

56 w 2023 (466)

# Rzecz o fabułach zuchowych

**Data publikacji: 06.12.2023 / Autor: Michał Topolski**

Miałem okazję widzieć wiele zbiorów zuchowych i przy okazji różnorodnych kursów wymieniać się spostrzeżeniami z kadrami gromad. Wielokrotnie dostrzegłem, że w tej ważnej dla prowadzenia atrakcyjnych cykli zabawowych kwestii, jaką są fabuły, różnimy się podejściami. Często jest to sprawa regionalna i pewien wzorzec jest powielany w referacie, wielokrotnie też zależy to od charakteru danego zuchmistrza. Postanowiłem umownie sklasyfikować te podejścia do fabuły, a na koniec podzielę się pewną refleksją.

## Podejścia

**Siła dziecięcej wyobraźni** - kawałek kartonu może być wszystkim - od tarczy Lancelota po statek kosmiczny. Wódz regularnie na zbiórce jest kimś innym - raz przywdziewa papierową koronę i jest królem, raz maczugę z chochelki i jest jaskiniowcem. Waszą kosmiczną podróż odbywacie zamykając oczy i chwytając się za ramiona łącząc w kosmiczny pociąg, pierwszy zuch będzie trzymał wspomniany wcześniej kawałek kartonu - to będzie ster... eee statecznik... działo jonowe, cokolwiek. Robicie rundkę po harcówce wydając różne dziwne dźwięki i voilà, jesteście na innej planecie.

**Twardy naturalizm** - tak, nasze miecze są drewniane, bo uczymy się walczyć i jak dorośniemy to będziemy dzierżyli takie prawdziwe. Statek kosmiczny to makietka, ale słusznie, że jest makietką, bo dopiero szkolimy się w Gwiezdnej Akademii. Na biwaku jedziemy do wsi obok, jest to faktycznie wieś obok, ale ma inny mikroklimat, więc to dobre miejsce na szkolenie kosmonautów. Ponoć kiedyś coś się wydarzy naprawdę, ale przez większość czasu dzieje się na niby.

**Solidna dziecięca zabawa** - przygotujemy kartony, folię aluminiową, papier samoprzylepny. Zrobimy najlepszą raketę jaką potrafimy. Alek dobrze gra, więc jak zwykle będzie naszą postacią, tym razem kosmitą Johnem. Wsiądziemy do rakiety, zamkniemy oczy, w tym czasie wódz opowie nam historię naszej podróży, a my przeniesiemy się na inną planetę. Co prawda drzewa tutaj rosną tak samo jak na Ziemi, ale powiemy sobie, że są trochę inne, a zuchy z chęcią to zaakceptują, bo właśnie napotkały umalowanego na zielono przybocznego Alka, który prosi je o pomoc.

**Metanarracyjna umowność** - wszyscy wiemy, że statek kosmiczny to europaleta i

trzy duże kartony sklezione srebrną taśmą, ale ta konstrukcja to symbol. Symbol wieloletnich zmagania ludzkości z ułomną materią rzeczywistości. Teraz zasiądziemy w niej – i ja, i Ty, i zuchy. Wszyscy wiemy, że to nigdzie nie poleci, jesteśmy poważni, ale powiemy sobie, że czas spędzony w tym kartonie ma odzwierciedlać podróż na inną planetę, a dla nas samych będzie stanowił podróż duchową. Gdy wyjdziemy ze „statku” napotkamy trzy narysowane na szarym papierze postacie kosmitów. Wiemy, że to tylko rysunki, ale powiemy sobie, że ci kosmici odzwierciedlają nasze lęki i słabości. Przekreślenie rysunku markerem, będzie symbolizowało zmierzenie się z lękiem.

**Pełna symulacja** - zuchowy Matrix, z którego wasi podopieczni wydostają się jedynie na czas między zbiórkami. Kupiłeś na gromadę maszynę do robienia dymu, a kosmiczną podróż rakieta przeżywacie zastaniając okna harcówki, uruchamiając projektory laserowe i rzutnik z Gwiazdną Mapą. Całości wrażenia dopełnia system dźwięku przestrzennego Dolby Atmos zamontowany w harcówce. Po odbytej podróży przywita was Quruqv'pluqrt – ambasador gwiazdnej floty. To Kamil jeden z 15 wędrowników, którzy rotacyjnie (dla różnorodności) odgrywają kluczowe postacie w waszych fabułach, jest przebrany w wykonaną na zamówienie przez amerykańskich specjalistów FX silikonową maskę, starannie przygotowany strój i mówi opracowanym na potrzeby cyklu językiem, który zuchy będą poznawały w ramach zdobywania sprawności lingwisty.

## Refleksja

Wszystkie przykłady są trochę przerysowane. Zazwyczaj w gromadach możemy spotkać formę pośrednią między dwoma, trzema podejściami. Czy wśród tych podejść możemy wyróżnić lepsze i gorsze? Tak. Za gorsze uważam te, które nie dają szans zuchom wczuć się w świat naszej fabuły. Jeżeli sami nie potrafimy wejść w kreowaną w ramach cyklu rzeczywistość, to tak samo zuchy nie wczują się w nią. Jeżeli wprost przyznajemy, że wszystko co się dzieje na zbiórce jest nieprawdziwe, to po co nawet się starać. Zuchy, poza szczególnymi przypadkami, nie potrzebują przypomnienia, że to co dzieje się na zbiórce jest tylko zabawą. Oni chcą się zaangażować w opowiadaną historię, ale my musimy im na to pozwolić, a najlepiej jeszcze dodatkowo zachęcić.

Osobiście preferuję, gdy wódz stara się zmaksymalizować immersyjność fabuły. Sam wielokrotnie szukałem najciekawszych artefaktów, odwiedzałem strony internetowe z artykułami do efektów specjalnych dla filmowców, uczyłem się pilotować „szpiegowskiego” drona, a w cyklu o podróżach w czasie czytaliśmy prawdziwe przedwojenne gazety. Ważne dla mnie było, żeby dać zuchom coś więcej niż sami mogą sobie zorganizować w ramach zabawy z kolegami. Taka bogata forma odgrywania fabuły może być przestrzenią do lepszej pracy metodycznej. Przecież nie zdobędziemy sprawności „Doświadczalski”, kiedy z Szalonym

Profesorem mieszamy wodę z farbą z wodą bez farby – tutaj muszą się zadziać prawdziwe reakcje, które zuchy opiszą i zrozumieją.

Oczywiście słuszność mają Ci, którzy stwierdzą, że przy bardziej umownym realizowaniu fabuły polegamy na wyobraźni zuchów i dzięki temu ją rozwijamy. Czasem też nie będziemy mieli po prostu środków do opracowania tak pochłaniającej zuchy fabuły. Jednak po pewnym czasie, bez „efektu wow” umowne zabawy znudzą się zuchom i nie będą mieli motywacji do wczucia się. Stracimy ich uwagę, a to najcenniejsza waluta w gromadzie. Dlatego ważne jest, żeby jednak przykładać duże znaczenie do atrakcyjnego anturażu naszych zbiorów, co może znacząco motywować nasze zuchy. Rozwijać wyobraźnię i tak będziemy, czy to poprzez gawędy, czy też dlatego, że raczej nie będziemy w stanie znaleźć prawdziwego smoka na zbiórkę i nawet jego najlepsza imitacja, będzie wymagała od naszych zuchów uruchomienia wyobraźni.

*Na fotografii scena fabularna z biwaku 122 Kluczborskiej Gromady Zuchów „Obrońcy Granatowej Republiki”*

### Michał Topolski

Zuchmistrz, instruktor z pięknej Opolszczyzny, w latach 2019-2023 drużynowy 0 KGZów „Łowcy z Pradawnej Puszczy” (tak – „zerowej”) z którą zdobył trop wilka, a w latach 2023-2024 drużynowy 0 KDWów „Krzyk”. Obecnie robi dużo rzeczy, ale przede wszystkim kieruje Wydziałem Zuchów GKHy. Z wykształcenia inżynier cyberbezpieczeństwa, posiada kolekcję piór wiecznych i lubi dyskutować na różne tematy.