póki druh nie zawiesi znaczka we właściwym miejscu. Po czym idzie wprost do łóżka spać. Mile widziane są elementy narodowe takie jak flaga Polski.

● Przyznanie pierwszej Gwiazdy Kosmicznej (1GK) - na początku zuch jest w sali gdzie są zasłonięte okna i pali się świeca, jest ciemno. Wprowadzany jest do obrzędu przez obrzędową postać. Mówi on, że zuch został wyróżniony i może wyruszyć na specjalną misję na odległą planetę. Razem z postacią wsiadają do statku kosmicznego i przenoszą się w wyznaczone miejsce. W trakcie misji na * - musi ukryć się lub przekraść przed czyhającym wrogiem oraz wykraść ze skrzyni pierwszą gwiazdkę. Kiedy uda się to zrobić kolejno przy świeczysku jest opowiedziana gawęda (obecny wódz i J.A.) i zostaje namalowany zuchowi znak kolejnej gwiazdki na policzku. Następuje obrzęd patrzenia przez teleskop jako element kolejnego wtajemniczenia (*- Księżyc, **- Mars, ***- Jowisz) i wręczona gwiazdka (może być też wręczana na kręgu rady, wtedy większa motywacja dla innych zuchów), obrzęd ten może być podzielony, ponieważ zuch może najpierw dostać gwiazdkę a później oddzielnie resztę rzeczy lub na odwrót, obrzęd ten może być wykonywany w nocy na wyjazdach bądź na wieczorowych zbiórkach dodatkowych, trzecio gwiazdkowcy otrzymują gwiazdkę przy ognisku i jest im opowiedziana gawęda harcerska, w trakcie obrzędu używany jest kryształ galaktyki który rozstrzyga czy dany zuch jest godzien otrzymać gwiazdkę (jeżeli zapali się na zielono to jest jeżeli na czerwono to nie).

- obrzędowe stroje - dla rycerzy np.: tuniki rycerskie a dla astronautów mogą być kombinezony kosmiczne,

- specjalne przedmioty obrzędowe - na tę kategorię składają się wszystkie dodatkowe przedmioty tworzące fabularny klimat gromady. W przypadku gromad rycerskich są to miecze, gromad samurajskich - katany, ale dla przykładu ja w swojej gromadzie miałem statek kosmiczny. Był to specjalnie uszyty namiot w kształcie statku do którego wchodziliśmy wraz z zuchami, by podróżować między planetami. Każda podróż wiązała się wcześniejszym zbudowaniem statku, natomiast w trakcie przenosin dzieliliśmy się na role i odbywała się zabawa tematyczna.

- postacie obrzędowe - są to postacie, które są istotne z punktu widzenia fabuły gromady. Najczęściej dowódcy, łącznicy czy antagoniści. PAMIĘTAJCIE: każda postać musi być związana z jakąś historią. Zasada logicznego ciągu przy tworzeniu obrzędowości jest równie istotna jak w dobrej zbiorce.

- odznaczenia funkcji w gromadzie - plakietki/przypinki do munduru. Np.:

- każdy z funkcji ma swoje odznaczenie i swoje znaczenie np.: wódz gromady ma 3×3 gwiazdek by zuchy dążyły do przykładu który on daje, przyboczny ma 3×2, zaś zuchy mogą zdobyć maksymalnie 3×1, szóstkowi odznaczeni są krokiewką:

 - zuch 3GK

 - przyboczny

 - wódz zuchowy 

- szóstkowy

- ORZ i OZZ - to w jaki sposób rozpoczyna się zbiórka i kończy również jest cechą charakterystyczną każdej gromady.

- musztra - system znaków i komend pomagających nam uczyć zuchy postawy gotowości do działania/dyscypliny. Komendy mogą być wydawany zarówno w sposób werbalny jak i niewerbalny. Komunikaty powinny być zwięzłe i zrozumiałe.

- i inne takie jak tablica i plansza pryzmat, punktacja gromady oraz wiele innych

W tym miejscu powinniśmy podsumować temat obrzędowości, a przynajmniej to co zostało już na jej temat wypowiedziane, lecz ja chciałbym przekazać Wam jeszcze najważniejsze. Chciałbym zaprosić Was do tego byście nie bali się tworzyć i stosować obrzędowości. W swojej elastycznej naturze potrafi być dopasowana do nieskończenie wielkiej liczby celów, więc z pewnością dobrze stosowana będzie ważnym i pomocnym elementem w Waszej gromadzie. Z doświadczenia wiem, że zuchy kochają obrzędowość i mocno się z nią utożsamiają.



Jak więc mieć najlepszą obrzędowość?

Ze smutkiem muszę stwierdzić, że takowa nie istnieje. Ale to z pewnością nie jest powód do zmartwienia, bo bardzo dobrych obrzędowości jest za to wiele. Wymyślajcie, dzielcie się pomysłami i wprowadzajcie je w gromadach. Niech grzechem nie będzie zastosowanie w naszej gromadzie czegoś, co zadziało u innych, wszak każdy z nas strzela do tej samej bramki. Dobrym nawykiem niech też będzie weryfikowanie obrzędowości co najmniej raz do roku. Niech ten czas serwisowy owocuje poprawkami, które pomogą Wam skorygować kurs Waszego okrętu wszakże wiatr (sytuacje w gromadzie) zmieniają się nieustannie. Wierzę, że stosując się do tych wskazówek uda Wam się zdobywać kolejne szczyty w gromadach i tego Wam życzę.

Zdjęcie z nagłówka by [Stéfano Girardelli](#) on [Unsplash](#)

Ignacy Chocyk

Dawniej wódz kosmicznej gromady w rodzinnym, małym jak palec Jastkowie, a obecnie członek referatu próbujący rozszyfrować co tu począć z przybocznymi. Na co dzień kibic siatkarski oraz student optyki stosowanej.