

## Obrzędowość w gromadzie

**Nazwa gromady**- musi być pozytywna. Powinna świadczyć o tym co jest ważne dla zuchów, co lubią robić lub jakie chcą być. Najlepiej aby była dwuczłonowa (najczęściej przymiotnik + rzeczownik) i o pozytywnym zabarwieniu np. pracowite pszczołki. Szóstki zuchowe mają nazwy związane tematycznie z nazwą gromady.

**Chusta**- w kolorze gromady, spięta pierścieniem.

**Plakietka**- związana z nazwą gromady

**Totem**- czyli znak gromady, towarzyszy w ważnych momentach gromady. Jest z zuchami podczas ważnych uroczystości (przy Obietnicy, nadawaniu gwiazdek), powinien być obecny podczas rozpoczynania i kończenia zbiórki, stać w Kręgu Rady i towarzyszyć zuchom na wycieczkach i wyjściach gromady. Powinien być związany z nazwą gromady, jest jej wizytówką. Mogą być na nim oznaczone święta gromady, jej ważne sprawy.

**Kronika**- obraz życia gromady. Powinna zawierać wpisy o wydarzeniach, w których brała udział gromada oraz informacje o szczególnych osiągnięciach zuchów (jest to wyróżnienie dla zuchów i bodźcem motywującym do dalszej pracy). Kronika powinna mieć swoje specjalne miejsce. Wpisy do kroniki powinny dodawać wyróżnione zuchy lub jeśli jest wyznaczony- kronikarz gromady. Obecnie pojawiła się forma elektroniczna prowadzenia kroniki np. pod postacią bloga o życiu gromady.

**Pieczęć gromady**- znakuje się nią wszystkie ważne pisma wychodzące od gromady np. do rodziców lub hufca. Jest elementem wyróżniającym spośród innych gromad, łączącym z tematyką.

**Skarbiec**- jest jedną z najistotniejszych rzeczy w zuchówce. Jest miejscem na symbole gromady i materiały potrzebne podczas zbiórek. Skarbcem może być kufer, stara walizka lub worek (najlepiej dopasowane wizualnie do nazwy i wizerunku graficznego gromady). Niektóre gromady posiadają dwa skarbcy: jeden na materiały potrzebne do majsterki lub rekwizyty do gier i zabaw; drugi, w którym przechowują rzeczy pamiątkowe: akt złożenia Obietnicy zucha, kronikę gromady, bank, pacholik.

**Bank**- jest to miejsce przechowywania składek zuchów na rzecz gromady.

**Pacholik**- powinien być związany z nazwą gromady, jest dyrygentem życia zuchowego. To nim drużynowy udziela głosu podczas kręgu (tylko osoba trzymająca pacholik może przemawiać). Uniesiony ponad głowy zuchów uciszy hałas lub zwróci ich uwagę na drużynowego. Wszystko zależy od znaków, jakie ustalisz z zuchami. Jeśli znaki będą wszystkim dobrze znane, oraz często używane, pomogą zorganizować pracę gromady. Totem może pomóc przy przyjmowaniu zucha do gromady czy nadawaniu gwiazdki. Powinien być stałym elementem obecnym podczas Kręgów Rady. W gromadzie można pasować strażników totemu..

**Piosenka gromady**- jest nieodzownym elementem obrzędowości, powinna się wiązać z nazwą gromady. Nie powinna być za długa, gdyż zuchy mogą mieć problem z jej zapamiętaniem..

Na potrzeby kursu przybocznych zebrała Milena Myszkiewicz, pwd

**Okrzyk gromady-** powinien się wiązać z nazwą gromady, być dość krótki. Powinien być zuchom bliski i dobrze znany.

**Lista spraw-** miejsce, gdzie zuchy mogą zapisywać swoje skargi, na specjalnie przeznaczonym do tego arkuszu papieru. Dzięki temu spory i sprzeczki nie zakłócają przebiegu zbiórki. Zuch, który ma do kogoś pretensje notuje to na liście w prosty sposób: kto- do kogo np. Ania do Tomka. Jeśli zuchy pogodzą się same do czasu Kręgu Rady rysują obok "sprawy" umówiony znak- np. uśmiechniętą buźkę. Wszystkie nierozwiązane spory omawiane są w Kręgu Rady, nie wnikamy w rozwiązane samodzielnie spory.

**Lista obecności-** sprawdzenie obecności zuchów, ma nie odbywać się tak jak w szkole. Może odbywać się na wiele różnych sposobów- wieszaniu swojej łapki z imieniem na tablicy, przesuwaniu swojego pionka na grze planszowej, czy odciskaniu palców.

**Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki-** charakterystyczne dla gromady rozpoczęcie zbiórki, jest wyraźnym znakiem początku zbiórki, pomaga zorganizować pracę gromady. Może być wspólnym przywitaniem, wymyślonym płasem lub inną czynnością związaną z nazwą gromady.

**Obrzędowe zakończenie zbiórki-** tak jak rozpoczęcie zbiórki, jest wymyślonym przez gromadę pożegnaniem np. płasem lub okrzykiem pożegnalnym..

**Zawołanie do Kręgu Rady-** zawołanie rozpoczynające Krąg Rady, informujące zuchy, że czas zająć miejsce w kręgu. Na hasło "wszystkie spory, wszystkie zwady" zuchy odpowiadają "załatwiamy w Kręgu Rady" i siadają w kole. Gromada może stworzyć swoje unikalne zawołanie do Kręgu Rady

**Tajna mowa-** sposób zaszyfrowania wiadomości znany tylko gromadzie.

### **Wielkie obrzędy w gromadzie**

**Założenie gromady-** odbywa się zazwyczaj po kilku zbiórkach, kiedy drużynowy poznał już zuchy, a zuchy drużynowego i zasady zbiórek. Indywidualnie przeprowadza się obrzęd założenia gromady, zuchy mogą wykonać zadania potwierdzające, że się "nadają". Następnie oficjalnie można spisać akt założenia gromady, pasować dzieci na zuchy i np. wręczyć chusty.

**Przyjęcie nowego zucha-** powinno odbyć się uroczyste za każdym razem, gdy ktoś nowy dołącza do gromady. Gromada może najpierw ustalić okres próbny, po którym poddaje go "próbnie" i decyduje o przyjęciu do gromady. Jednocześnie na okres próbny przydziela się opiekuna, który ma wprowadzić nową osobę w sprawy gromady. Po decyzji gromady o przyjęciu, następuje uroczyste wpisanie zucha do kroniki, przyjęcie do konkretnej szóstki i wręczenie chusty.

**Nadanie sprawności-** ostatnia zbiórka, podsumowująca cykl sprawnościowy kończy się obrzędowym nadaniem sprawności. Poprzedza je wspólna decyzja o zakończeniu cyklu i przyznaniu sprawności podjęta w Kręgu Rady. Drużynowy wręcza znaczki sprawności i np. pasuje zuchy na malarzy, policjantów itp.. Znaczek zdobytej sprawności powinien

Na potrzeby kursu przybocznych zebrała Milena Myszkiewicz, pwd

zostać przypięty na totem, a potwierdzenie zdobycia sprawności wpisane w kronikę i legitymacje zuchove.