

## **Regulamin zdobywania pagonu wędrowniczego – Wędrowniczej Watry**

*uchwalony na spotkaniu Komendy Głównej RRP w dniu 27.11.2020 r.*

Niezależnie od próby na stopień skautowy wędrownika skauci RRP mogą podjąć się zdobycia pagonu wędrowniczego. Pagon wędrowniczy mają prawo nosić wędrownicy, którzy pozytywnie ukończyli próbę wędrowniczą oraz instruktorzy pracujący z wędrownikami.

### **Idea**

Idea zdobywania pagonu wędrowniczego związana jest z symboliką wędrowniczej watry, czyli: pracą nad sobą, służbą i szukaniem swojego miejsca w społeczeństwie.

Praca nad sobą jest nieodłącznym elementem życia wędrowników, dla których kształtowanie charakteru powinno być zadaniem realizowanym każdego dnia, a których rozwój powinien następować równomiernie we wszystkich aspektach: intelektualnym, fizycznym, duchowym i społecznym.

Służba związana jest ze skautowym zadaniem pozostawienia świata choć trochę lepszym niż go zastaliśmy i dotyczy zarówno środowiska rodzinnego, lokalnego jak i kościelnego.

Szukanie swojego miejsca w społeczeństwie związane jest z wchodzeniem w dorosłość i prowadzi do przyjmowania różnych ról społecznych.

### **Symbolika pagonu wędrowniczego**

Pagon przedstawia wiatrę wędrowniczą na zielonym tle.

Płomienie watry symbolizują: siłę ciała (dbałość o zdrowie i tężyznę fizyczną), siłę rozumu (dążenie do wiedzy i rozwijanie swojego intelektu) i siłę ducha (kształtowanie charakteru, dążenie do prawdy i do Boga).

Polana symbolizują: pracę nad sobą, służbę i szukanie swojego miejsca w społeczeństwie. Polana są ułożone w sposób charakterystyczny dla tzw. długiego palenia i oznaczają szczerą wolę postępowania po harcersku przez całe życie.

Ogień to symbol: ciepła, bliskości, więzi rodzinnych i braterskich - tak ważnych wartości dla każdego skauta, nie tylko wędrownika.

Zielony kolor tła symbolizuje przyrodę oraz skautowy styl życia.

Watra jest zatem symbolem ciągłej wędrówki ku wartościom zawartym w Prawie i Przyrzeczeniu Royal Rangers.



### **Zasady**

1. Próbę na pagon mogą otworzyć skauci, którzy ukończyli 16 rok życia.
2. Próba jest przygotowywana przez skauta wraz z mentorem i trwa od 6 do 9 miesięcy.
3. Próbę otwiera i zamyka rozkazem drużynowy lub komendant szczepla.

### **Wymagania**

1. Życie zgodne z prawem RR.
2. Poznanie idei próby wędrowniczej oraz symboliki pagonu wędrowniczego.
3. W ramach pracy nad sobą wykonanie trzech zadań stanowiących wyzwanie. Zadania muszą mieć charakter wyczynu i dotyczyć każdego z obszarów wskazanych w symbolice watry: siły ciała, siły rozumu i siły ducha.
4. W ramach służby podjęcie się, na czas realizacji próby, zadania, które przyniesie korzyść rodzinie, lokalnej społeczności lub wspólnocie kościelnej.
5. W ramach szukania swojego miejsca w społeczeństwie rozmowa z osobą doświadczoną w pełnieniu roli zawodowej w wybranym obszarze.
6. Zalecany jest udział w wędrówce o długości min. 25 km oraz zdobycie szczytu o wysokości min. 1500 m n.p.m.